Experto Universitario

Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-creacion-gestion-empresas-videojuegos**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección de curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Son muchas las empresas dedicadas a la gestión de videojuegos. Aunque en un principio no fueron demasiadas, no tardaron mucho en expandirse ya que el mercado se encontraba en un crecimiento constante. Aprender a crear y gestionar empresas de este ámbito, abrirá al alumno muchas puertas dentro del mercado laboral. Con esta titulación, el profesional adquirirá los conocimientos pertinentes para desarrollar una actividad laboral exitosa y así entrar dentro de uno de los sectores que más destacan actualmente. Junto a docentes altamente cualificados y con gran experiencia, la metodología online y un temario muy completo, alcanzar los objetivos propuestos será enriquecedor a la vez que beneficioso.





Te convertirás en experto de un sector emergente, que cada día evoluciona a una velocidad de vértigo. A través de distintos conocimientos de dirección de empresas y marketing, alcanzarás tus objetivos"

Los videojuegos son cada vez más relevantes en la sociedad. Hace algunos años era impensable que un juego ofreciera tantos puestos de trabajo diferentes que van desde su creación, pasando por su desarrollo y acabando en su comercialización. Para crear una empresa de esta actividad es necesario estudiar que hay en el mercado y ofrecer una propuesta de valor conociendo cuáles serán los principales usuarios.

Por esto, este Experto Universitario elaborado por TECH, está pensado para guiar al alumno hacia la Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos. Siguiendo un temario elaborado por profesionales, el egresado aprenderá cuáles son los puntos a tratar para desarrollar una compañía de este sector. El proceso productivo de un juego digital cuenta con diferentes fases, y por este motivo es importante contar con una persona capacitada para la gestión de la compañía.

El cuerpo docente que conforma esta titulación está altamente cualificado. Cuentan con una amplia experiencia en el sector, que ayudará al estudiante a adquirir las destrezas necesarias para crear una empresa o gestionar la misma de una manera óptima. A su misma vez, el temario está preparado para seguir un orden y conseguir adoptar los conceptos más importantes para lograr los objetivos propuestos.

Esta titulación cuenta con diferentes innovaciones dentro del mundo de la enseñanza. Una de ellas es su metodología Relearning, avalada por diferentes profesionales, que consiste en la repetición de los conceptos claves por parte del profesor y no por parte del alumno como estamos acostumbrados. Está comprobado que esta innovadora técnica obtiene unos resultados finales más provechosos. Cabe destacar también, el formato online de este Experto Universitario ya que permitirá al alumno prepararse para su futuro laboral cuándo, cómo y dónde quiera sin dejar de lado otras obligaciones de su vida personal y laboral.

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo e innovador del mercado. Sus principales características son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en la creación de personajes fantásticos y de terror
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

No hay excusas que valgan con esta titulación. TECH te ofrece la posibilidad de organizar tus estudios para que así puedas compaginarlo con otros aspectos de tu vida”

La innovación es un aspecto de gran importancia dentro de empresas de esta categoría. Con ellas pueden diferenciarse y marcar la diferencia. Aprende como conseguir esa distinción a través de los módulos de este Experto Universitario"

A través del Relearning, el docente se encargará de ayudarte a comprender los conceptos más transcendentales para desempeñar las funciones pertinentes en tu futuro laboral.

Lidera grandes empresas que sean referentes del mundo de los videojuegos y sé parte de su crecimiento.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Gracias a los objetivos fijados por esta titulación, el alumno adquirirá las nociones más avanzadas para la Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos. Estos están divididos en: objetivos generales que son válidos para todo el programa y objetivos específicos que resaltan las particularidades más notables de cada módulo. A través de ellos, será posible que el egresado desarrolle y domine diferentes áreas y destrezas dentro de la gestión de proyectos, la innovación y la creación de empresas del ámbito de los juegos digitales.



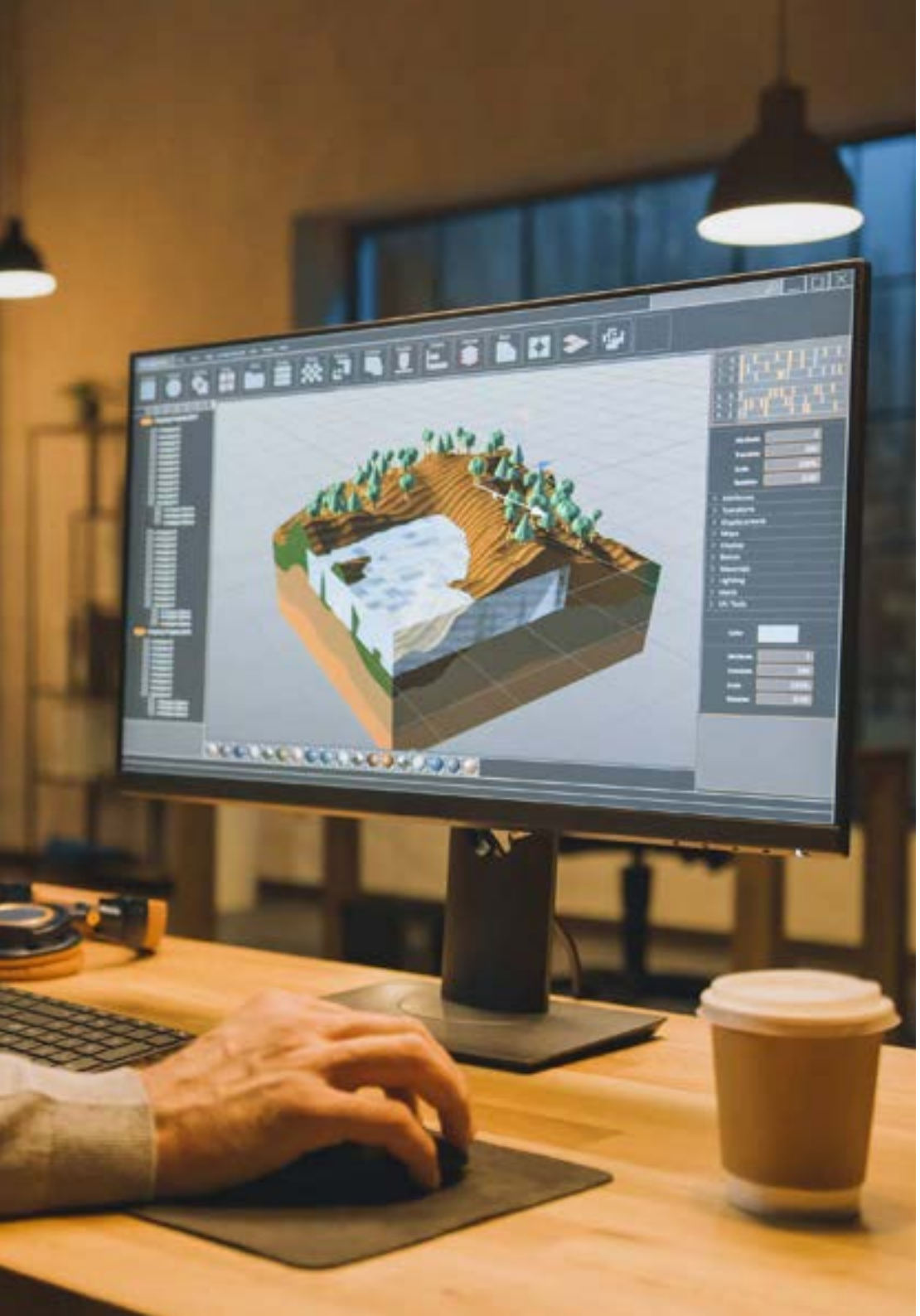


Conoce en detalle cómo funciona una compañía dedicada a los videojuegos a través de los objetivos propuestos por esta titulación"

Objetivos generales

- Generar estrategias para la industria
- Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuegos
- Desarrollar estrategias orientadas al videojuego
- Dominar las áreas funcionalidades de las empresas que tiene el sector del videojuego
- Aprender de manera amplia a crear empresas orientadas al mercado de los videojuegos
- Conocer en profundidad el impacto en la gestión de proyectos y en el liderazgo de equipos





Objetivos específicos

Modulo 1. Creación de empresas de videojuegos

- Conocer ampliamente los principales elementos para la creación de empresas que puedan tener un posicionamiento en el mercado de los videojuegos

Modulo 2. Gestión de Proyectos

- Conocer en detalle la operación y la gestión de proyectos

Modulo 3. Innovación

- Estudiar ampliamente los principales elementos para el desarrollo de soluciones innovadores y viables para los distintos servicios y productos de videojuegos

Nuestras herramientas te ayudarán y acompañarán todo el camino para que alcances tus objetivos”

03

Dirección del curso

Gracias al cuerpo docente que conforma este Experto Universitario, el alumno aprenderá y conocerá las nociones pertinentes aplicadas a la Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos. Entre ellos es posible encontrar grandes profesionales del sector, los cuales cuentan con éxitos profesionales a sus espaldas que son a su vez, aval de su profesionalidad. Ellos harán todo lo posible por instruir al egresado a través de los conocimientos y destrezas necesarias para lograr los objetivos propuestos.





Guíate por la experiencia y la profesionalidad de nuestros docentes. Aprovecha la oportunidad de formarte junto a profesionales del sector”

Dirección



D. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer en Marshals
- Tutor- Instructor en Edix (UNIR)
- Product Owner Certification – Profesor Asociado en ESIC Business & Marketing School
- Profesor en Boluda.com
- Project Manager Officer en Sum- The Sales Intelligence Company
- Content Manager en GroupM (WPP)


Instructor: Jeremy Baldwin
Compile
Save
Find in CB
Search
Blueprint/Prop
Play
My Blueprint
Variable
Function
Macro
Graph
ConstructionScript
Variables
WPODynamicMat
Components
Mesh
Modification
ObjectColor
WaveHeight
WorldPosition
WaveSpeed
WaveTile
Local Variables
Show inherited variables
Details

04

Estructura y contenido

Con esta titulación, el egresado tendrá acceso a una programación pensada por y para su crecimiento profesional en la Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos. Siguiendo un temario muy completo, el alumno aprenderá desde como elaborar un plan de negocios para desarrollar una compañía del sector hasta la gestión y el desarrollo de la innovación. A través de 3 módulos, en los que están presentes todos los aspectos más precisos para lograr los objetivos propuestos, la persona que estudie este Experto Universitario adquirirá las claves vitales para desarrollarse en este mundo.





Módulo a módulo, aprende todo lo necesario para un desarrollo profesional óptimo como, por ejemplo, elaborar un plan de negocios"

Módulo 1. Creación de empresas de videojuegos

1.1. Emprendimiento
- 1.1.1. Estrategia emprendedora
- 1.1.2. El proyecto de Emprendimiento
- 1.1.3. Metodologías ágiles de emprendimiento

1.2. Innovaciones tecnológicas en el videojuego
- 1.2.1. Innovaciones en consolas y periféricos
- 1.2.2. Innovación en motion capture y live dealer
- 1.2.3. Innovación en gráficos y software

1.3. Plan de negocio
- 1.3.1. Segmentos y Propuesta de Valor
- 1.3.2. Procesos, recursos y Alianzas Claves
- 1.3.3. Relación Cliente y Canales de interacción

1.4. Inversión
- 1.4.1. Inversiones en la industria del videojuego
- 1.4.2. Aspectos críticos para la captura de inversiones
- 1.4.3. Financiación Startups

1.5. Finanzas
- 1.5.1. Ingresos y eficiencias
- 1.5.2. Gastos Operativos y de Capital
- 1.5.3. La cuenta de resultados y el balance

1.6. Producción videojuegos
- 1.6.1. Herramientas de Simulación de la Producción
- 1.6.2. Gestión Programada de la Producción
- 1.6.3. Gestión del Control de la Producción

1.7. Gestión de Operaciones
- 1.7.1. Diseño, Localización y Mantenimiento
- 1.7.2. Gestión de la Calidad
- 1.7.3. Gestión de Inventarios y de la Cadena de Suministros

1.8. Nuevos modelos de distribución online
- 1.8.1. Modelos de logística on line
- 1.8.2. Entrega directa online y SaaS
- 1.8.3. Dropshipping

1.9. Sostenibilidad
- 1.9.1. Creación de Valor Sostenible
- 1.9.2. ASG (Ambientales, sociales y de Gobierno)
- 1.9.3. Sostenibilidad en la estrategia

1.10. Aspectos Jurídicos
- 1.10.1. Propiedad Intelectual
- 1.10.2. Propiedad Industrial
- 1.10.3. RGDP

Módulo 2. Gestión de proyectos

2.1. Ciclo de vida de un proyecto de videojuegos
- 2.1.1. Fase conceptual y preproducción
- 2.1.2. Fase de producción y las fases finales
- 2.1.3. Fase postproducción

2.2. Proyectos de videojuego
- 2.2.1. Géneros
- 2.2.2. Serious Games
- 2.2.3. Subgéneros y nuevos géneros

2.3. Arquitectura de un proyecto de videojuegos
- 2.3.1. Arquitectura interna
- 2.3.2. Relación entre elementos
- 2.3.3. Visión holística del videojuego

2.4. Los videojuegos
- 2.4.1. Aspectos lúdicos en los videojuegos
- 2.4.2. Diseño de videojuegos
- 2.4.3. Gamificación

2.5. La técnica del videojuego
- 2.5.1. Elementos internos
- 2.5.2. Motores de los videojuegos
- 2.5.3. Influencia de la técnica y el marketing en el diseño

2.6. Concepción, lanzamiento y ejecución de proyectos
- 2.6.1. Desarrollo previo
- 2.6.2. Fases del desarrollo de videojuegos
- 2.6.3. La involucración del consumidor en el desarrollo

2.7. Gestión de la organización de un proyecto de videojuegos
- 2.7.1. El equipo de desarrollo y *publisher*
- 2.7.2. Equipo de operaciones
- 2.7.3. Equipo de ventas y marketing

2.8. Manuales para el desarrollo de videojuegos
- 2.8.1. Manual de Diseño y Técnica del Videojuego
- 2.8.2. Manual del Desarrollador de videojuegos
- 2.8.3. Manual de requerimientos y especificación técnicas

2.9. Publicación y marketing de videojuegos
- 2.9.1. Preparación Kick off del videojuego
- 2.9.2. Canales de comunicación digitales
- 2.9.3. Delivery, progreso y seguimiento del éxito

2.10. Metodologías ágiles aplicables a proyectos de videojuegos
- 2.10.1. Design and Visual Thinking
- 2.10.2. Lean Starup
- 2.10.3. Scrum development and sales

Módulo 3. Innovación

3.1. Estrategia e Innovación
- 3.1.1. Innovación en videojuegos.
- 3.1.2. Gestión de la innovación en videojuegos
- 3.1.3. Modelos de innovación

3.2. Talento innovador
- 3.2.1. La implantación de la cultura de la innovación en las organizaciones
- 3.2.2. Talento
- 3.2.3. Mapa de Cultura de la Innovación

3.3. La Dirección y Gestión del Talento en la Economía Digital
- 3.3.1. Ciclo de vida del Talento
- 3.3.2. Captación - condicionantes generacionales
- 3.3.3. Retención: engagement, fidelización, evangelistas

3.4. Modelos de negocio en la Innovación de videojuegos
- 3.4.1. La innovación en los modelos de negocio
- 3.4.2. Herramientas de innovación al negocio
- 3.4.3. Business Model Navigator

3.5. Dirección de proyectos de innovación
- 3.5.1. Cliente y proceso de innovación
- 3.5.2. Diseño de la Propuesta de Valor
- 3.5.3. Organizaciones exponenciales

3.6. Metodologías ágiles en innovación
- 3.6.1. Metodología Design Thinking y Lean Startup
- 3.6.2. Modelos ágiles de dirección de proyectos: Kanban y Scrum
- 3.6.3. Lean Canvas

3.7. Gestión de validación de la innovación
- 3.7.1. Prototipado (PMV)
- 3.7.2. Validación del Cliente
- 3.7.3. Pivotar o preservar

3.8. Innovación en Procesos
- 3.8.1. Oportunidades de innovación en procesos
- 3.8.2. Time-to-Market, Reducción tareas de no valor y Eliminación de defectos
- 3.8.3. Herramientas metodológicas para la innovación en procesos

3.9. Tecnología Disruptivas
- 3.9.1. Tecnologías de Hibridación Físico – Digital
- 3.9.2. Tecnologías en Comunicación y Tratamiento de Datos
- 3.9.3. Tecnologías de Aplicación en Gestión

3.10. El retorno de la inversión en Innovación
- 3.10.1. Estrategias de monetización de datos y activos de innovación
- 3.10.2. El ROI de la Innovación. Enfoque general
- 3.10.3. Embudos

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

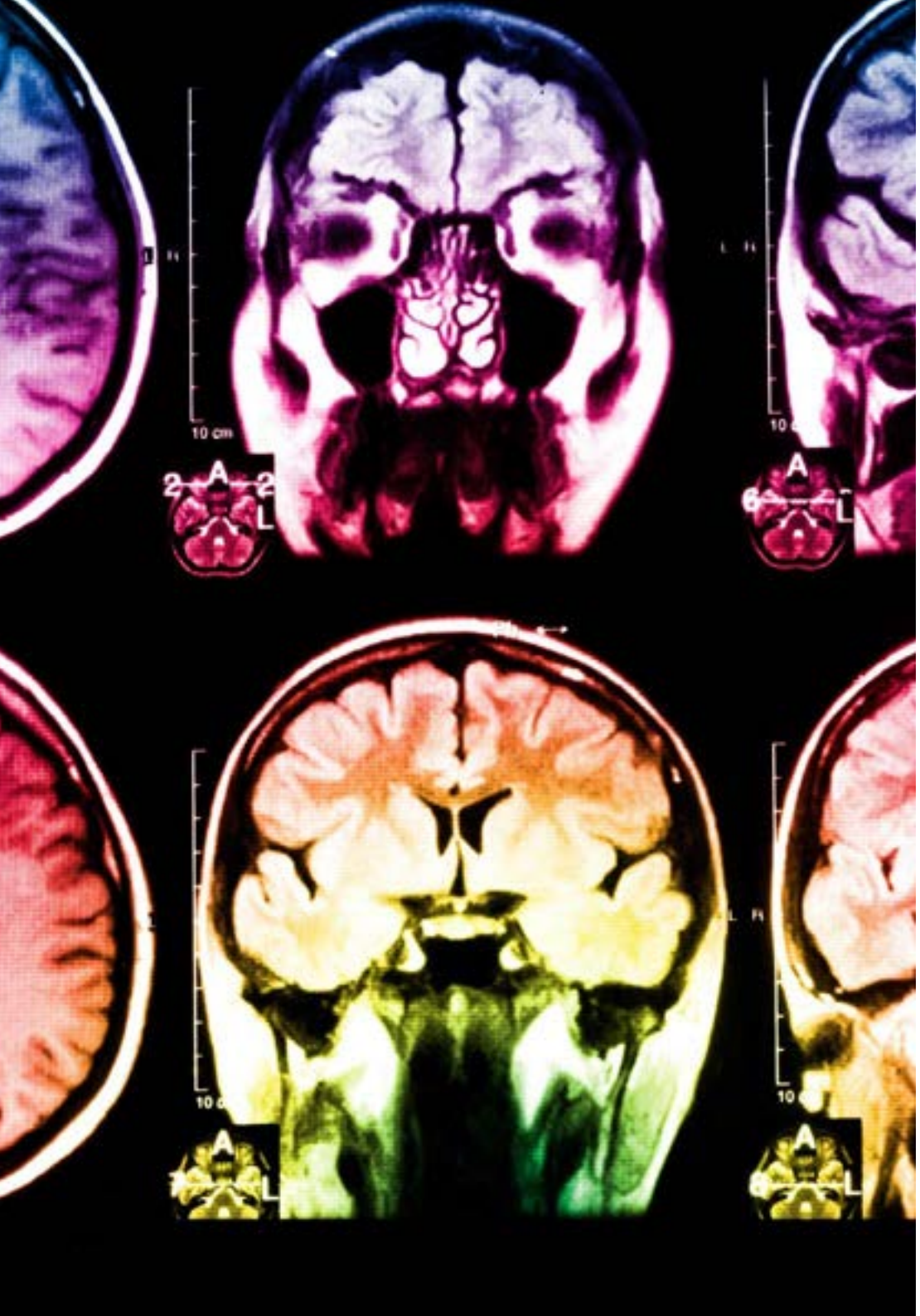
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

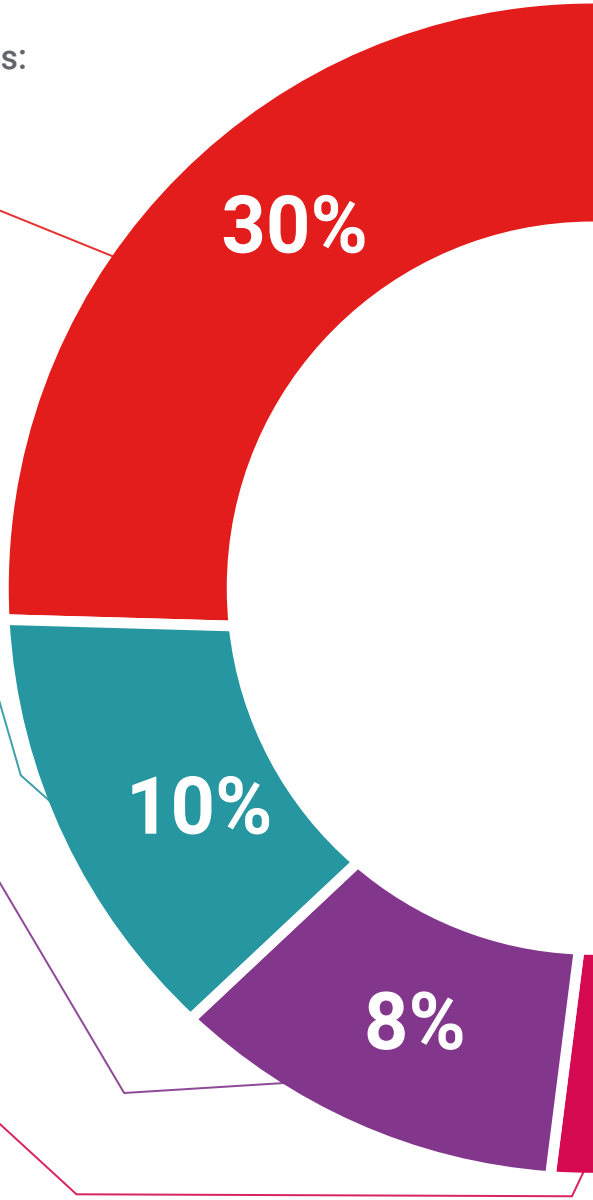
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

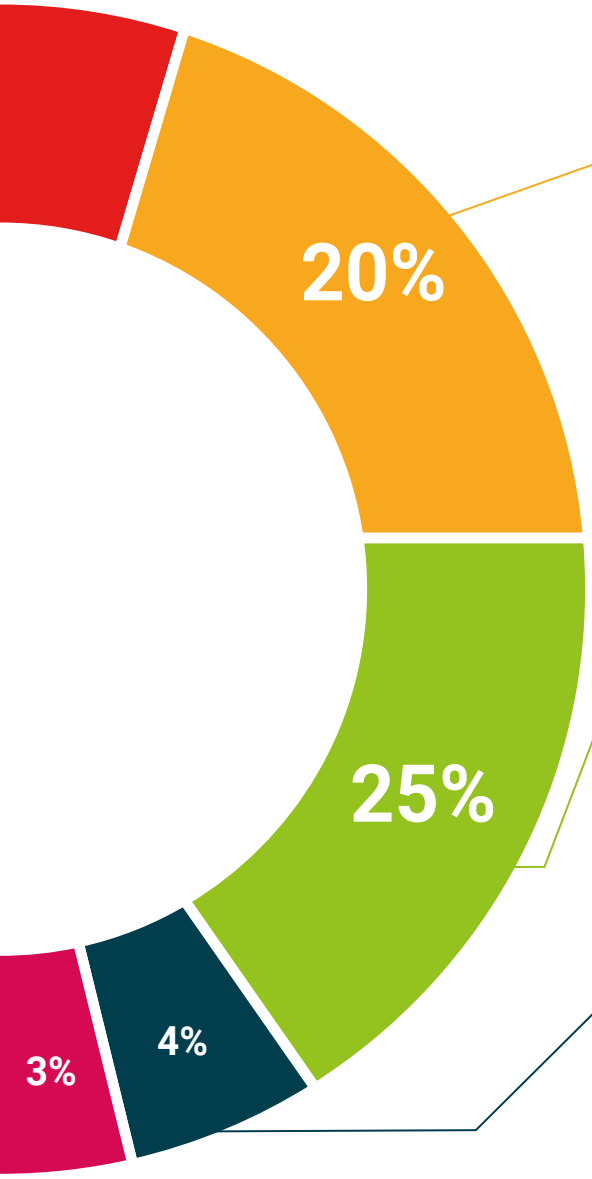
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reúne los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos**

Nº Horas Oficiales: **450**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica