Experto Universitario

Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Dirección Comercial y Financiera 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-direccion-comercial-financiera-empresas-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

Dentro de una empresa que se dedica a los videojuegos, conocer como optimizar la distribución del producto, así como sus pérdidas y beneficios es de gran importancia. Por eso esta titulación, prepara a los profesionales que decidan cursarla para enfrentar diferentes situaciones dentro de estos departamentos. Con un temario en el que se trabajan los aspectos más importantes para dirigir las áreas financieras y comerciales, el alumno aprenderá de la mano de docentes altamente cualificados. Todo esto, con el aval y las ventajas de la universidad online más grande del mundo.





Obtén las competencias más vanguardistas dentro de la comercialización del producto, así como las habilidades necesarias para el desarrollo económico de la compañía”

Las empresas de videojuegos cuentan con diferentes departamentos que trabajan aspectos como la creatividad, su economía y la distribución del producto. Todas ellas conforman una secuencia de trabajo de gran importancia para conseguir elevar a la compañía y posicionarla. Se estima que este tipo de industrias genera una cadena de valor de una importancia y dinamismo de gran calibre por lo que una correcta dirección dentro de estos departamentos es de gran importancia.

Por ello, este Experto Universitario enseñará al alumno como desarrollar una vista general y específica de la empresa desde el punto de vista comercial y financiera. Siendo consciente de los diferentes dispositivos electrónicos, el profesional será capaz de aportar diferentes puntos de vista, así como soluciones a diferentes problemas que puedan ir surgiendo en la cadena de producción. Con esta titulación, el egresado será capaz de dirigir equipos que se encarguen tanto de la distribución y organización del juego digital, así como de los gastos y beneficios que este genere.

El temario que guía este programa, está elaborado de la mano de un cuerpo docente altamente cualificado. En él, se encuentran los conceptos y nociones necesarias para un correcto desarrollo profesional dentro de una compañía que se dedique a la creación de videojuegos. Así, está ordenado y estructurado con sentido, para que el estudiante no tenga problemas en la comprensión de la teoría.

TECH es la universidad online más grande del mundo, y este título se ha conseguido gracias a las ventajas y la metodología empleadas en su enseñanza. Un aspecto a destacar de este Experto Universitario, es que el alumno puede cursarlo totalmente online. Basta con tener acceso a internet para así poder alcanzar todos los puntos del temario. Asimismo, la integración de la reiteración ha sido implementada con el llamado *Relearning* dentro de la enseñanza de esta titulación, asegurando unos resultados óptimos.

Este **Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera 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

Existen distintas modalidades de venta de videojuegos. Aprende de cada una de ellas para sacar una alta rentabilidad del producto y generar grandes beneficios para la empresa”

TECH ofrece metodologías modernas e innovadoras que harán tu recorrido académico accesible y fructífero. Para ello ha creado una titulación online con estratégicas académicas con un gran aval educativo"

Conoce las diferentes tendencias del mercado de los videojuegos para elaborar estrategias de venta y financiación.

Aprender a distribuir y comercializar el producto de una manera precisa, hará que las ventajas de la empresa aumenten de cara a una productividad mayor.

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

Siguiendo una serie de objetivos generales y específicos, el alumno adquirirá las competencias necesarias para dirigir el departamento comercial y financiero de una empresa de videojuegos. La idea es conseguir así, un mayor crecimiento económico que permita la expansión y el desarrollo de una empresa a nivel internacional. Esto es posible gracias a un temario al que no le falta detalle, donde el egresado encontrará los conceptos y destrezas necesarias para lograr estos propósitos.





Los objetivos de esta titulación te permitirán posicionar a tu empresa como líder en el sector con un departamento comercial y financiero perfectamente estructurado"

Objetivos generales

- Generar estrategias para la industria
- Desarrollar estrategias orientadas al videojuego
- Dominar las áreas funcionalidades de las empresas que tiene el sector del videojuego
- Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de marketing y ventas

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





Objetivos específicos

Módulo 1. Dirección de empresas de videojuegos

- Aprender en detalle toda la estructura de la cadena de valor de la industria y obtener las competencias necesarias para la dirección de las distintas organizaciones del sector

Módulo 2. Dirección financiera

- Identificar y reconocer los aspectos más críticos en la gestión económica y financiera como una de las principales competencias para la gestión empresarial

Módulo 3. Dirección comercial

- Desarrollar altas competencias comerciales en los principales procesos para aumentar las capacidades de venta y desarrollo de negocio en las empresas del sector

03

Dirección del curso

El egresado encontrará en esta titulación, profesionales del sector que lo instruirán y enseñarán las mejores técnicas para comercializar videojuegos y gestionar la parte financiera de una empresa de una manera óptima. Todos ellos cuentan con una amplia experiencia en grandes empresas del sector. Por este motivo, son los candidatos perfectos para lograr que el alumno aprenda de una manera práctica y concisa los métodos más efectivos para lograr los objetivos comerciales y financieros de la compañía de juegos digitales.





Escuchar y aprender en base a las experiencias de un profesional tiene como resultado un buen aprendizaje. Por eso, en este Experto Universitario encontrarás docentes que cuentan con grandes proyectos profesionales a sus espaldas"

Dirección



D. Moreno Campos, Daniel

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



04

Estructura y contenido

Este Experto Universitario cuenta con un temario elaborado por profesionales del sector, que han concentrado en 3 módulos todo lo referido a la Dirección Comercial y Financiera a de Empresas de Videojuegos. A través de los temas que presenta como uno de ellos, el egresado trabajará para entender y asimilar conceptos y destrezas que le serán de gran utilidad en su andadura profesional dentro del ámbito de los videojuegos.





Gestionar la economía de la empresa y la comercialización del producto final son pasos claves de cara a un buen desarrollo de la empresa Asegurando estos dos pasos, estaremos más cerca de un buen resultado"

Módulo 1. Dirección de empresas de videojuegos

1.1. Sector y cadena de valor
- 1.1.1. El valor en el sector del entretenimiento
- 1.1.2. Elementos de la cadena de valor
- 1.1.3. Relación entre cada uno de los elementos de la cadena de valor

1.2. Los desarrolladores de videojuegos
- 1.2.1. La propuesta conceptual
- 1.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego
- 1.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego

1.3. Fabricantes de Consolas
- 1.3.1. Componentes
- 1.3.2. Tipología y fabricantes
- 1.3.3. Generación de consolas

1.4. *Publishers*
- 1.4.1. Selección
- 1.4.2. Gestión del desarrollo
- 1.4.3. Generación de productos y servicios

1.5. Distribuidores
- 1.5.1. Acuerdos con distribuidores
- 1.5.2. Modelos de distribución
- 1.5.3. La logística de distribución

1.6. Minoristas
- 1.6.1. Minoristas
- 1.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor
- 1.6.3. Servicios de asesoramiento

1.7. Fabricantes de accesorios
- 1.7.1. Accesorios para el *gaming*
- 1.7.2. Mercado
- 1.7.3. Tendencias

1.8. Desarrolladores de middleware
- 1.8.1. Middleware en la industria de los videojuegos
- 1.8.2. Desarrollo middleware
- 1.8.3. Middleware: tipología

1.9. Perfiles profesionales del sector de los videojuegos
- 1.9.1. Game Designers y Programadores
- 1.9.2. Modeladores y texturizadores
- 1.9.3. Animadores e ilustradores

1.10. Los clubs profesionales de esports
- 1.10.1. El área administrativa
- 1.10.2. El área deportiva
- 1.10.3. El área de comunicación

Módulo 2. Gestión financiera

2.1. Contabilidad
- 2.1.1. Contabilidad
- 2.1.2. Las cuentas anuales y otros informes
- 2.1.3. Inmovilizado material, inversiones inmobiliarias e inmovilizado intangible

2.2. Gestión Financiera
- 2.2.1. Instrumentos financieros
- 2.2.2. Finanzas corporativas y administración financiera
- 2.2.3. Finanzas para emprendedores

2.3. Análisis de estados financieros
- 2.3.1. Análisis de los estados financieros
- 2.3.2. Análisis de la liquidez y la solvencia
- 2.3.3. Gestión de tesorería

2.4. Operaciones financieras
- 2.4.1. Operaciones financieras
- 2.4.2. Gestión de la inversión
- 2.4.3. Criterios de elección de inversiones ciertas

2.5. El sistema financiero
- 2.5.1. El sistema financiero
- 2.5.2. Estructura y funcionamiento del sistema financiero
- 2.5.3. El mercado de valores

2.6. Control de gestión
- 2.6.1. Control de gestión
- 2.6.2. Centros de responsabilidad
- 2.6.3. Sistemas de costes

2.7. Control Presupuestario
- 2.7.1. El proceso presupuestario
- 2.7.2. Organización y gestión presupuestaria
- 2.7.3. Control presupuestario

2.8. Gestión de Tesorería
- 2.8.1. Cash *management* y el presupuesto de Tesorería
- 2.8.2. Cobros de las operaciones comerciales
- 2.8.3. Pago de las operaciones comerciales

2.9. Financiación de Empresas
- 2.9.1. Ventajas, inconvenientes e implicaciones de la deuda
- 2.9.2. Elección de la estructura de capital en la empresa
- 2.9.3. Cambios en la estructura de capital

2.10. Valoración de empresas
- 2.10.1. Métodos contables y valor de negocio
- 2.10.2. Activos y deuda
- 2.10.3. Diagnóstico de valoración de empresas y presentación a inversores

Módulo 3. Dirección comercial

3.1. Modelos de organización comercial
- 3.1.1. El departamento comercial
- 3.1.2. Herramientas del departamento comercial
- 3.1.3. La fuerza de ventas

3.2. Objetivos comerciales
- 3.2.1. Planificación comercial
- 3.2.2. Previsiones y presupuestos
- 3.2.3. Presupuesto comercial

3.3. Previsión comercial
- 3.3.1. Rentabilidad del departamento comercial
- 3.3.2. Previsión de ventas
- 3.3.3. Control de la actividad comercial

3.4. Nuevos modelos relacionales
- 3.4.1. La comercialización en los nuevos modelos de negocio
- 3.4.2. La personalización como principal driver de la relación con los clientes
- 3.4.3. El desarrollo de la experiencia del cliente

3.5. La venta consultiva
- 3.5.1. Psicología de la venta
- 3.5.2. La comunicación persuasiva
- 3.5.3. Introducción y evolución de los métodos de venta

3.6. Modalidades de venta
- 3.6.1. La venta retail o B2C
- 3.6.2. La venta externa B2B
- 3.6.3. La venta on-line

3.7. Digital Social Selling
- 3.7.1. Social Selling
- 3.7.2. La actitud Social: crear red de contactos
- 3.7.3. Proceso de captación de un nuevo cliente utilizando social media

3.8. Metodologías de Digital Sales
- 3.8.1. Principales metodologías ágiles en el Digital Sales
- 3.8.2. Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling...
- 3.8.3. Inboud Sales B2B y Account Based Marketing

3.9. El soporte del Marketing en el área comercial
- 3.9.1. Gestión del marketing
- 3.9.2. El valor del marketing digital (B2C / B2B)
- 3.9.3. Gestión del Marketing Mix en el área comercial

3.10. Organización y planificación del trabajo del vendedor
- 3.10.1. Zonas y rutas de venta
- 3.10.2. Gestión del tiempo y dirección de reuniones
- 3.10.3. Análisis y toma de decisiones

Gestiona los diferentes modelos de organización comercial, así como el control presupuestario de empresas como Rockstar Games"

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.

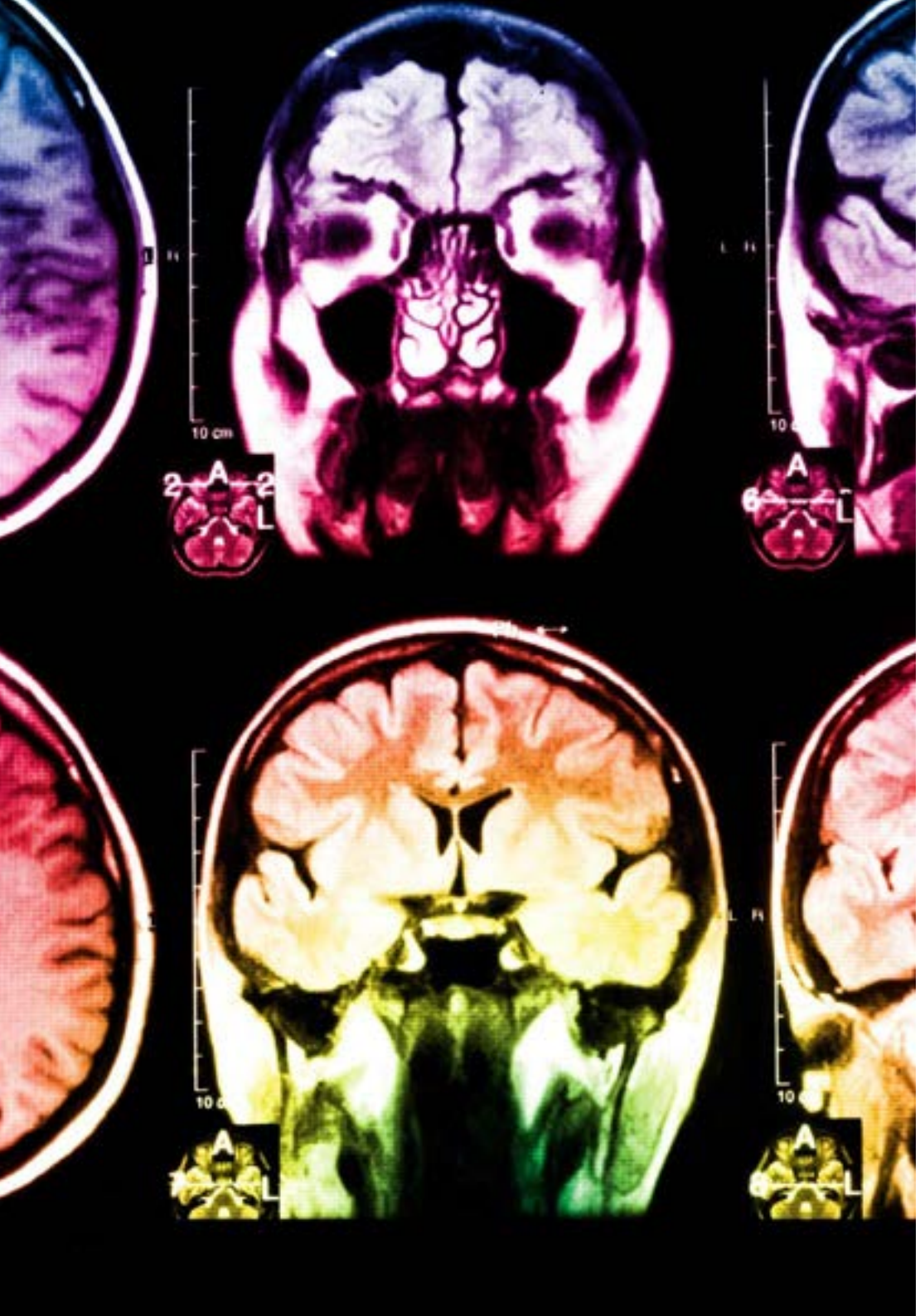
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

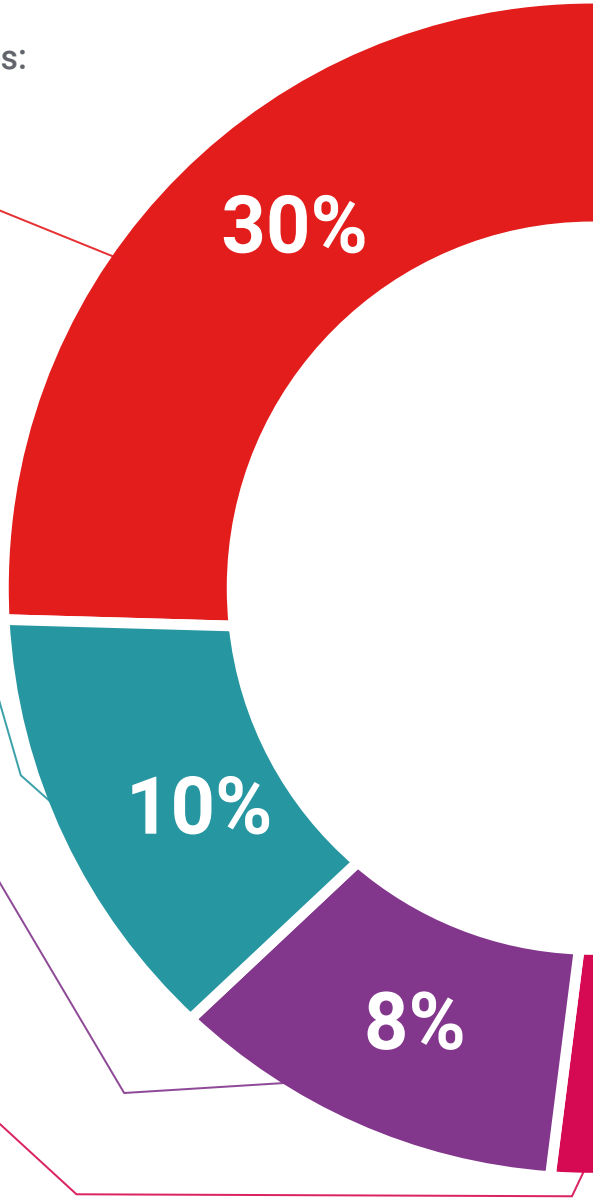
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

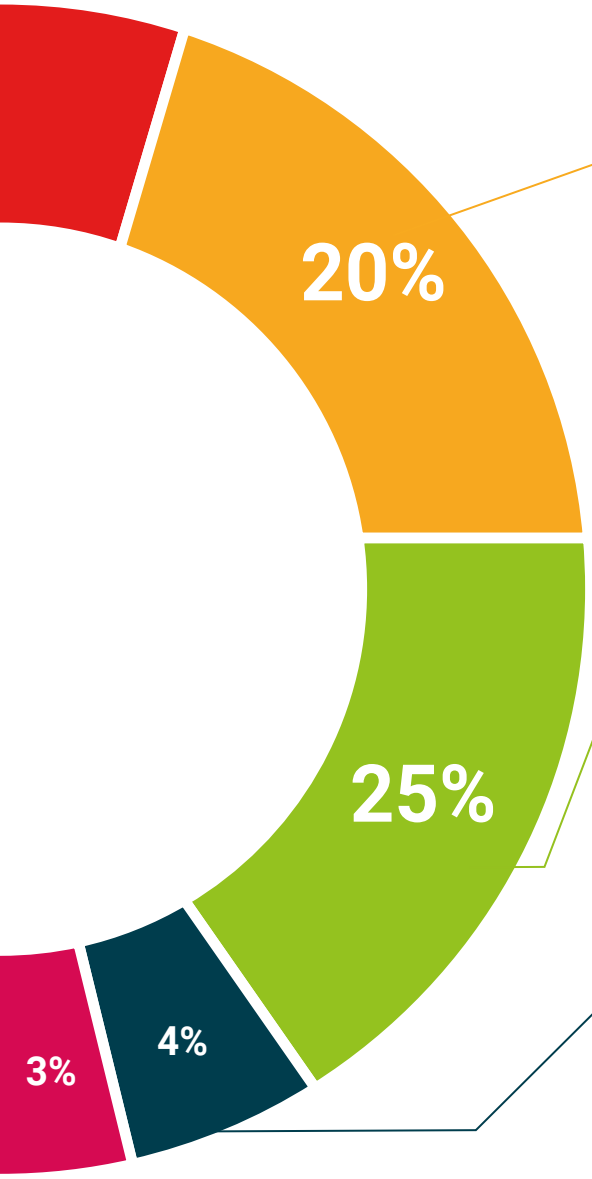
Prácticas de habilidades y competencias

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 Dirección Comercial y Financiera 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 Dirección Comercial y Financiera 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 reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos**

Nº Horas Oficiales: **450 h.**


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

Dirección Comercial y Financiera 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

Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica