Diplomado

Modelos de Negocio en Gamificación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Modelos de Negocio en Gamificación

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/modelos-negocio-gamificacion**

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

En la industria de los videojuegos, tan importante como su diseño es el Modelo de Negocio que se implemente para hacer visible y rentable al producto gamificado. Los videojuegos más exitosos tienen detrás un arduo trabajo de marketing y promoción, así como en oportunidades se hace indispensable conseguir el capital para su ejecución y desarrollo. El profesional necesita conocer todos esos principios que le lleven a alcanzar el éxito y posicionamiento de su proyecto. En este programa de 6 semanas con modalidad 100% online podrá hacerlo posible.





Aprenderás a usar los métodos y herramientas más eficaces del Marketing para atraer la atención del usuario. Implementando el modelo de negocio adecuado que rentabilice tu producto"

En su mayoría los juegos más exitosos son versiones gratuitas, a las que millones de personas pueden acceder para su completo entreteniendo, sin ningún tipo de inversión del usuario, más que la consola o el dispositivo que utilice para ello y su conexión a internet. Incluso algunos ofrecen soporte a sus jugadores a través de torneos mundiales donde otorgan grandes premios. Tal como el caso de *League of Legends*. Entonces, ¿cómo es posible que se mantengan estos grandes proyectos?

Detrás de todo ese diseño existe una estrategia para hacer del proyecto un negocio rentable. Desarrollar un pan de marketing eficiente, eventos, promociones, manejar los *Pitchs* adecuados. Conocer ampliamente la importancia de la marca dentro de la industria del videojuego y saber aplicarla con éxito, así como también identificar qué prototipo es el mejor para cada tipo de producto.

Con este Diplomado el alumno podrá dominar todos los puntos clave a seguir para la venta de un prototipo gamificado y manejará todos los procedimientos para la obtención de capital para el desarrollo de nuevos y exitosos productos. Disponiendo para ello de un campus virtual que comprende salas de reuniones, foros, chats privados con el personal capacitado para que el profesional se sienta siempre acompañado. Teniendo de igual manera, la posibilidad de descargar el material para su consulta cuando lo requiera.

Con la facilidad de poder estudiar desde donde, como y cuando quiera; ya que el sistema de estudio de TECH es completamente online y bajo la metodología del *Relearning*. Permitiendo un ágil aprendizaje y memorización de los conceptos y casos prácticos presentados. Determinando para esta titulación unas 6 semanas o 150 horas.

Este **Diplomado en Modelos de Negocio en Gamificación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gamificación en Videojuegos
- 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 la importancia del apartado visual en los videojuegos
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Profundiza en las distintas posibilidades de obtención de capital para el desarrollo de nuevos y exitosos productos. Aprende desde las bases el concepto de inversión"

Conoce ampliamente la importancia de la marca dentro de la industria del videojuego. Aplica los principios correctos en tus proyectos para alcanzar el éxito"

Con este Diplomado dominarás los Pitch adecuados para dar a conocer tu producto gamificado.

TECH te ofrece el sistema de estudio que mejor se adapta a tus necesidades.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos, con gran experiencia en entrenamiento personal terapéutico.



02

Objetivos

Dentro de este programa se han destacado objetivos generales y específicos que abordan en detalle lo que alcanzará el profesional luego de esta capacitación. Ser capaz de manejar toda la información, métodos y herramientas para la venta y negocio de videojuegos gamificados, es el objetivo que se plantea con este Diplomado. Para lo cual el equipo docente eligió de forma exhaustiva, el contenido más actualizado y específico, disponible en diversos formatos en el campus virtual.





Con este Diplomado obtendrás las claves necesarias para que destaques dentro de una industria altamente competitiva"

Objetivos generales

- Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- Explorar el comportamiento del mundo de los negocios y ventas
- Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones





Objetivos específicos

- Conocer los modelos de negocio de la industria y sus personajes
- Analizar la importancia de la marca y su aplicación de forma exitosa
- Ahondar en las formas de obtención de capital para el desarrollo de nuevos productos
- Identificar el prototipo adecuado cada tipo de producto
- Entender las claves a seguir para la venta de un prototipo

Ser capaz de aplicar el modelo de negocio correcto al prototipo diseñado es de verdaderos expertos. Empieza ahora tu capacitación”

03

Dirección del curso

Para la profesionalización del alumno en Modelos de Negocio en Gamificación, TECH ha elegido a profesionales especializados en diseño de productos interactivos, producción y Game Designer. Quienes compartirán sus experiencias más resaltantes y todo el conocimiento sobre el tema, a través del contenido seleccionado con rigor para este programa. Además, están capacitados con los conocimientos pedagógicos necesarios para ofrecer al alumno una experiencia de aprendizaje efectiva, desde un entorno totalmente *online*. Acompañando al estudiante durante todo el proceso desde diferentes medios disponibles en la plataforma educativa.





Este recorrido lo harás acompañado de expertos que compartirán sus experiencias más relevantes sobre Modelos de Negocio en Gamificación"

Dirección



Dña. Vicent Gisbert, Victoria

- Diseñadora de Productos Interactivos.
- Productora y *Game Designer*
- Técnico en desarrollo de Aplicaciones
- Graduada en Diseño de Productos Interactivos (U-TAD)


Jelly Beans

04

Estructura y contenido

Este programa ha sido pensado, entendiendo la dinámica actual de los profesionales que desean capacitarse, pero que no encuentran los medios de hacerlo de forma eficiente. El contenido estructurado en subtemas, permiten al alumno ir paso a paso hacia su desarrollo, planteado para 6 semanas de estudio. En las cuales docentes especializados le acompañarán a través de la plataforma 100% digital de TECH Universidad Tecnológica.





Un contenido especialmente diseñado para este programa y exclusivo de TECH. Está disponible para ti ahora"

Módulo 1. Modelos de negocio y venta de videojuegos gamificados

1.1. Comunicación
- 1.1.1. Desarrolladores
- 1.1.2. Empresas
- 1.1.3. *Publishers*

1.2. Promoción
- 1.2.1. *Crowfounding*
- 1.2.2. Eventos
- 1.2.3. Incubadoras

1.3. Inversores
- 1.3.1. *Venture capital*
- 1.3.2. *Seed money*
- 1.3.3. *Angel investor*

1.4. Marca: identificación
- 1.4.1. Logotipo
- 1.4.2. Arte conceptual
- 1.4.3. Tarjetas personales

1.5. Marca: exposición
- 1.5.1. Presencia en la web
- 1.5.2. *Merchandising*
- 1.5.3. *Presskit*

1.6. Marketing
- 1.6.1. Propio
- 1.6.2. Delegado
- 1.6.3. Público





1.7. Argumentos de venta
- 1.7.1. Números
- 1.7.2. Estadísticas
- 1.7.3. USP

1.8. Prototipos: mecánica
- 1.8.1. Mecánica
- 1.8.2. Estética
- 1.8.3. Tecnología

1.9. Otros prototipos
- 1.9.1. Emergente
- 1.9.2. Vertical
- 1.9.3. Horizontal

1.10. *Pitch*
- 1.10.1. Estructura
- 1.10.2. Ventas
- 1.10.3. Prensa

Titúlate en tan solo 6 semanas y en modalidad 100% online. Aparejando tu proceso de capacitación a tus responsabilidades diarias"

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"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



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

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *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

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

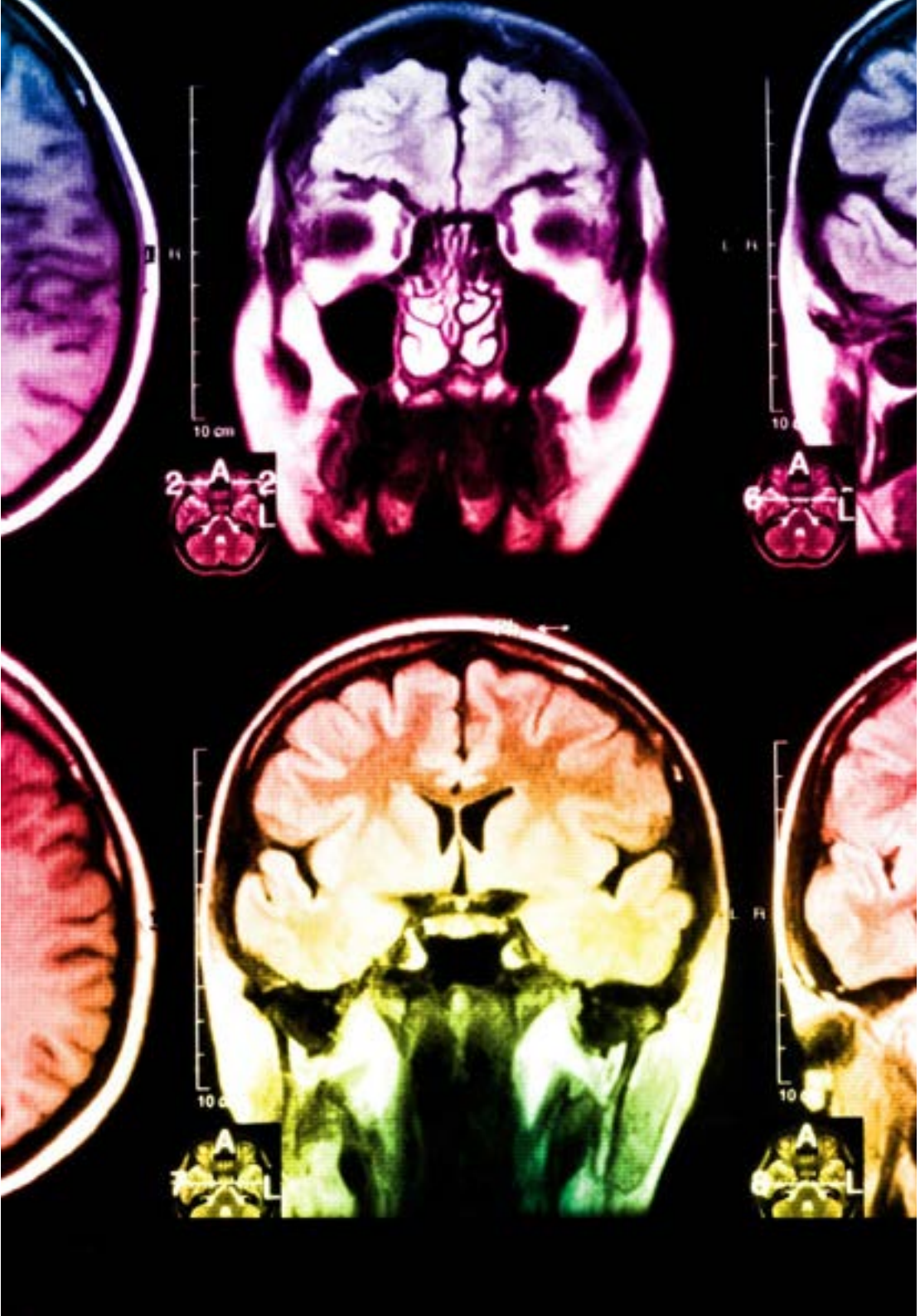
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

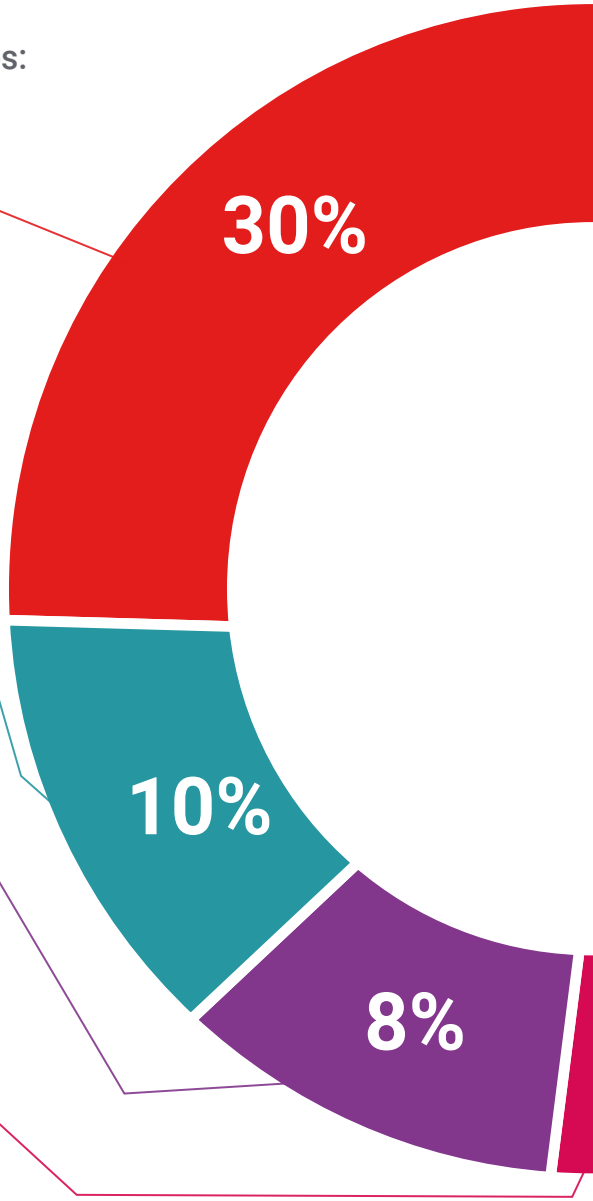
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

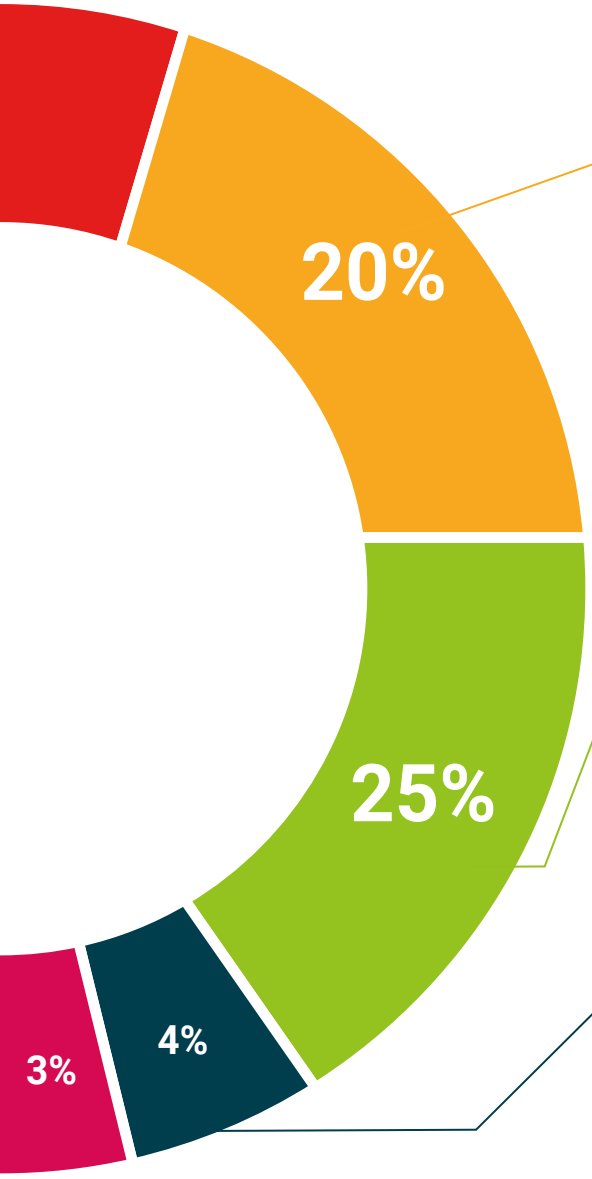
Prácticas de habilidades y competencias

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 casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. 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 Diplomado en Modelos de Negocio en Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Modelos de Negocio en Gamificación** 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Modelos de Negocio en Gamificación**

N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Modelos de Negocio en Gamificación

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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

Diplomado

Modelos de Negocio en Gamificación

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Modelos de Negocio en Gamificación



tech universidad tecnológica