Diplomado

Innovación en Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Innovación en Empresas de Videojuegos

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

El arte de innovar es, sin duda, un elemento que sirve de diferenciador dentro de una compañía de videojuegos. Desmarcarse de la competencia le aporta más valor, y por esto cada vez son más las empresas de este sector que buscan profesionales que ayuden en esta labor. Este programa está pensado para personas que quieran profundizar sus conocimientos en esta área y mejorar su futuro laboral. Por eso, esta universidad ofrece grandes ventajas para la realización de titulaciones como esta, por ejemplo, la posibilidad de estudiar de forma online sin horarios, ni restricciones.





Aprende a repasar los elementos y componentes necesarios para desarrollar capacidades y habilidades innovadores con visión de empresa"

La innovación es una cualidad muy valiosa dentro de una empresa. Es el toque que puede hacer que se diferencie de la competencia. En el caso de las empresas de videojuegos, conseguir que sus productos tengan algo distinto del resto es importante, porque de esta manera conseguir que su juego sea más consumido y que por tanto le reporte más beneficios a la compañía. Innovación e industria son conceptos que van unidos ya que una ha sido el motor del crecimiento de la otra.

Por este motivo, esta titulación ofrece una puerta a un puesto laboral de gran importancia. El profesional será el encargado analizar proyectos que implementen la innovación. Otra de las tareas que desarrollaría en un puesto laboral dentro de una empresa de videojuegos sería exportar procesos, funcionalidades y tecnologías hacia otros sectores como la gamificación, la *Toketización* y el uso de avatares.

Con un temario preparado con docentes altamente cualificados para ello, el egresado encontrará los puntos más importantes para desarrollarse en esta especialización. A través de métodos pedagógicos de gran rigor educativo, los profesores de este Diplomado presentan los conceptos a través de recursos multimedia. Así consiguen hacerlos más visuales y atractivos para el estudiante.

Todo esto se complementa a la perfección con la metodología online que propone TECH. Esta, se basa en que el egresado tenga la posibilidad de cursar este programa académico desde cualquier lugar donde tenga acceso internet. Sin horarios, ni restricciones, una verdadera comodidad para aquellas personas que tienen que combinar sus estudios con actividades laborales o personales de su vida.

Este **Diplomado en Innovación en Empresas de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de esta capacitación son:

- La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- Los contenidos especializados en desarrollo y animación de 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

“En una empresa es importante identificar el retorno de inversión que genera un videojuego. Esa será una de las tareas que ejercerá el egresado de esta titulación en un entorno laboral”

Conviértete en un experto dentro del sector de la innovación gracias a nuestros docentes y las distintas ventajas que ofrece esta titulación, de la universidad online más grande del mundo: TECH”

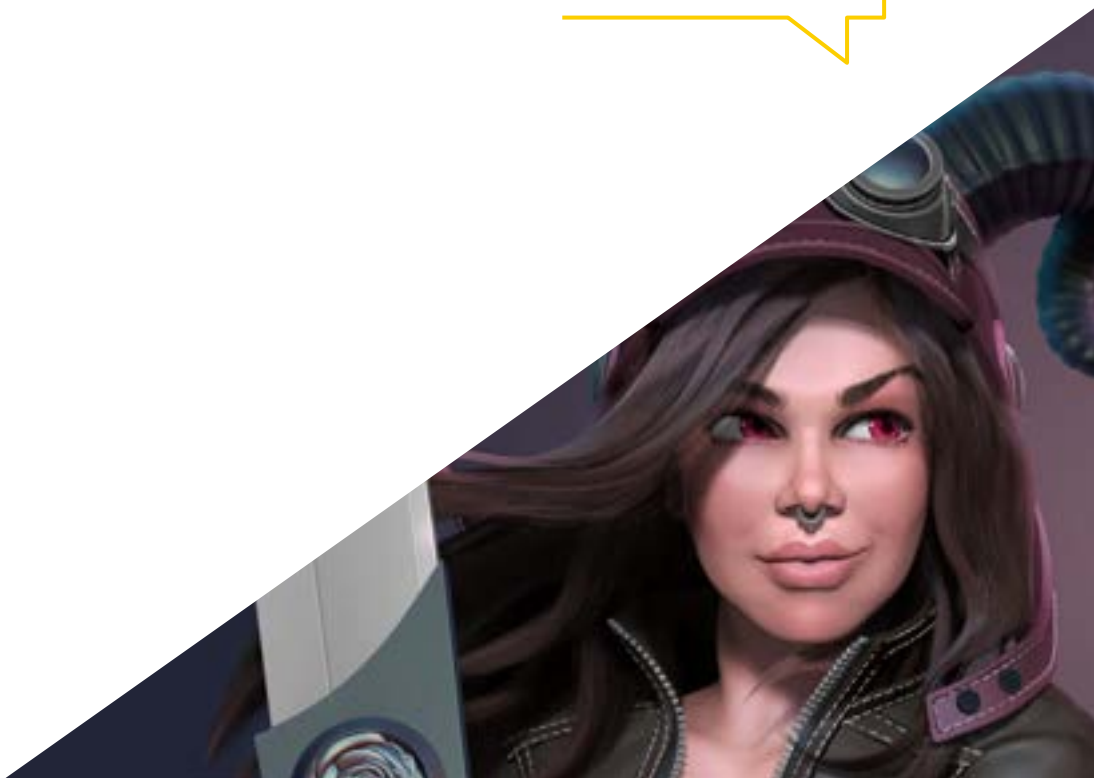
Repetir conceptos ya no es cosa del alumno. Nuestra metodología llamada Relearning está pensada para que sean nuestros docentes quienes repitan y hagan hincapié en ellos.

Prepárate con nuestro programa y da un repaso a los modelos de negocio más innovadores.

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

Los objetivos, tanto generales como específicos, de este Diplomado no están pensados al azar. Estos objetivos se centran en sacar el máximo partido de las habilidades requeridas en los departamentos de innovación de las empresas. A través de ellos el egresado adquirirá los conocimientos pertinentes para enfrentarse con éxito a un puesto de trabajo real en una Empresa de Videojuegos.





Consigue los objetivos propuestos por esta titulación y emprende tu andadura profesional dentro de este sector”

Objetivos generales

- Generar estrategias para la industria
- Conocer en profundidad las tecnologías emergentes e innovaciones en la industria





Objetivos específicos

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

Gestiona el talento innovador como una parte fundamental de capital de una empresa”

03

Dirección del curso

La dirección de este Diplomado está formada por profesional del sector de los Videojuegos con un amplio recorrido por grandes compañías. Ellos, guiarán al egresado ofreciéndole no solo explicaciones sobre el temario sino aportando experiencias sobre situaciones reales que serán de gran ayuda. Así el alumno se sentirá cómodo a la vez que consigue sacar el máximo provecho de sus estudios.





El profesorado de esta titulación cuenta con una experiencia que te será de gran ayuda durante este Diplomado"

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

El temario que conforma este programa está dividido en 10 temas que tocan los puntos más importantes de la innovación para Empresas de Videojuegos. Con una estructura clara, concisa y ordenada, se presentan cuestiones que el egresado puede encontrarse en una posible situación laboral. Se presentarán soluciones ante posibles casos que puedan darse en entornos reales, junto con la teoría que ayudará a una plena adquisición de los conocimientos.





La aplicación de procesos y tecnologías emergentes son claves que desarrollarás en las sesiones de las que participará en este módulo"

Módulo 1. Innovación

1.1. Estrategia e Innovación
- 1.1.1. Innovación en videojuegos
- 1.1.2. Gestión de la innovación en videojuegos
- 1.1.3. Modelos de innovación

1.2. Talento innovador
- 1.2.1. La implantación de la cultura de la innovación en las organizaciones
- 1.2.2. Talento
- 1.2.3. Mapa de Cultura de la Innovación

1.3. La Dirección y Gestión del Talento en la Economía Digital
- 1.3.1. Ciclo de vida del Talento
- 1.3.2. Captación - condicionantes generacionales
- 1.3.3. Retención: *engagement*, fidelización, evangelistas

1.4. Modelos de negocio en la Innovación de videojuegos
- 1.4.1. La innovación en los modelos de negocio
- 1.4.2. Herramientas de innovación al negocio
- 1.4.3. Business *Model Navigator*

1.5. Dirección de proyectos de innovación
- 1.5.1. Cliente y proceso de innovación
- 1.5.2. Diseño de la Propuesta de Valor
- 1.5.3. Organizaciones exponenciales

1.6. Metodologías ágiles en innovación
- 1.6.1. Metodología *Design Thinking y Lean Startup*
- 1.6.2. Modelos ágiles de dirección de proyectos: Kanban y Scrum
- 1.6.3. Lean Canvas





1.7. Gestión de validación de la innovación
- 1.7.1. Prototipado (PMV)
- 1.7.2. Validación del Cliente
- 1.7.3. Pivotar o preservar

1.8. Innovación en Procesos
- 1.8.1. Oportunidades de innovación en procesos
- 1.8.2. *Time-to-Market*, Reducción tareas de no valor y Eliminación de defectos
- 1.8.3. Herramientas metodológicas para la innovación en procesos

1.9. Tecnología Disruptivas
- 1.9.1. Tecnologías de Hibridación Físico – Digital
- 1.9.2. Tecnologías en Comunicación y Tratamiento de Datos
- 1.9.3. Tecnologías de Aplicación en Gestión

1.10. El retorno de la inversión en Innovación
- 1.10.1. Estrategias de monetización de datos y activos de innovación
- 1.10.2. El ROI de la Innovación. Enfoque general
- 1.10.3. Embudos

No te dejes nada atrás. Mejora tu carrera profesional con esta titulación perteneciente a una rama empresarial emergente"

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.

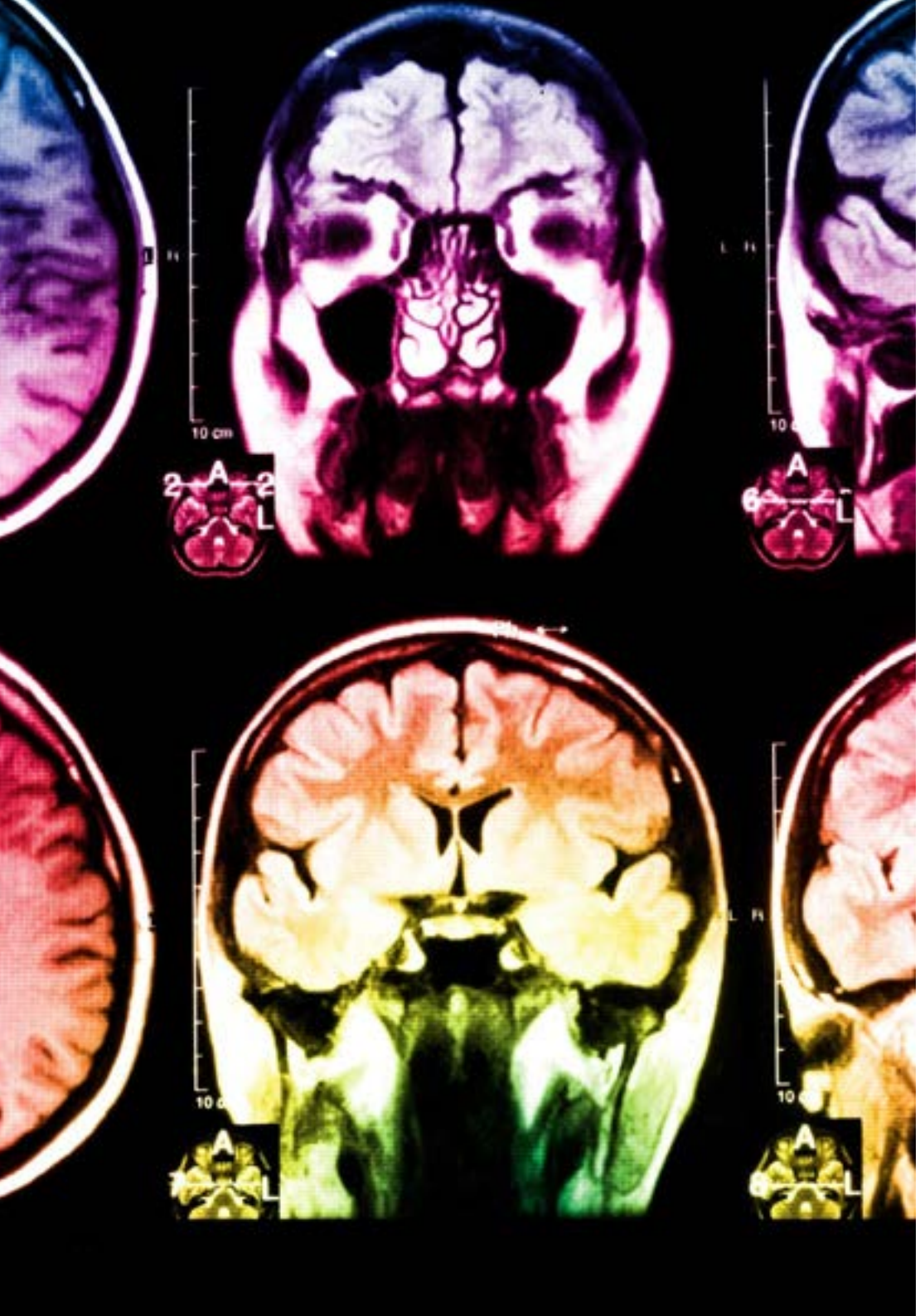
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

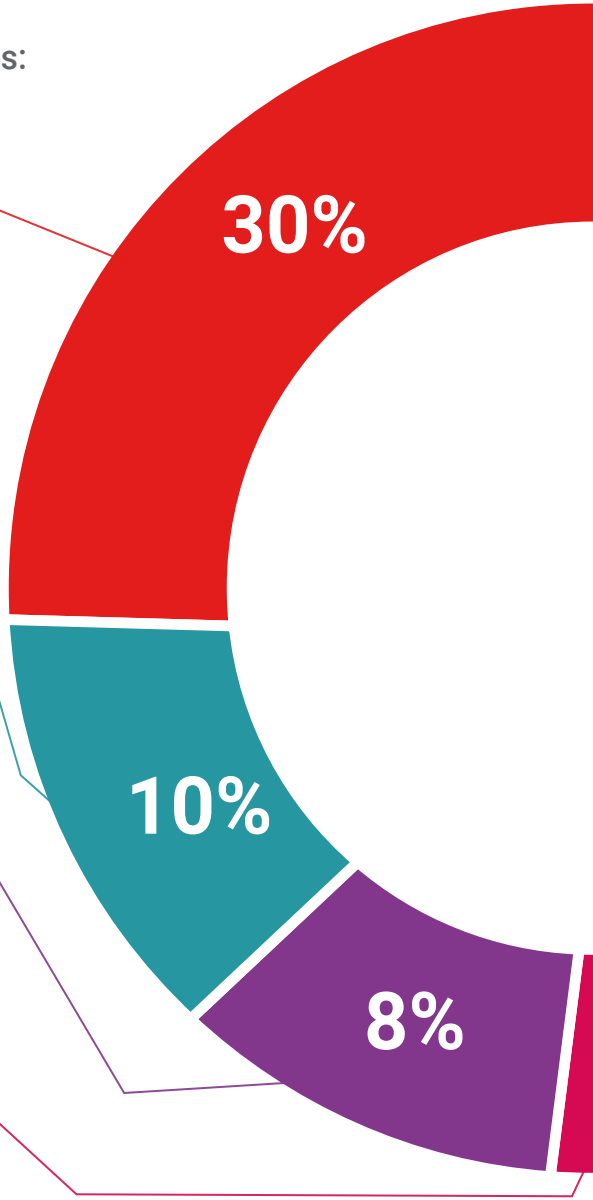
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

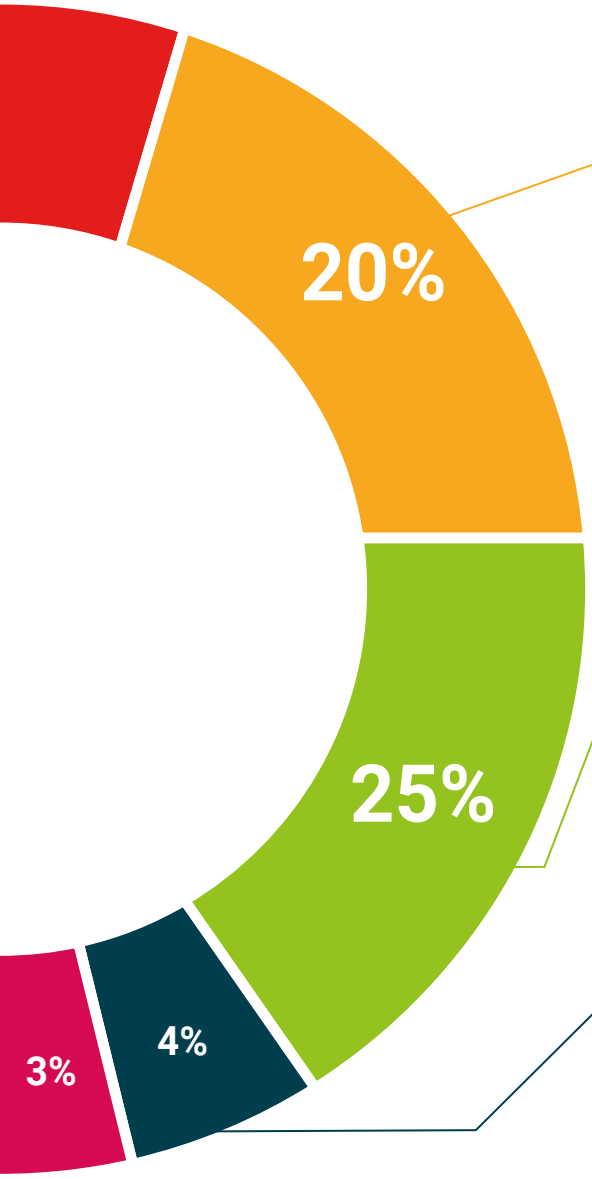
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Innovación en Empresas de Videojuegos 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 Innovación en 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 **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 Innovación en Empresas de Videojuegos**

Nº Horas Oficiales: **150**


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

Innovación en Empresas de Videojuegos

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

Innovación en Empresas de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Innovación en Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica