Diplomado

Gestión de Proyectos de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Gestión de Proyectos de Videojuegos

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

La gestión de proyectos es una labor que determina el correcto funcionamiento de una empresa. En una empresa de videojuegos es importante contar con alguien que se encargue de esta labora para optimizar los recursos organizativos, tecnológicos y económicos. Por este motivo, esta titulación forma al alumnado para que consiga adquirir todos los conocimientos necesarios para desenvolver este rol de tanta importancia dentro de una compañía de videojuegos. Gracias a su metodología online, podrá cursarla cuándo y cómo lo desee sin agobios ni presiones.





Descubre como han de aplicarse correctamente las técnicas, los recursos y las orientaciones de cara a una buena gestión de un proyecto de videojuegos”

Las compañías dedicadas a la creación de juegos digitales para públicos de todas las edades están creciendo cada vez más. Pero es importante no olvidar que hay determinados aspectos que se deben conocer si se quiere que el proyecto brille en mercado. Por esto, es importante una persona dentro de la empresa que se encargue de gestionar los proyectos de videojuegos.

Sus funciones principales van desde conocer las fases de concepción, lanzamiento y ejecución del juego, hasta la elaboración de manuales para el desarrollo del mismo. La publicación y marketing del producto también corre a cargo del gestor de proyectos. Así de primeras pueden parecer muchas cosas, pero esta titulación se ha encargado de resumir todos los conocimientos necesarios para desarrollar estas labores en un único módulo.

Por esto, un equipo docente de profesionales con experiencia dentro de este tipo de tareas dentro de las compañías de videojuegos, han elaborado un temario completo que no se salta ningún aspecto a tener en cuenta para un buen desarrollo laboral.

TECH, además, ha pensado que todo. Y es que además de dar la posibilidad al egresado de cursar esta titulación desde cualquier lugar del mundo gracias a su metodología desarrollada en línea, incluye técnicas pedagógicas con una eficacia altamente demostrada. Como prueba de ello tiene el *Relearning,* que consiste en una repetición de conceptos clave entre 8 y 16 veces por parte del docente que asegurar una adquisición de los conocimientos necesarios.

Este **Diplomado en Gestión de Proyectos 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

Los docentes de esta titulación seleccionan los conceptos más importantes de cada tema para presentártelos como elementos multimedia interactivos. Estudios científicos han demostrado que esto mejora la adquisición de conocimientos”

Cuanto más prácticas, antes sabrás desarrollar las habilidades pertinentes. En TECH nos ocupamos de eso siguiendo el modelo de competencias de Miller, el cual consiste en un aprendizaje inmersivo en cada tema"

Parte del proceso consta de una correcta gestión de publicación y el marketing que se le dé al videojuego que la compañía quiera lanzar.

La gestión de recursos es fundamental en cualquier empresa. Al final de esta titulación, tú también serás parte de esa gestión.

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

A través de unos objetivos tanto específicos como generales, el alumno conseguirá completarlos con éxito al finalizar este Diplomado. Todos ellos buscan la prosperidad de la empresa, a través de nociones que hagan hincapié en las necesidades de la gestión de los proyectos que impulsen el crecimiento de la compañía.





Conoce la clasificación de videojuegos que impacta de manera directa en el desarrollo del proyecto"

Objetivos generales

- Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuegos
- Conocer en profundidad el impacto en la gestión de proyectos y en el liderazgo de equipos





Objetivo específico

Módulo 1. Gestión de Proyectos

- Conocer en detalle la operación y la gestión de proyectos

Una buena gestión parte de unos buenos cimientos, esos cimientos serán los conocimientos que adquirirás con este Diplomado"

03

Dirección del curso

El profesorado encargado de impartir esta titulación está altamente cualificado para ello. Son conscientes de las necesidades del mercado gracias a su experiencia en el campo. Por eso prepararán al alumno para despuntar en el sector y desarrollar su actividad laboral de una manera óptima.





Gracias al cuerpo docente de esta titulación mejorarás tu andadura profesional y podrás optar a puestos más especializados y de mayor responsabilidad”

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

A través de un módulo compuesto por 10 temas, el alumno encontrará todos los conceptos necesarios para adquirir los conocimientos que necesitará para desenvolver con éxito su trayectoria profesional. Metodologías ágiles, casuísticas del ciclo de vida de un videojuego o como han de aplicarse diferentes técnicas, son algunas de las cosas que el egresado aprenderá. Esto lo hará a través de técnicas pedagógicas con un alto porcentaje de éxito en su aprendizaje.





Hemos elaborado un temario en el que encuentres todos los recursos necesarios para hacer ameno y provechoso tu aprendizaje”

Módulo 1. Gestión de proyectos

1.1. Ciclo de vida de un proyecto de videojuegos
- 1.1.1. Fase conceptual y preproducción
- 1.1.2. Fase de producción y las fases finales
- 1.1.3. Fase postproducción

1.2. Proyectos de videojuego
- 1.2.1. Géneros
- 1.2.2. *Serious Games*
- 1.2.3. Subgéneros y nuevos géneros

1.3. Arquitectura de un proyecto de videojuegos
- 1.3.1. Arquitectura interna
- 1.3.2. Relación entre elementos
- 1.3.3. Visión holística del videojuego

1.4. Los videojuegos
- 1.4.1. Aspectos lúdicos en los videojuegos
- 1.4.2. Diseño de videojuegos
- 1.4.3. Gamificación

1.5. La técnica del videojuego
- 1.5.1. Elementos internos
- 1.5.2. Motores de los videojuegos
- 1.5.3. Influencia de la técnica y el marketing en el diseño

1.6. Concepción, lanzamiento y ejecución de proyectos
- 1.6.1. Desarrollo previo
- 1.6.2. Fases del desarrollo de videojuegos
- 1.6.3. La involucración del consumidor en el desarrollo





1.7. Gestión de la organización de un proyecto de videojuegos
- 1.7.1. El equipo de desarrollo y *publisher*
- 1.7.2. Equipo de operaciones
- 1.7.3. Equipo de ventas y marketing

1.8. Manuales para el desarrollo de videojuegos
- 1.8.1. Manual de Diseño y Técnica del Videojuego
- 1.8.2. Manual del Desarrollador de videojuegos
- 1.8.3. Manual de requerimientos y especificación técnicas

1.9. Publicación y marketing de videojuegos
- 1.9.1. Preparación *Kick off* del videojuego
- 1.9.2. Canales de comunicación digitales
- 1.9.3. *Delivery,* progreso y seguimiento del éxito

1.10. Metodologías ágiles aplicables a proyectos de videojuegos
- 1.10.1. *Design and Visual Thinking*
- 1.10.2. *Lean Starup*
- 1.10.3 *Scrum Development* and *Sales*

Creador por profesionales para futuros expertos en la Gestión de Proyectos de Videojuegos”

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.

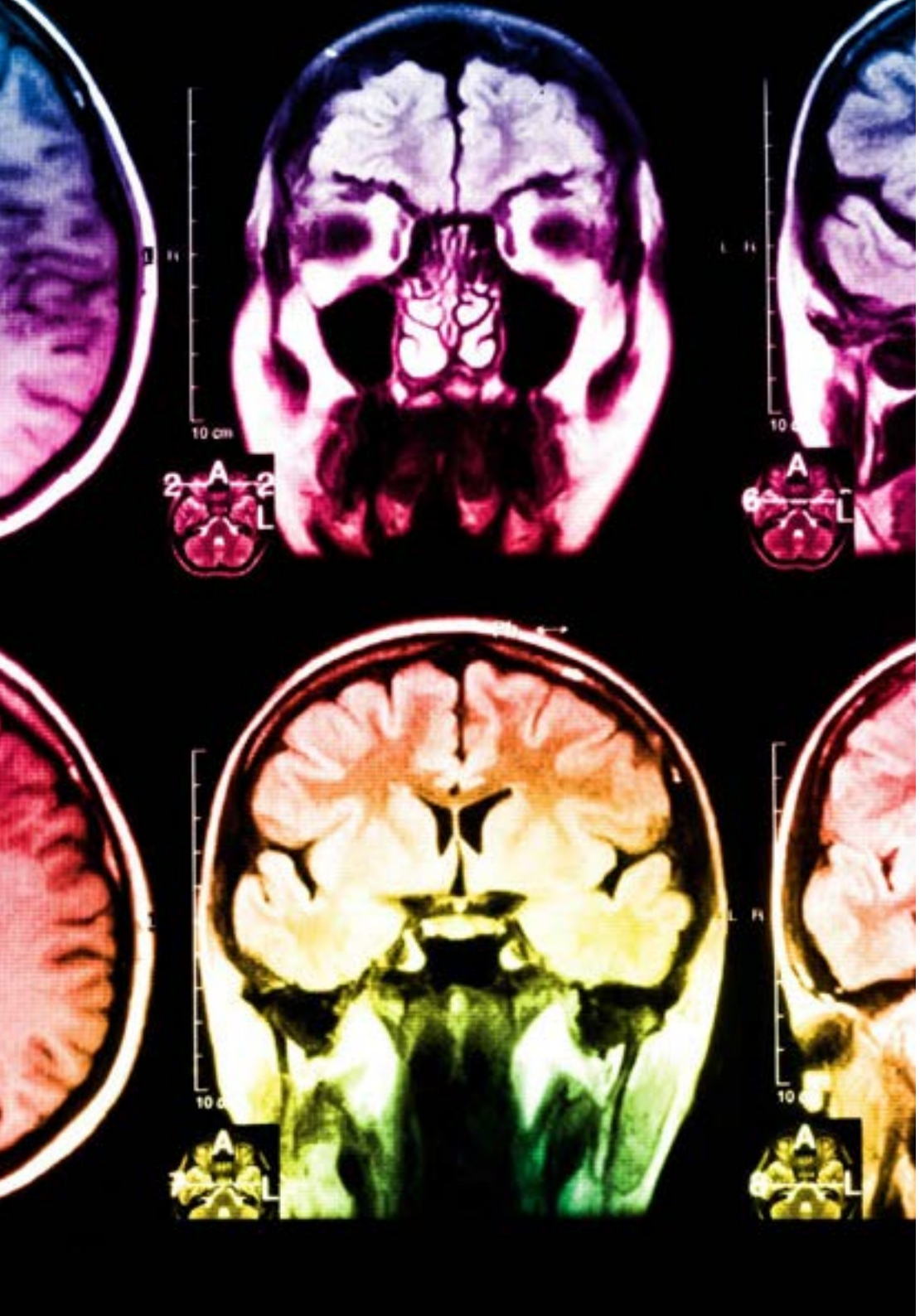
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

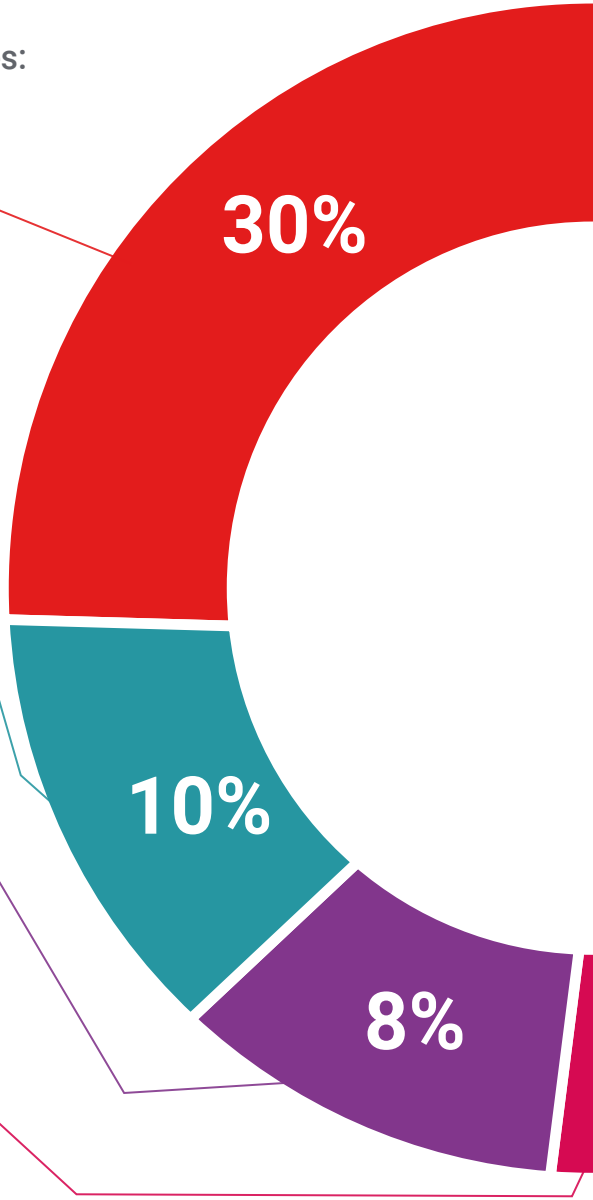
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

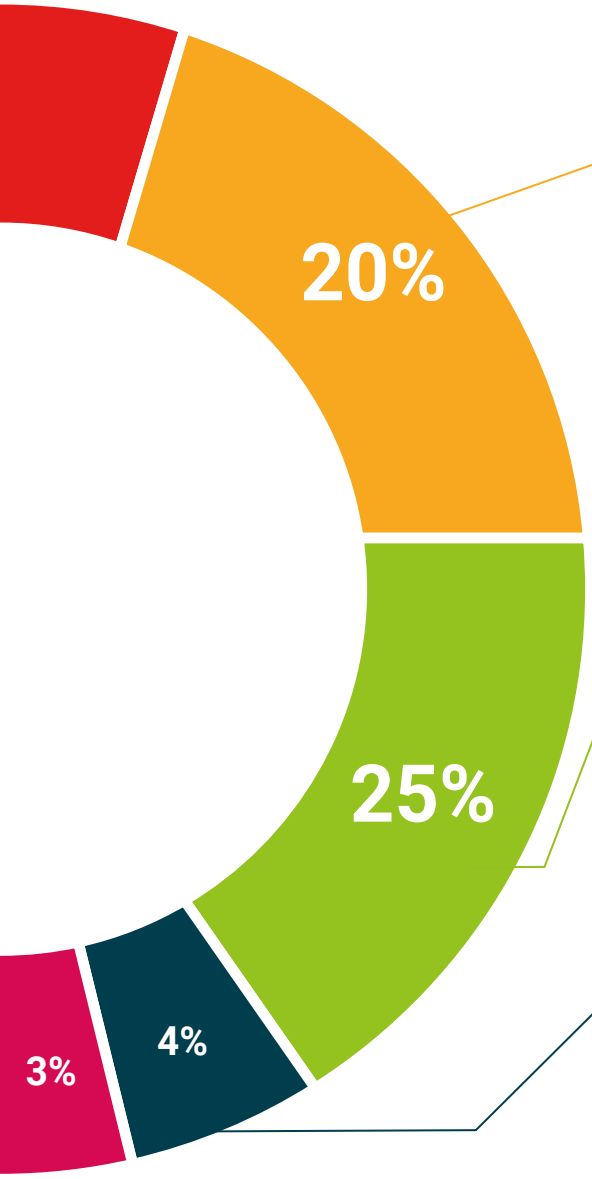
Prácticas de habilidades y competencias

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 Gestión de Proyectos 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 Gestión de Proyectos 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 Gestión de Proyectos de Videojuegos**

Nº 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

Gestión de Proyectos 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

Gestión de Proyectos de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Gestión de Proyectos de Videojuegos



tech universidad tecnológica