# Diplomado

## Transformación Digital e Innovación en las Industrias Creativas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

# Diplomado

## Transformación Digital e Innovación en las Industrias Creativas

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

# 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

Los videojuegos son eminentemente digitales, por lo que las empresas dedicadas a su creación deben tener una infraestructura y conocimientos muy desarrollados de todo lo que supone el entorno digital. Esto incluye saber hacer uso de la tecnología *blockchain*, del *big data* o de la inteligencia artificial, entre otros elementos tecnológicos que han encontrado su utilidad en el mundo de los videojuegos de una forma u otra. Respondiendo a esta necesidad de una educación especializada y tecnológica en los últimos avances y novedades, TECH ha elaborado este programa en el que el alumno indagará en profundidad en la tecnología más novedosa y la metodología más desarrollada.





*Al especializarte en tecnologías como el big data o la inteligencia artificial tendrás una ventaja competitiva en un sector en el que son imprescindibles estos avances"*

La revolución tecnológica que ha supuesto el mundo digital ha hecho que prosperen multitud de sectores, al amparo de las nuevas formas de entretenimiento. Uno de los sectores más prósperos en este sentido ha sido el de los videojuegos, que ha sufrido un crecimiento exponencial gigantesco a lo largo de las décadas hasta el punto de que llegan a influir de forma prominente en la economía y cultura de las sociedades.

Siendo un ámbito de la tecnología con una especial relevancia y alta competencia, la demanda de profesionales con avanzados conocimientos en las innovaciones más punteras y vanguardistas es constante. El mundo de los videojuegos se puede beneficiar de los últimos avances tecnológicos tales como la inteligencia artificial o el big data, útiles para mejorar la experiencia de uso del usuario.

Así las cosas, TECH ha preparado esta completa titulación en la que aglutina los principales motores de la transformación digital de esta década y que pueden ser de gran utilidad al profesional de los videojuegos al buscar la manera creativa de aplicar su uso en el ámbito del entretenimiento digital.

Un Diplomado que cuenta con la particularidad de ser completamente en línea, lo que supone una ventaja al alumno que no tiene que estarse adecuando a unos horarios fijos predeterminados ni asistir a clases fijas de ningún tipo.

Este **Diplomado en Transformación Digital e Innovación en las Industrias Creativas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Desarrollo de los conceptos y actores más importantes de la transformación digital actualmente
- Capacitación para integrar los conocimientos propios en entornos y ejemplos prácticos reales
- Ampliar las capacidades y competencias transversales del alumno para evolucionar su perfil profesional
- Obtener los conocimientos necesarios para llevar a cabo un proceso de transformación digital con énfasis en el aspecto creativo e innovador

*Únete a la revolución digital del sector de los videojuegos con los últimos avances tecnológicos del mercado"*

*El blockchain está suponiendo en los últimos años un importante activo para un nicho de videojuegos aún sin explotar y que tiene un gran crecimiento potencial"*

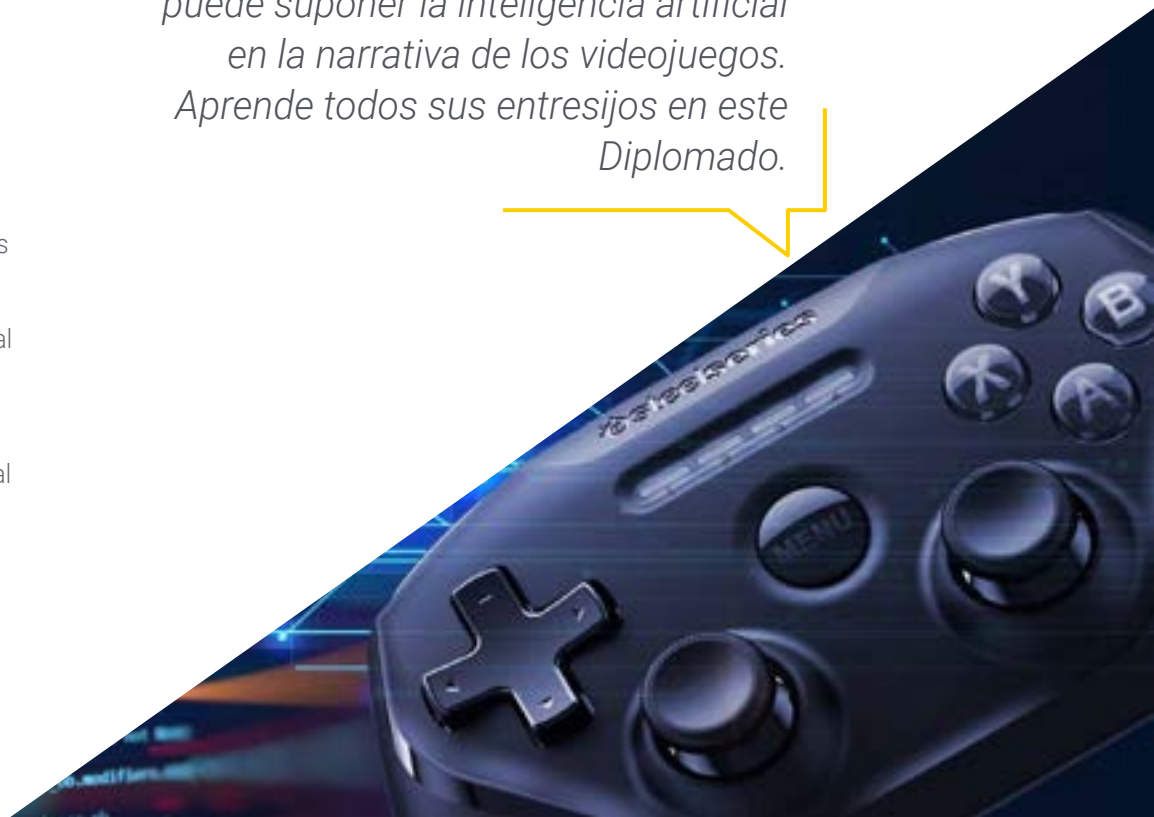
*Gracias al big data podrás recopilar datos de miles de usuarios, entender su forma de jugar y adaptarte a sus demandas para mejorar su percepción del título que están jugando.*

*Eres consciente de la revolución que puede suponer la inteligencia artificial en la narrativa de los videojuegos. Aprende todos sus entresijos en este Diplomado.*

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

La presente titulación de TECH tiene como objetivo principal el instruir al alumno en las novedades más importantes en materia de transformación digital e innovación en las industrias creativas, haciendo un especial énfasis en su posible aplicación para los videojuegos. A través de una serie de objetivos pautados, el alumno tiene garantizado adquirir una serie de conocimientos y competencias concretas que servirán para impulsar su carrera dentro de la industria del entretenimiento digital.

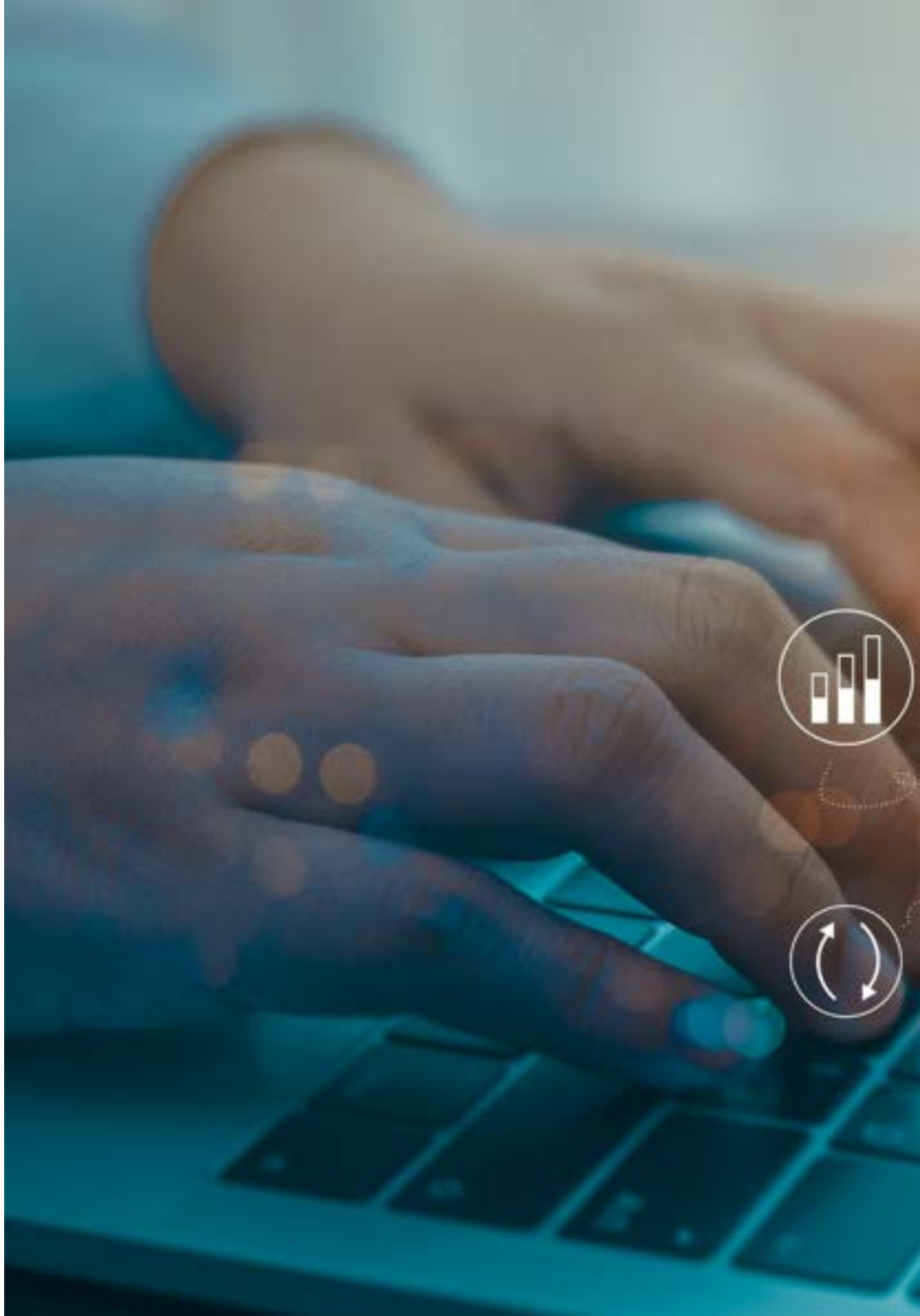




*A través de los conocimientos que adquirirás en este Diplomado podrás darle un toque de profesionalidad innovador a tu currículum personal"*

## Objetivos generales

- Saber de primera mano cuales son las mejores herramientas y procesos actuales para la transformación digital
- Comprender cómo la creatividad e innovación se han convertido en los motores económicos actuales para la transformación digital
- Capacitar al alumno en la aplicación de metodologías actuales de transformación digital con las que innovar y destacar
- Ayudar al alumno a que adquiera las competencias necesarias para desarrollar y evolucionar su perfil profesional tanto en entornos empresariales como de emprendimiento
- Desarrollar habilidades comunicativas, tanto escritas como orales, así como de realización de presentaciones profesionales eficaces en la práctica cotidiana
- Fomentar la proactividad del alumno para que adquiera competencias transversales fundamentales en el mercado laboral
- Gestionar el proceso de creación y puesta en práctica de ideas creativas en torno a la transformación digital de empresas
- Utilizar y manejar nuevas tecnologías de la información y comunicación tales como instrumentos de aprendizaje e intercambio de experiencias en el ámbito de estudio






## Objetivos específicos

- Ahondar en el futuro digital de la industria creativa y cómo afrontar los posibles cambios que aparezcan
- Comprender que la transformación digital es continua y un proceso evolutivo que debe estar en continuo movimiento
- Instruir en la aplicación en entornos creativos de nuevas tecnologías tales como la inteligencia artificial, el *Blockchain*, el *Big Data* o la robótica
- Expandir los conocimientos sobre nuevos modelos de negocio basados en comercialización, prestación de servicios y comunidades

*Tu carrera profesional dará un salto de calidad gracias a tu aplicación efectiva de las tecnologías más novedosas en el campo de los videojuegos"*

03

# Dirección del curso

Este Diplomado en Transformación Digital e Innovación en las Industrias Creativas reúne a un equipo docente con amplia experiencia no sólo en el campo de la propia innovación, sino también en el del uso y aplicación de tecnología de vanguardia en varios sectores de la industria creativa. Así, el alumno obtiene consejo y enseñanzas de profesionales que ya han puesto en práctica el propio material didáctico proporcionado, demostrando por tanto su eficacia y adecuación a los tiempos actuales.





*Con la ayuda de los profesionales de TECH tu carrera en el mundo de los videojuegos subirá al siguiente nivel”*

## Dirección



### Dra. Velar, Marga

- Gerente de Marketing Corporativo en SGN Group (Nueva York)
- Dirección en Forefashion Lab
- Profesora en el Centro Universitario Villanueva, en ISEM Fashion Business School y en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra
- Doctora en Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid
- Licenciada en Comunicación Audiovisual con diploma en Comunicación y Gestión de Moda por el Centro Universitario Villanueva, Universidad Complutense
- MBA Gestión de Empresas de Moda por ISEM Fashion Business School



04

# Estructura y contenido

En este programa de TECH el alumno se instruirá en diferentes materias como pueden ser el big data, el blockchain, el transmedia, los diferentes ecosistemas para fomentar el emprendimiento digital, los nuevos modelos de negocio freemium y premium, o las diferentes y novedosas metodologías para fomentar la creatividad e innovación dentro del contexto de industrias creativas como la del videojuego. Una titulación que sin duda distinguirá al alumno por sus conocimientos especializados y únicos.






*Con unos temas de elaborado material serás capaz de dominar las principales nuevas tecnologías que coparán los ambientes de desarrollo de videojuegos en los próximos años"*

## **Módulo 1.** Transformación Digital en la Industria Creativa

1.1. *Digital Future* de la Industria Creativa
- 1.1.1. La transformación digital
- 1.1.2. Situación del sector y su comparativa
- 1.1.3. Retos de futuro

1.2. Cuarta revolución industrial
- 1.2.1. Revolución industrial
- 1.2.2. Aplicación
- 1.2.3. Impactos

1.3. Habilitadores digitales para el crecimiento
- 1.3.1. Efectividad operativa, aceleración y mejora
- 1.3.2. Transformación digital continua
- 1.3.3. Soluciones y servicios para las industrias creativas

1.4. La aplicación del *big data* a la empresa
- 1.4.1. Valor del dato.
- 1.4.2. El dato en la toma de decisiones.
- 1.4.3. *Data driven company*

1.5. Tecnología cognitiva
- 1.5.1. IA y Digital Interaction
- 1.5.2. IoT y robótica
- 1.5.3. Otras prácticas digitales

1.6. Usos y aplicaciones de la tecnología *blockchain*
- 1.6.1. *Blockchain*
- 1.6.2. Valor para el sector de las II.CC.
- 1.6.3. Versatilidad de las transacciones

1.7. La omnicanalidad y el desarrollo del transmedia
- 1.7.1. Impacto en el sector
- 1.7.2. Análisis del reto.
- 1.7.3. Evolución

1.8. Ecosistemas de emprendimiento
- 1.8.1. El papel de la innovación y el venture capital
- 1.8.2. El ecosistema *start-up* y los agentes que lo conforman
- 1.8.3. ¿Cómo maximizar la relación entre el agente creativo y las *start-up*?

1.9. Nuevos modelos de negocio disruptivos
- 1.9.1. Basado en la comercialización (plataformas y *marketplaces*)
- 1.9.2. Basado en la prestación de servicios (modelos *freemium*, *premium* o suscripción)
- 1.9.3. Basado en comunidades (desde el *crowdfunding*, Redes Sociales o blogs)

1.10. Metodologías para promover la cultura de innovación en la industria creativa
- 1.10.1. Estrategia de innovación del océano azul
- 1.10.2. Estrategia de innovación de *lean Start-up*
- 1.10.3. Estrategia de innovación Agile

*Un Diplomado que te da la oportunidad de crecer en un ámbito deseoso de tener profesionales como tú”*



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.

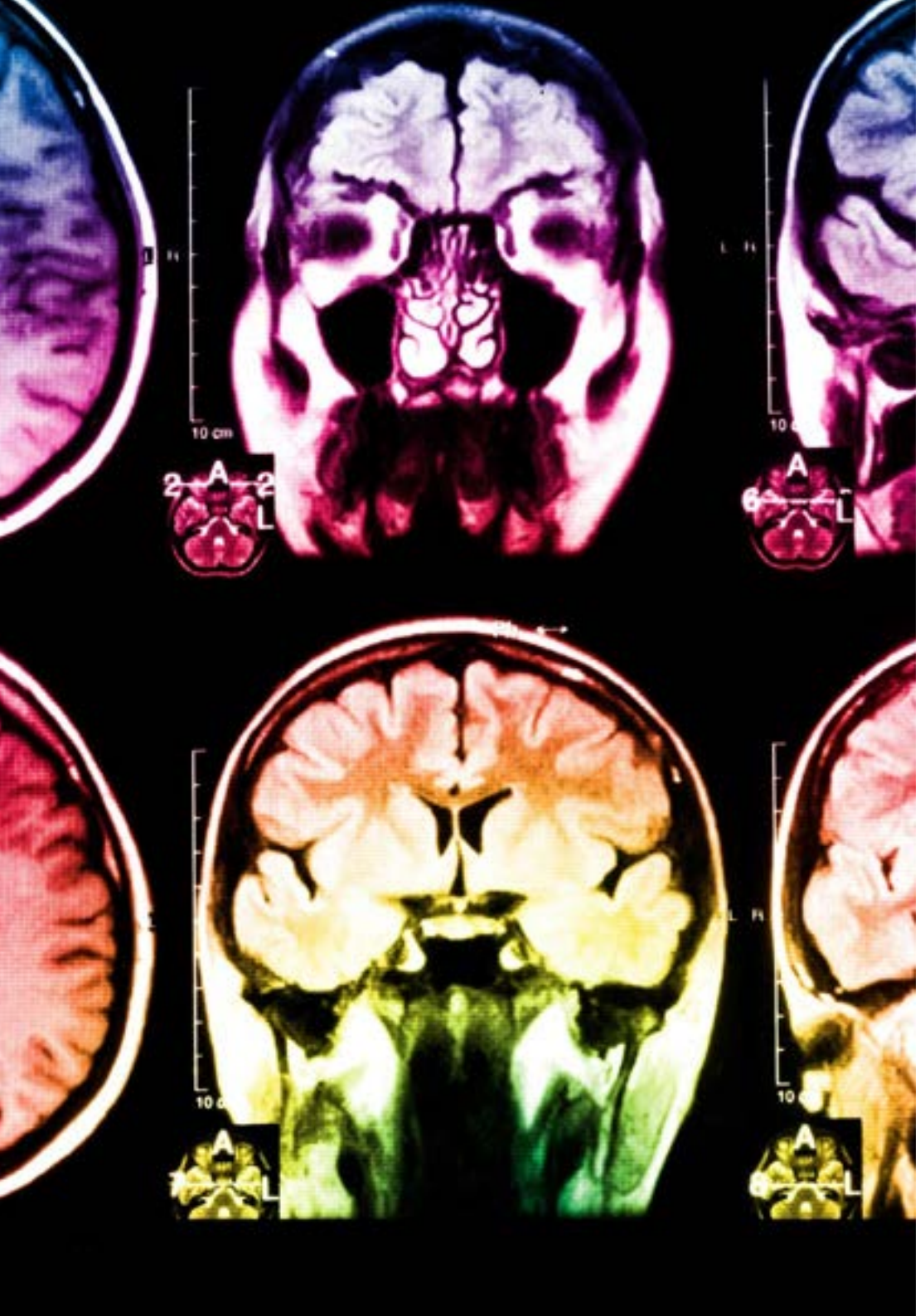
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*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.

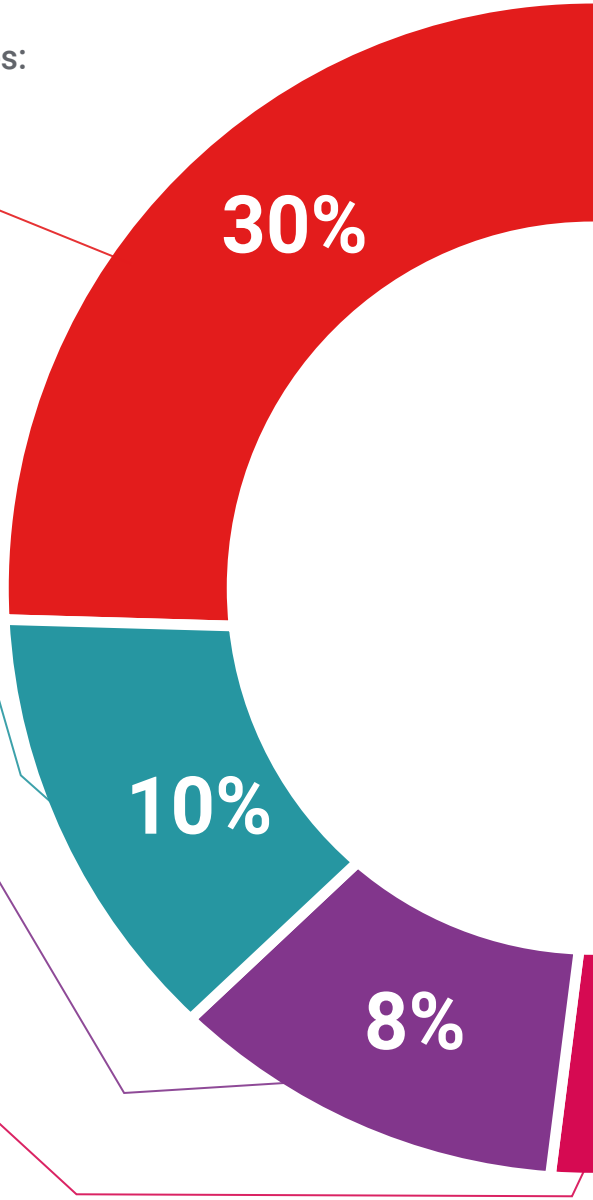
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

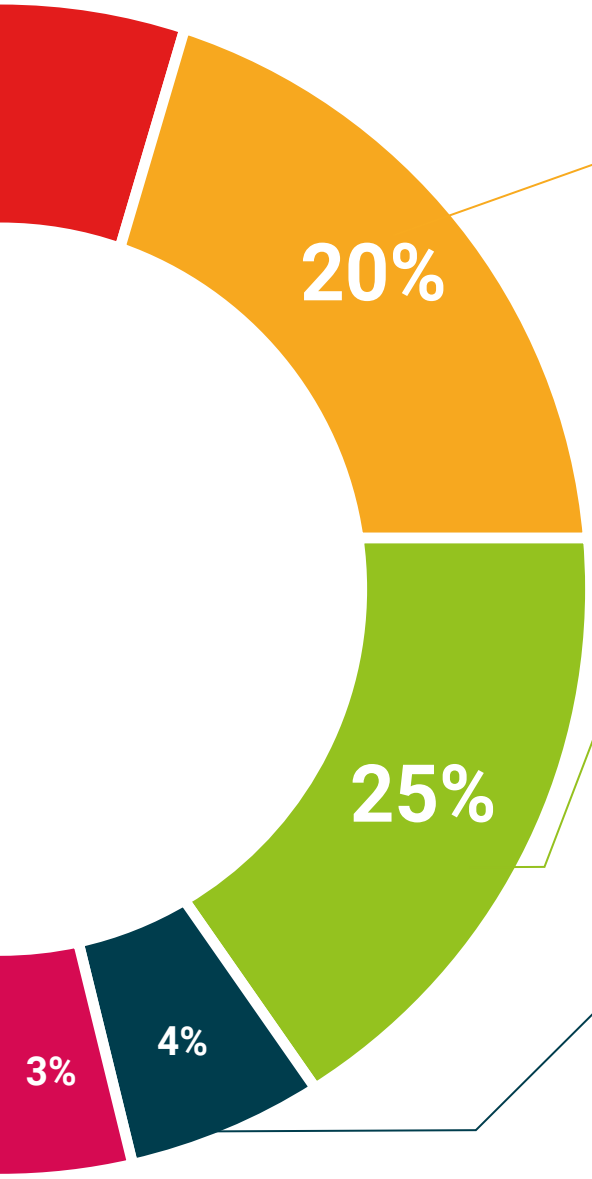
### Prácticas de habilidades y competencias

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 Transformación Digital e Innovación en las Industrias Creativas 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 Transformación Digital e Innovación en las Industrias Creativas** 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 Transformación Digital e Innovación en las Industrias Creativas**

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

Transformación Digital e Innovacción en las Industrias Creativas

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

## Transformación Digital e Innovación en las Industrias Creativas

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

# Diplomado

## Transformación Digital e Innovación en las Industrias Creativas



tech universidad tecnológica