Diplomado

Estrategias en Empresas Digitales y de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Estrategias en Empresas Digitales y de Videojuegos

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

Una buena estrategia es la clave para que una empresa funcione correctamente. En las compañías dedicadas a los videojuegos pasa exactamente lo mismo. Saber analizar y dirigir estas tácticas son un punto clave en la dirección de equipos de este tipo de negocios. Con esta titulación, el egresado podrá adquirir los conocimientos necesarios para ser parte del cambio y así aportar su toque personal. Esta alternativa, es viable para cualquier profesional, independientemente de las obligaciones que tenga. Es una titulación muy flexible porque al ser online, el alumno puede organizar su tiempo y lugar de estudio sin que esto interfiera en otros aspectos de su vida.





Este programa te permitirá adoptar las capacidades de fundamentar los objetivos y funciones de la Dirección Estratégica en las Empresas Digitales y de Videojuegos"

Como en cualquier empresa, el trazado y diseño de unas buenas estrategias son la base para que el producto final sea un éxito. Por esto, es importante que el profesional se sumerja de lleno en el alcance que incluye a las empresas digitales y de videojuegos. Para ello, esta titulación analizará aspectos como el proceso estratégico o la necesidad de realizar distintas investigaciones para la implantación de diferentes modelos de negocio y sostenibilidad empresarial. Así el egresado adquirirá las herramientas para el análisis sectorial del videojuego, su posición competencial y su entorno económico pertinente.

Para esta tarea, este Diplomado cuenta con la colaboración de docentes altamente cualificados que prepararán al estudiante a través de un temario elaborado a consciencia. Gracias a esto, el profesional podrá especializarse en este campo y será capaz de desarrollar las habilidades pertenecientes al mismo en un ambiente de trabajo real.

La repetición de conceptos clave es una técnica comúnmente usada para la adquisición de nociones básicas e importantes en cualquier tipo de estudio. TECH, ha dado un paso al frente y propone el *Relearning*, una metodología innovadora en la que la reiteración de estas nociones corre de parte de los docentes consiguiendo así mejores resultados. Esto junto con su metodología 100% en línea hace que sea una opción perfecta para especializarse en este campo.

Este **Diplomado en Estrategias en Empresas Digitales y 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

Que el tiempo no sea una excusa. Planifica tus estudios y decide cuando los acabarás, sin prisas ni presiones”

TECH busca la comodidad del alumno, por este motivo podrás estudiar cuándo y dónde quieras. Así tus estudios no interferirán en tu vida laboral y personal"

Analiza los puntos que debe trabajar la empresa a través de los nuevos negocios estratégicos.

Lánzate a preparar la base para un buen desarrollo del producto final.

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

Este Diplomado contiene unos objetivos claros dentro de las Estrategias en Empresas Digitales y de Videojuegos. A través de ellos, el egresado, incorporará a sus conocimientos previos, otros nuevos que potenciarán sus habilidades para mejorar la inversión y el ahorro de la compañía, así como su planificación.





Una buena estrategia es la clave de un plan para un crecimiento de la compañía. Sé parte de ese desarrollo"

Objetivos generales

- Generar estrategias para la industria
- Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuegos
- Desarrollar estrategias orientadas al videojuego





Objetivo específico

Módulo 1. Estrategia en empresas digitales y videojuegos

- Conocer el contexto y los componentes de la estrategia empresarial con foco en la industria de videojuegos

Los objetivos de este programa están pensados para que desarrolles todo tu potencial en empresas digitales especializadas en videojuegos"

03

Dirección del curso

Este programa está dirigido e impartido por profesionales dedicados a los diferentes aspectos que se llevan a cabo dentro de una empresa digital especializada en videojuegos. Gracias a su experiencia en el sector, aportarán al alumno conocimientos y destrezas que podrán desarrollar en el ámbito laboral.





Recorre tu camino de aprendizaje de la mano de docentes altamente cualificados y experimentados en el sector que tienen como objetivo sacar lo mejor de ti"

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 Diplomado comprende un único módulo en el que el alumno aprenderá no solo cuáles son las distintas estrategias aplicadas a los videojuegos y a las empresas digitales, sino también a analizar el posicionamiento y el entorno de estos. El temario de esta titulación ha sido elaborado por un equipo de profesionales del sector que ha adaptado todos los conceptos y destrezas implicadas en el aprendizaje.





Desarrolla y aprende a elaborar una dirección estratégica que obtenga grandes resultados para la compañía”

Módulo 1. Estrategia en empresas digitales y videojuegos

1.1. Empresas Digitales y Videojuegos
- 1.1.1. Componentes de la estrategia
- 1.1.2. Ecosistema digital y del videojuego
- 1.1.3. Posicionamiento Estratégico

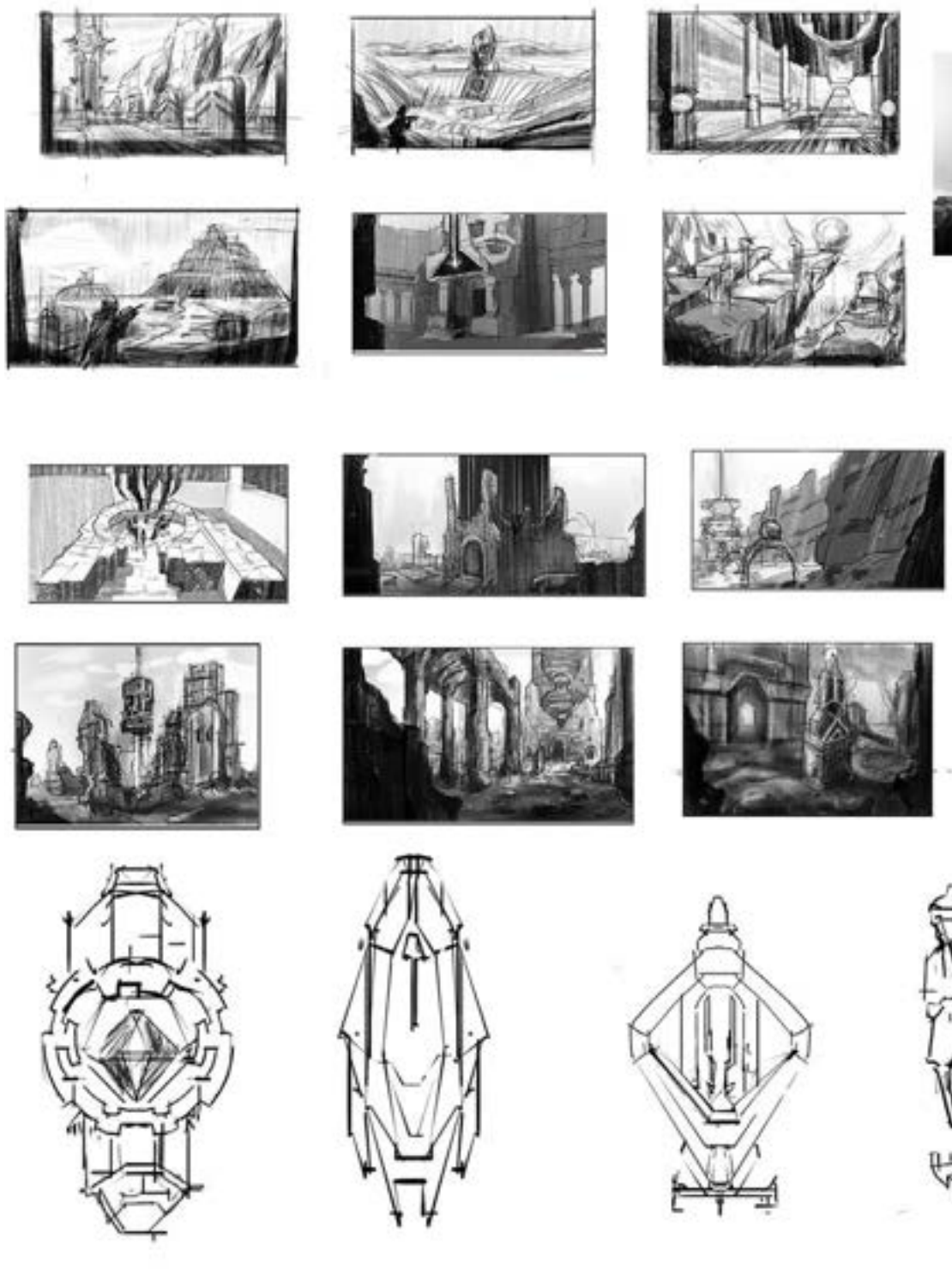
1.2. El Proceso Estratégico
- 1.2.1. Análisis estratégico
- 1.2.2. Selección de alternativas estratégicas
- 1.2.3. Implantación de la estrategia

1.3. Análisis Estratégico
- 1.3.1. Interno
- 1.3.2. Externo
- 1.3.3. Matriz DAFO y CAME

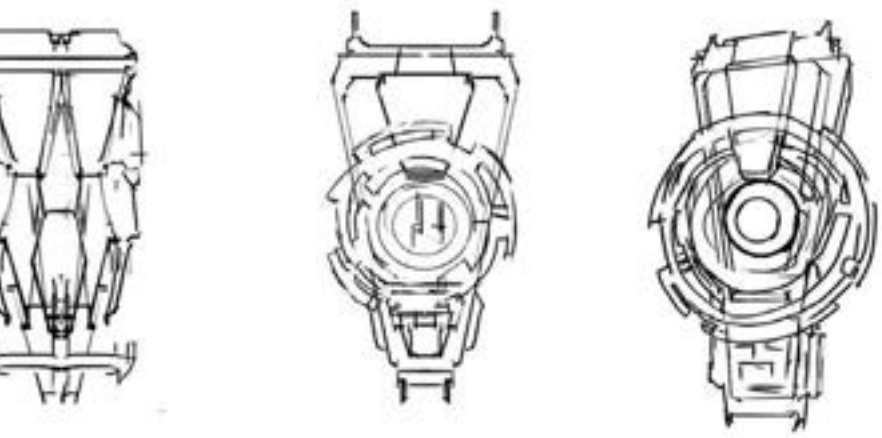
1.4. Análisis Sectorial del Videojuego
- 1.4.1. Modelo de las 5 fuerzas de Porter
- 1.4.2. Análisis PESTEL
- 1.4.3. Segmentación Sectorial

1.5. Análisis Posición Competencial
- 1.5.1. Crear y monetizar el valor estratégico
- 1.5.2. La búsqueda de nicho vs la segmentación del mercado
- 1.5.3. La sustentabilidad del posicionamiento competitivo

1.6. Análisis del Entorno Económico
- 1.6.1. Globalización e internacionalización
- 1.6.2. La inversión y el ahorro
- 1.6.3. Indicadores de producción, productividad y empleo







1.7. Dirección Estratégica
- 1.7.1. Un marco para el análisis de la estrategia
- 1.7.2. El análisis del entorno sectorial, recursos y capacidades
- 1.7.3. Puesta en práctica de la estrategia

1.8. Formular la Estrategia
- 1.8.1. Estrategias corporativas
- 1.8.2. Estrategias genéricas
- 1.8.3. Estrategias de cliente

1.9. Implementación de la Estrategia
- 1.9.1. Planificación estratégica
- 1.9.2. Comunicación y esquema de participación de la organización
- 1.9.3. Gestión del cambio

1.10. Los Nuevos Negocios Estratégicos
- 1.10.1. Los océanos azules
- 1.10.2. El agotamiento de la mejora incremental en la curva de valor
- 1.10.3. Negocios de costo marginal cero

Cada punto del temario está cuidado un mucho mimo para que aprendas las tareas a realizar dentro de las estrategias que deben seguir las empresas dedicadas a la creación 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.

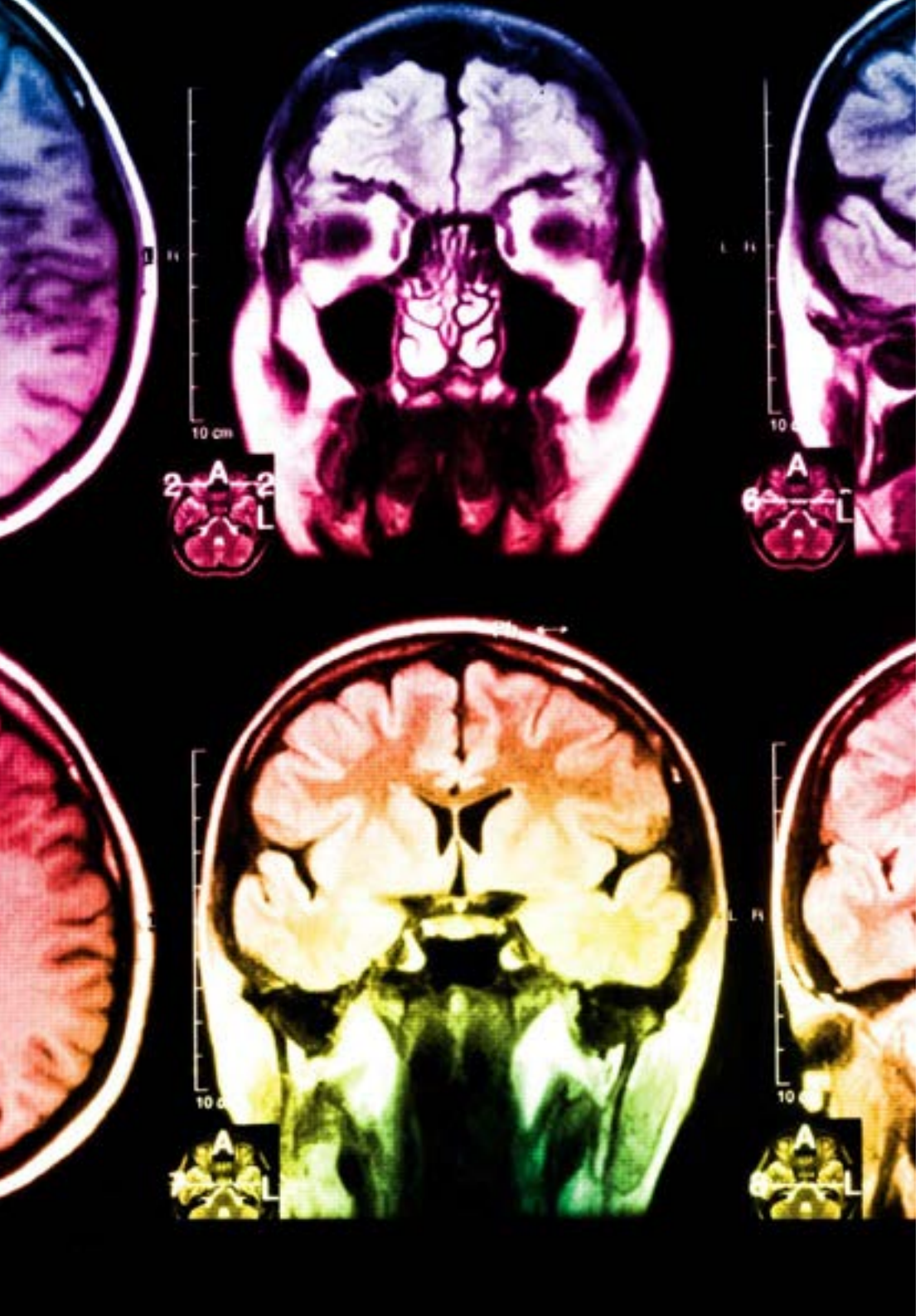
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

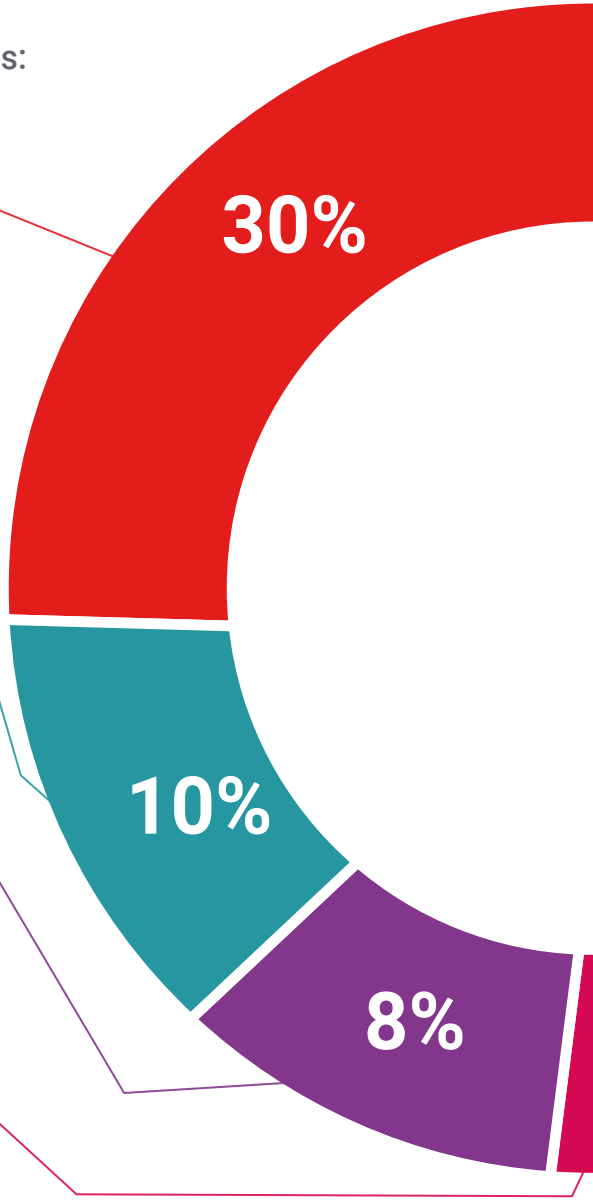
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

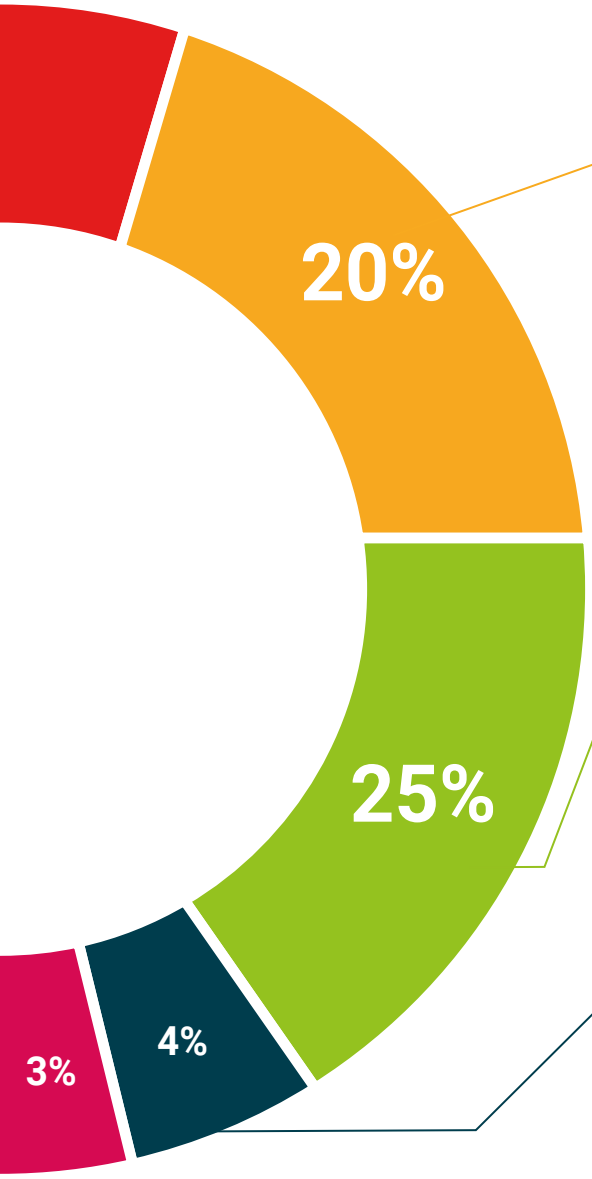
Prácticas de habilidades y competencias

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 Estrategias en Empresas Digitales y 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 Estrategias en Empresas Digitales y 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 Estrategias en Empresas Digitales y 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

Estrategias en Empresas Digitales y 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

Estrategias en Empresas Digitales y de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Estrategias en Empresas Digitales y de Videojuegos



tech universidad tecnológica