Diplomado

Dirección de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Dirección de Empresas de Videojuegos

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

Las compañías de videojuegos crecen a un ritmo desbocado, debido al gran consumo de su producto principal. Por este motivo, encontrar a alguien capaz de coger las riendas y dirigir la empresa es algo que demandan cada vez más. Con este programa, el alumno adquirirá los conocimientos que le permitirán desarrollar con soltura este rol y así colaborar en el correcto funcionamiento de la entidad. Con un contenido enriquecido, un profesorado altamente cualificado y las ventajas que ofrece la metodología de esta titulación, el egresado encontrará todo lo que buscaba para completar su progreso en el mundo laboral.





Tú solo pon las ganas y la ilusión, que del resto nos encargamos nosotros. Ponemos a tu disposición todo lo necesario para que te desarrolles como Director dentro de una Empresa de Videojuegos"

Dirigir una empresa no es tarea fácil. En cualquier compañía, estar al cargo de la dirección implica tener una serie de nociones propias para ser quien organice y distribuya las distintas tareas a desarrollar. En el caso de una Empresa de Videojuegos, quien tenga este rol deberá saber cosas como los elementos de una cadena de valor, quien son los fabricantes de las consolas en las que se desarrolla el producto principal o manejar los Clubs Profesionales de Esports, ya que son parte fundamental de este ámbito.

A través de esta titulación, el alumno adquirirá estas y otras nociones necesarias en su andadura profesional dentro de la dirección de una empresa de este calibre. Para ello, cuenta con un equipo docente a su disposición que a través de diferentes técnicas educativas lo instruirá para desarrollar su rol con éxito en lo profesional. Gracias a un temario al que no le falta detalle, podrá conocer todos los entresijos que esconde esta especialización.

Además de tener una metodología 100% online, este Diplomado cuenta también con modelos psicométricos. Estos están basados en los resultados y competencias del aprendizaje que los estudiantes deben adquirir y superar durante este programa. Todo esto junto con un aprendizaje inmersivo de cada tema, hace que TECH sea la universidad ideal para completar tus estudios.

Este **Diplomado en Dirección de 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

A través del Storytelling aprenderás los contextos y nociones más complejas”

El personal docente de esta titulación repetirá los conceptos clave entre un mínimo de 8 y un máximo de 16 veces. Este método conocido como Relearning hará que adquieras los conocimientos pertinentes con total seguridad"

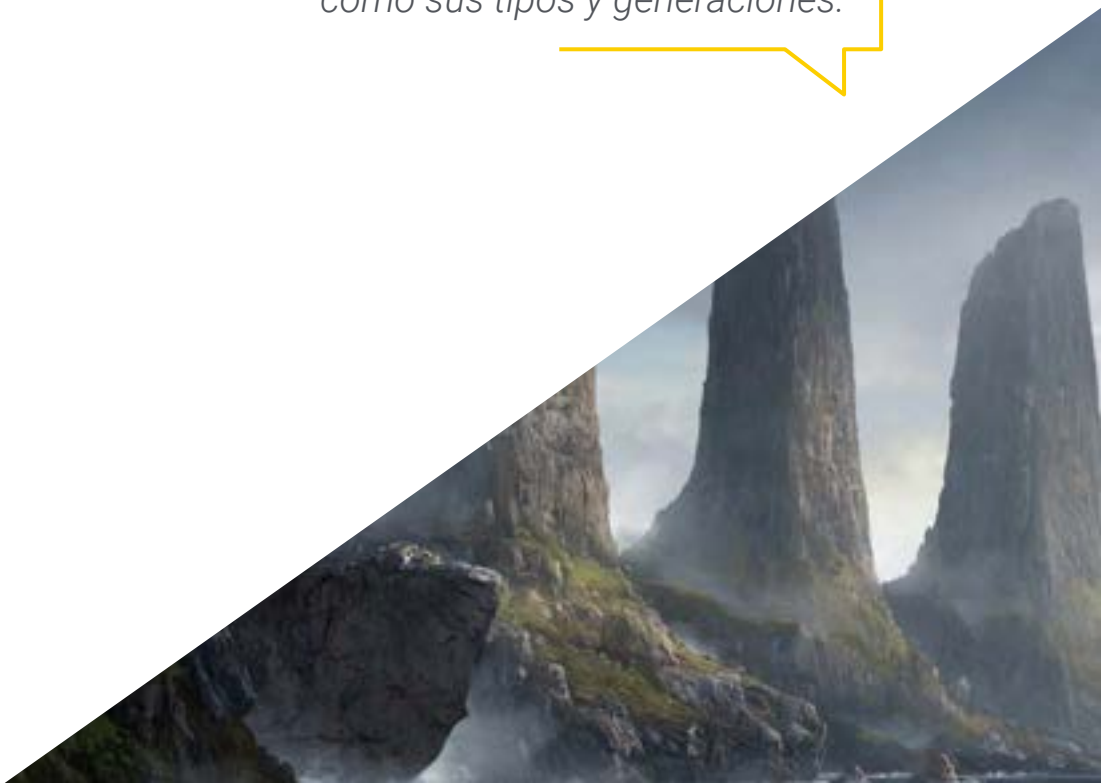
Existen distintos perfiles profesionales que deberás dirigir dentro de una empresa de videojuegos como animadores o Game Designers. Conócelos y aprende como dirigirlos.

Bandai, Microsoft, Sega... gracias a esta titulación conocerás todos fabricantes de videoconsolas, así como sus tipos y generaciones.

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 generales y específicos de esta titulación ayudarán a que el alumno aprenda los conocimientos más relevantes dentro de la Dirección de Empresas de Videojuegos. Una vez finalizada esta titulación, el egresado será capaz de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante su periodo de aprendizaje. A través de unos contenidos precisos y contundentes, es posible convertirse en un profesional totalmente capacitado para ejercer un puesto laboral de este calibre.





A través de una serie de objetivos generales y específicos, aprenderás todo lo necesario para una dirección de los diferentes equipos de trabajo dentro de una compañía dedicada a los videojuegos"

Objetivos generales

- Conocer en profundidad las tecnologías emergentes e innovaciones en la industria
- Dominar las áreas funcionales de las empresas que tiene el sector del videojuego
- Conocer en profundidad el impacto en la gestión de proyectos y en el liderazgo de equipos





Objetivo específico

Módulo 1. Dirección de Empresas de Videojuegos

- Aprender en detalle toda la estructura de la cadena de valor de la industria y obtener las competencias necesarias para la dirección de las distintas organizaciones del sector

Consigue todos los objetivos que propone esta titulación y especialízate en la Dirección de Empresas de Videojuegos"

03

Dirección del curso

Con un equipo docente con altas capacidades y experiencia demostrable, este Diplomado tiene todo lo necesario para que el profesional que decida especializarse en la Dirección de Empresas del sector de los Videojuegos, tenga todas las aptitudes necesarias. Ellos, enseñarán al estudiante a diferencias los clubs profesionales de *Esports*, así como cuáles son las tendencias dentro de las consolas existentes.





Docentes altamente cualificados te mostrarán los aspectos más relevantes para una Dirección de Empresas de Videojuegos ejemplar”

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

Esta titulación ha sido creada para que el estudiante tenga a mano, todos los puntos que comprende la Dirección de Empresas del sector de los Videojuegos. Para ello, un cuerpo de profesionales con experiencia en el sector ha elaborado un completo temario. Éste consta de un único módulo en el que se analizan los conceptos clave más destacados como: los fabricantes de consolas o los perfiles profesionales que existen dentro de una compañía de este campo.





Este programa cuenta con un temario preparado para que no pierdas detalle de todo lo relacionado con la dirección de empresas de videojuegos"

Módulo 1. Dirección de Empresas de Videojuegos

1.1. Sector y Cadena de Valor
- 1.1.1. El valor en el sector del entretenimiento
- 1.1.2. Elementos de la cadena de valor
- 1.1.3. Relación entre cada uno de los elementos de la cadena de valor

1.2. Los Desarrolladores de Videojuegos
- 1.2.1 La propuesta conceptual
- 1.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego
- 1.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego

1.3. Fabricantes de Consolas
- 1.3.1. Componentes
- 1.3.2. Tipología y fabricantes
- 1.3.3. Generación de consolas

1.4. *Publishers*
- 1.4.1. Selección
- 1.4.2. Gestión del desarrollo
- 1.4.3. Generación de productos y servicios

1.5. Distribuidores
- 1.5.1. Acuerdos con distribuidores
- 1.5.2. Modelos de distribución
- 1.5.3. La logística de distribución

1.6. Minoristas
- 1.6.1. Minoristas
- 1.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor
- 1.6.3. Servicios de asesoramiento





1.7. Fabricantes de Accesorios
- 1.7.1. Accesorios para el gaming
- 1.7.2. Mercado
- 1.7.3. Tendencias

1.8. Desarrolladores de Middleware
- 1.8.1. Middleware en la industria de los videojuegos
- 1.8.2. Desarrollo middleware
- 1.8.3. Middleware: tipología

1.9. Perfiles Profesionales del Sector de los Videojuegos
- 1.9.1. Game Designers y Programadores
- 1.9.2. Modeladores y texturizadores
- 1.9.3. Animadores e ilustradores

1.10. Los Clubs Profesionales de Esports
- 1.10.1. El área administrativa
- 1.10.2. El área deportiva
- 1.10.3. El área de comunicación

Aprender los elementos que componen la cadena de valor de la empresa y la relación entre ellos es un punto clave en este módulo, que te ayudará a entender el funcionamiento de la misma"

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.

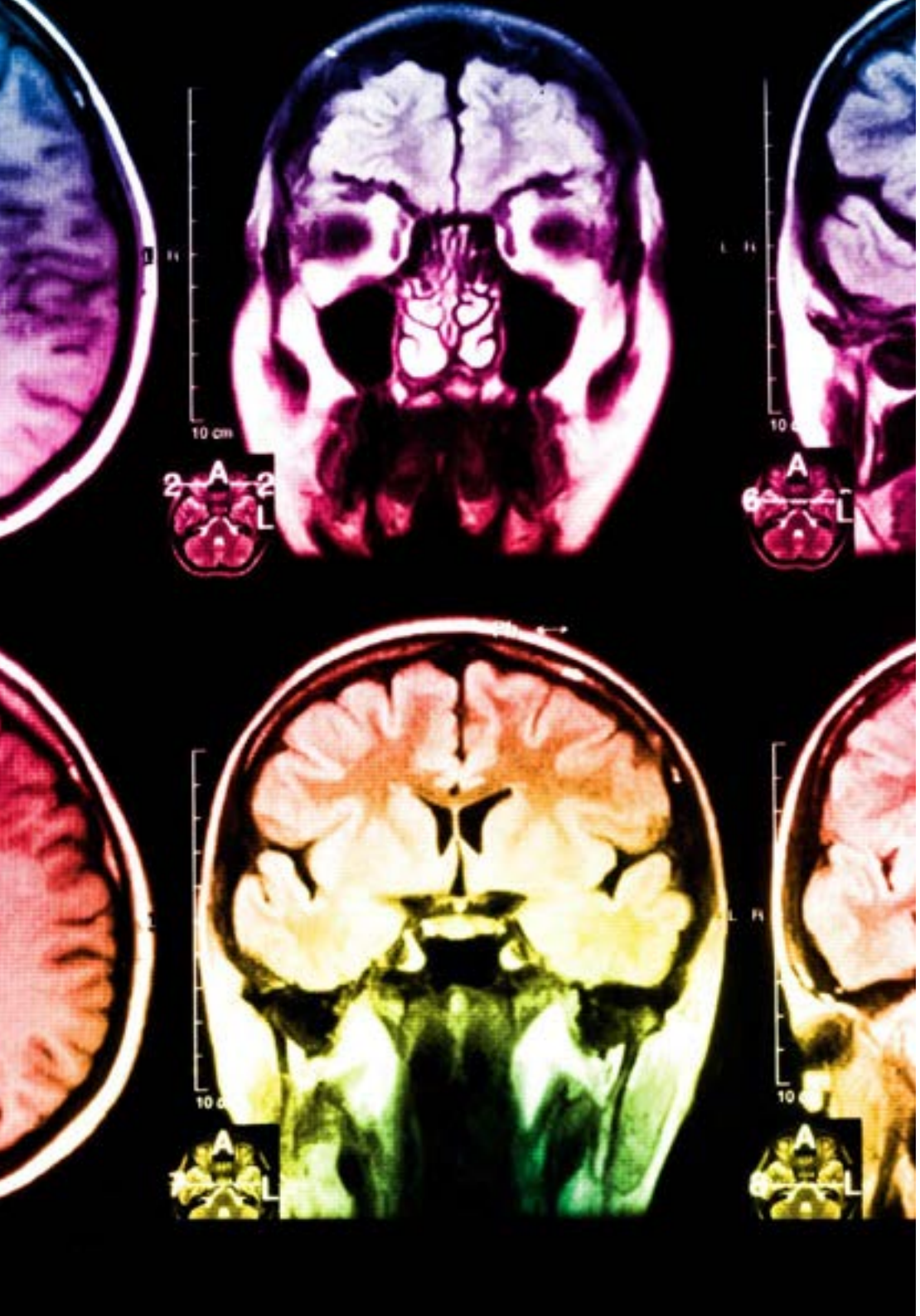
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

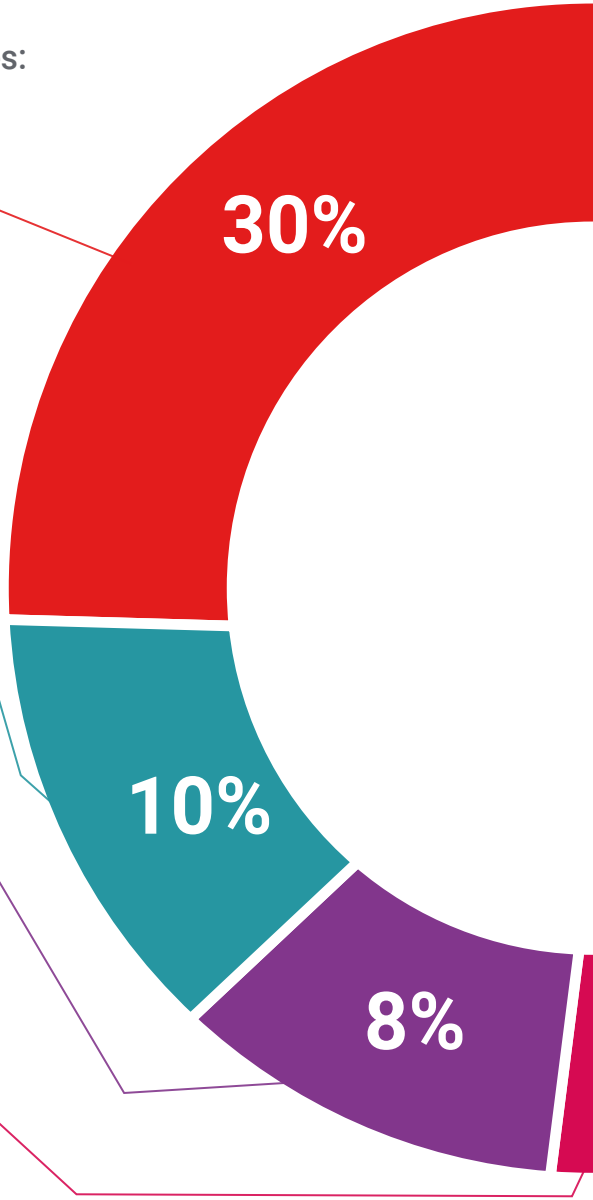
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

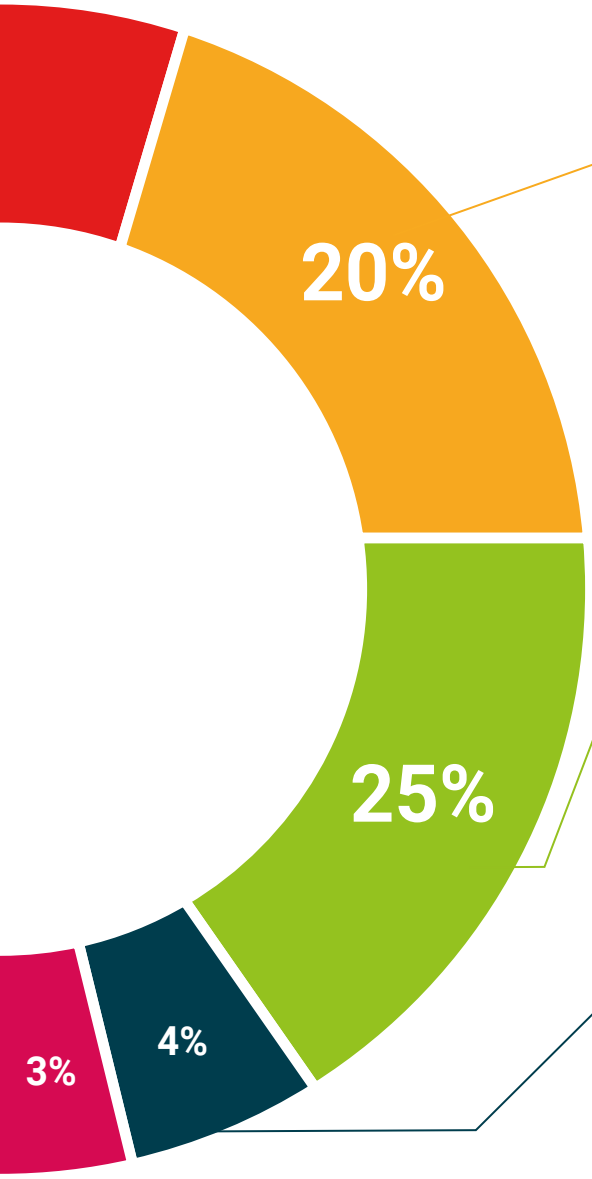
Prácticas de habilidades y competencias

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 Dirección de 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 Dirección de 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 Dirección de Empresas 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

Dirección de 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

Dirección de Empresas de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Dirección de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica