Diplomado

Creación de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Creación 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/creacion-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

Crear una empresa dedicada a los videojuegos no es tarea fácil. Para ello es importante conocer cuáles son las necesidades de ésta y buscar su sostenibilidad. Contemplar las innovaciones tecnológicas del mercado o saber cómo gestionar las finanzas son puntos clave. Esta titulación está pensada para instruir al alumno a través de este ámbito. Dentro de un temario muy completo, en el que destacan todos los conocimientos necesarios para crear una empresa de videojuegos desde 0, el alumno aprenderá de la mano de profesionales con una gran experiencia laboral. Además, podrá perfeccionar sus habilidades en su camino laboral estudiando esta titulación 100% online desde cualquier lugar y con técnicas de aprendizaje totalmente vanguardistas.





Crea una Empresa de Videojuegos con unas bases sólidas y conviértela en líder del mercado. Tu empresa puede ser la próxima competencia de Sony o Nintendo"

Las empresas de videojuegos están a la orden del día. Y es que, cada vez los videojuegos ocupan un mayor espacio del tiempo. Los consumidores son de todo tipo y por ello es importante conocer bien los factores que incrementan o disminuyen el valor de la empresa en función del producto final. Repasar elementos clave de un Plan de Negocios, conocer los pormenores de la producción de los juegos digitales, o analizar y comprender como funcionan los nuevos modelos de distribución online son algunas de las cosas que el alumno aprenderá a lo largo de esta titulación.

Para conseguir todos estos objetivos, esta universidad ha elaborado junto a un cuadro docente de profesionales del sector un temario muy completo donde se analizan todas las bases para una correcta creación de empresas dedicadas al sector de los videojuegos. El profesorado asesorará en todo momento al egresado acerca de sus posibles dudas o problemas que puedan surgirle durante el aprendizaje.

Está científicamente comprobado que la reiteración de conceptos tiene un impacto positivo en la adquisición de conocimientos. Por este motivo, TECH emplea en sus programas el *Relearning*, una técnica pedagógica que consiste en la repetición de conceptos por parte del profesor y no del alumno. Otra particularidad que hace única a esta titulación es que es totalmente online, por lo que el estudiante no tendrá que preocuparse por horarios o desplazamientos.

Este **Diplomado en Creación 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

TECH es sinónimo de innovación. Hemos buscado las mejores técnicas educativas con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza para nuestro alumnado"

Para crear una empresa desde cero, hay diversos temas legales que es importante conocer. Esto también es parte del trabajo de TECH, enseñarte cuáles son y en qué momento aplicarlos"

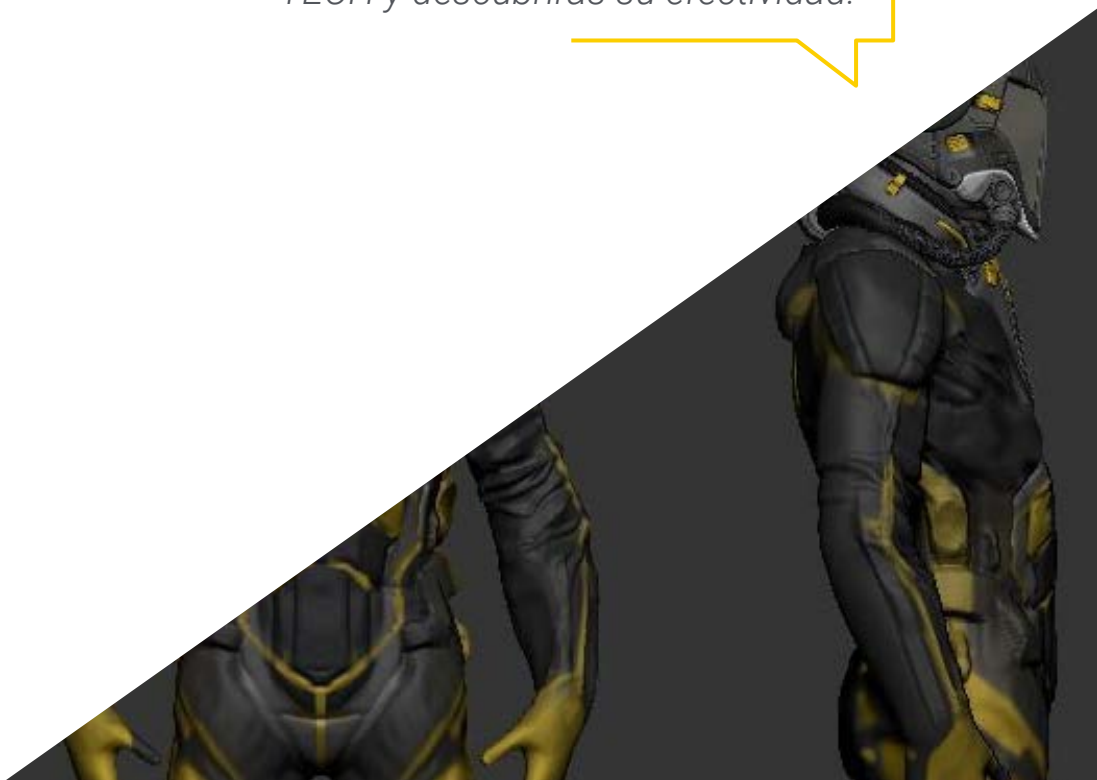
Nuestro cuerpo docente es uno de nuestros puntos fuertes. Contamos con profesionales que tienen auténtica vocación por la enseñanza.

Storytelling, Relearning... técnicas punturas en enseñanza. Estamos a la vanguardia en educación. ¡Estudia en TECH y descubrirás su efectividad.

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 contempla una serie de objetivos general y específicos. Alcanzándolos, también se alcanzará lo necesario para que el alumno sea capaz de meterse de lleno en el ámbito laboral y desarrollar una Empresa de Videojuegos. Por supuesto, todo esto aprendiendo el contenido más completo con docentes con amplios conocimientos.



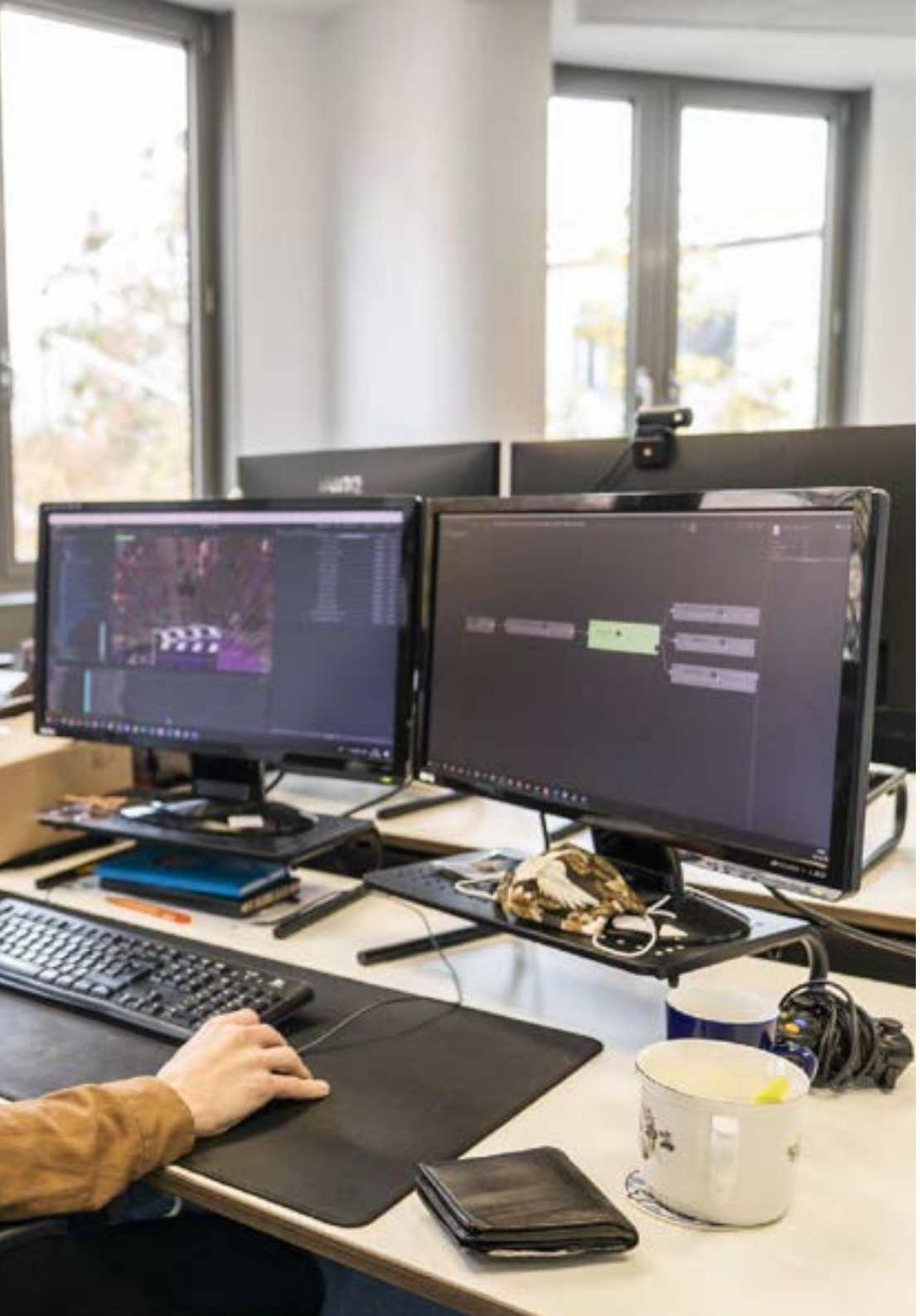


Los objetivos generales y específicos son la clave para saber hasta dónde debes llegar para alcanzar tu meta: crear una empresa con unos cimientos sólidos"

Objetivos generales

- Dominar las áreas funcionales de las empresas que tiene el sector del videojuego
- Aprender de manera amplia a crear empresas orientadas al mercado de los videojuegos





Objetivo específico

Módulo 1.Creación de Empresas de Videojuegos

- Conocer ampliamente los principales elementos para la creación de empresas que puedan tener un posicionamiento en el mercado de los videojuegos

Sacar adelante un proyecto no es tarea fácil, pero estamos seguros de que después de cursar este programa tendrás claros los pasos a seguir para alcanzar tus metas profesionales"

03

Dirección del curso

Docentes con una amplia trayectoria profesional dentro de empresas tan nuevas como lo son las que se centran en la creación de videojuegos, serán los encargados de construir los cimientos del conocimiento del alumno. Su currículum, destaca por los trabajos y objetivos que han logrado con éxito, por lo que son los candidatos perfectos para acompañar al egresado en este viaje.





Los docentes de esta Universidad, están altamente cualificados para que no pierdas detalle y puedas aprender cómo crear una empresa dedicada a los videojuegos de una manera óptima”

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 programa consta de un único módulo dividido en 10 temas. En él, el alumno recorrerá los puntos necesarios para el cumplimiento del objetivo de este Diplomado. Empezando por las claves del emprendimiento y acabando por los aspectos jurídicos que el futuro profesional debe conocer, si quiere crear una empresa sin ningún tipo de inconveniente.





Garantiza una experiencia global de calidad en Videojuegos gracias a las operaciones que aprenderías a realizar con este programa"

Módulo 1. Creación de Empresas de Videojuegos

1.1. Emprendimiento
- 1.1.1. Estrategia emprendedora
- 1.1.2. El proyecto de Emprendimiento
- 1.1.3. Metodologías ágiles de emprendimiento

1.2. Innovaciones tecnológicas en el videojuego
- 1.2.1. Innovaciones en consolas y periféricos
- 1.2.2. Innovación en *motion capture* y *live dealer*
- 1.2.3. Innovación en gráficos y *software*

1.3. Plan de Negocio
- 1.3.1. Segmentos y Propuesta de Valor
- 1.3.2. Procesos, recursos y Alianzas Claves
- 1.3.3. Relación Cliente y Canales de interacción

1.4. Inversión
- 1.4.1. Inversiones en la industria del videojuego
- 1.4.2. Aspectos críticos para la captura de inversiones
- 1.4.3. Financiación Startups

1.5. Finanzas
- 1.5.1. Ingresos y eficiencias
- 1.5.2. Gastos Operativos y de Capital
- 1.5.3. La cuenta de resultados y el balance

1.6. Producción Videojuegos
- 1.6.1. Herramientas de Simulación de la Producción
- 1.6.2. Gestión Programada de la Producción
- 1.6.3. Gestión del Control de la Producción





1.7. Gestión de Operaciones
  1.7.1. Diseño, Localización y Mantenimiento
  1.7.2. Gestión de la Calidad
  1.7.3. Gestión de Inventarios y de la Cadena de Suministros
1.8. Nuevos modelos de distribución online
  1.8.1. Modelos de logística online
  1.8.2. Entrega directa online y SaaS
  1.8.3. *Dropshipping*
1.9. Sostenibilidad
  1.9.1. Creación de Valor Sostenible
  1.9.2. ASG (Ambientales, sociales y de Gobierno)
  1.9.3. Sostenibilidad en la estrategia
1.10. Aspectos Jurídicos
  1.10.1. Propiedad Intelectual
  1.10.2. Propiedad Industrial
  1.10.3. RGDP

El sistema educativo de TECH te ayuda a que entiendas los conceptos de una manera clara y precisa"

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.

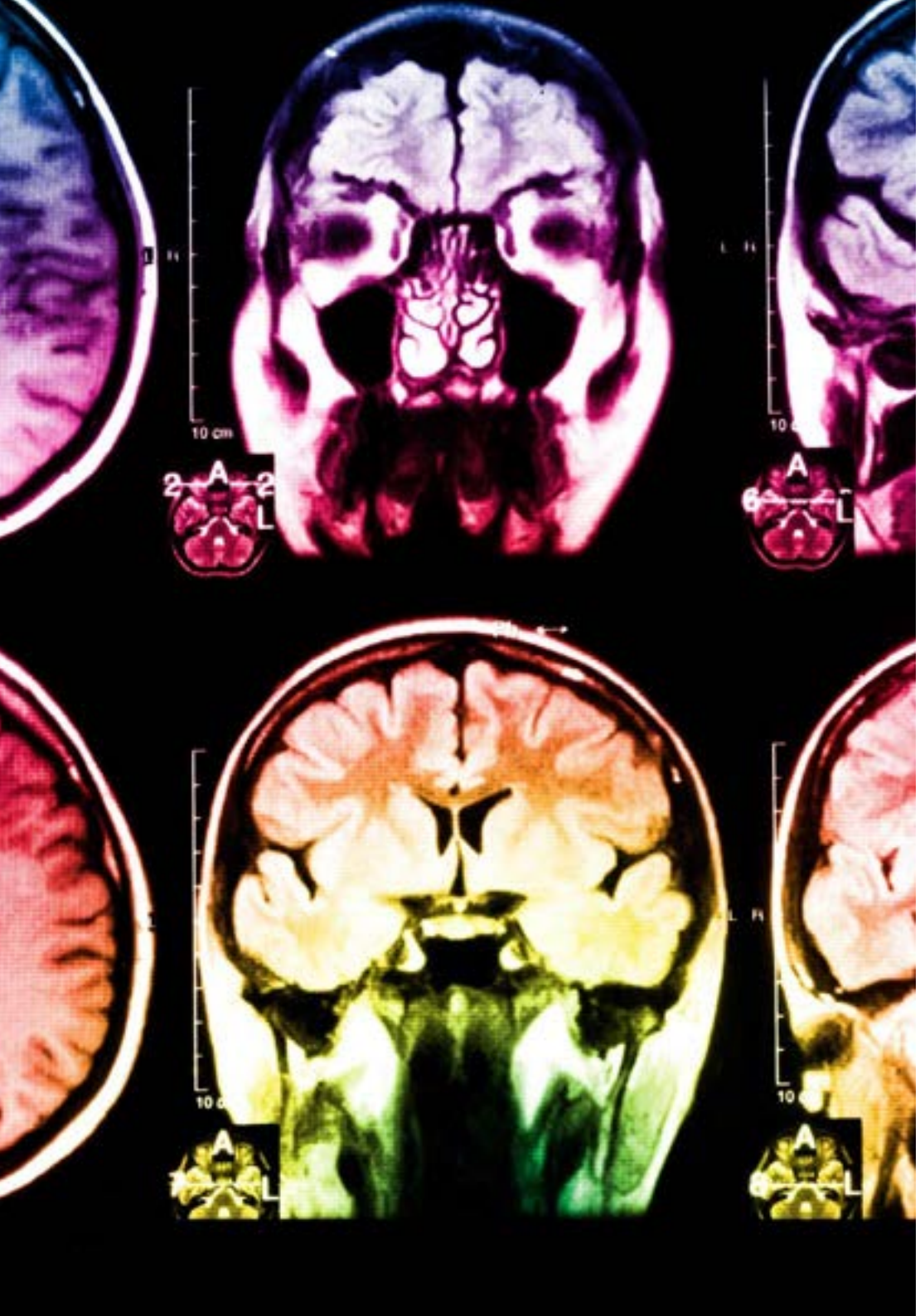
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

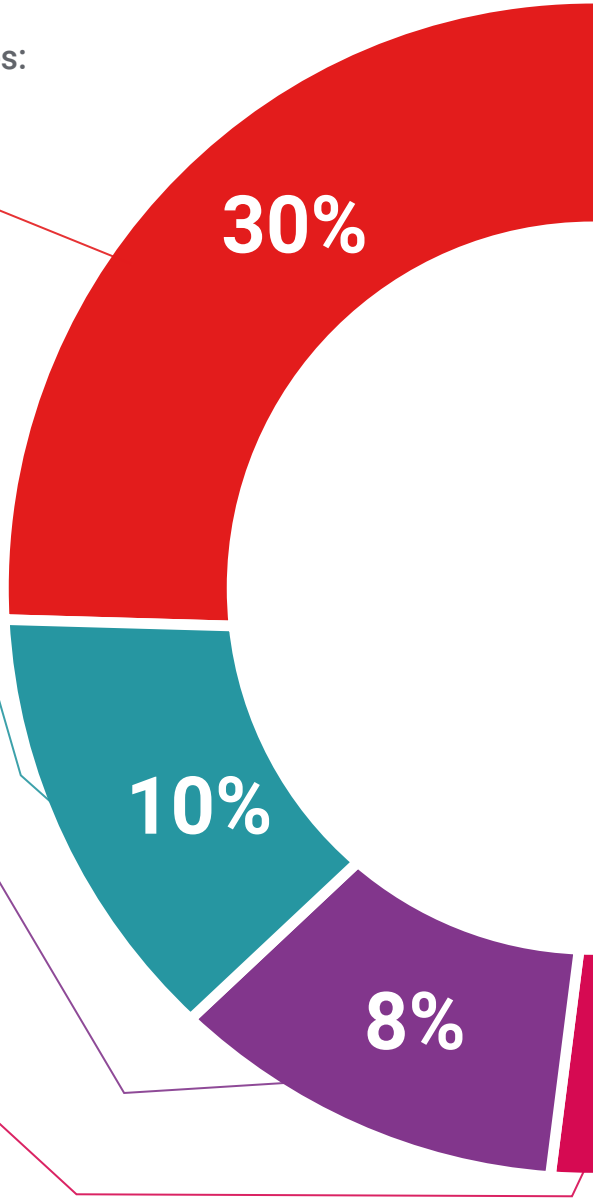
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

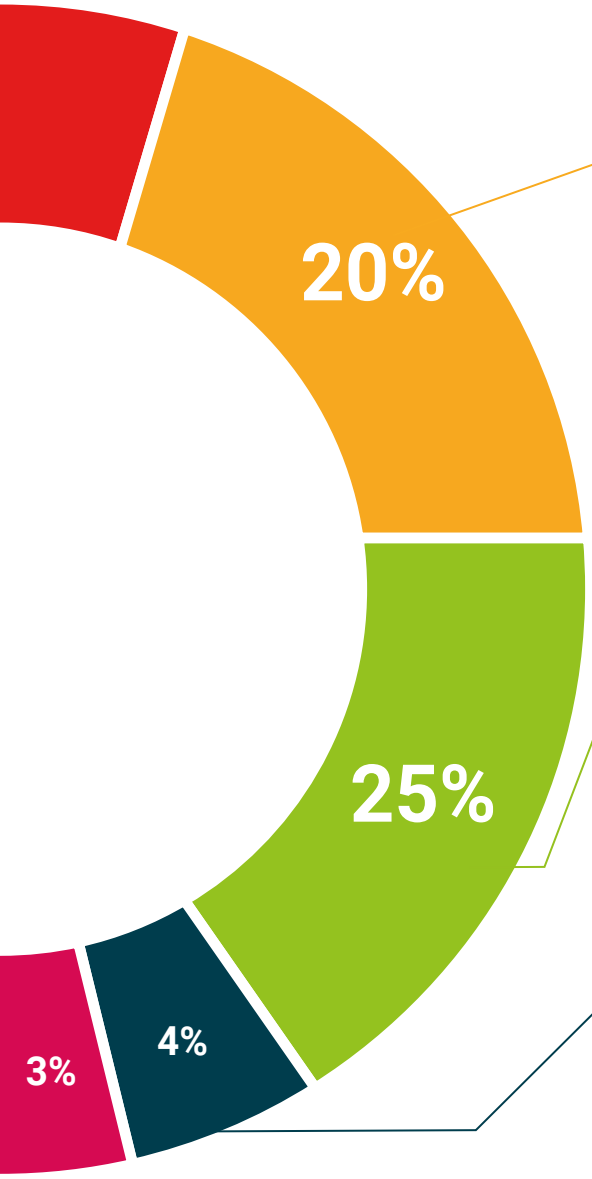
Prácticas de habilidades y competencias

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 Creación 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 Creación 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 Creación 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

Creación 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

Creación de Empresas de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Creación de Empresas de Videojuegos



tech universidad tecnológica