



# Curso Universitario Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

» Modalidad: online

» Duración: 6 semanas

» Titulación: TECH Global University

» Acreditación: 6 ECTS

» Horario: a tu ritmo

» Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/escuela-de-negocios/curso-universitario/transmedia-storytelling-industria-videojuegos

# Índice

01

Bienvenida

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 6

03

¿Por qué nuestro programa?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

pág. 4

Estructura y contenido

pág. 18

06

Metodología

pág. 24

07

Perfil de nuestros alumnos

pág. 32

80

Dirección del curso

pág. 36

09

Impacto para tu carrera

pág. 42

10

Beneficios para tu empresa

pág. 46

11

Titulación

# 01 **Bienvenida**

Los usuarios de videojuegos se han vuelto muy exigentes. Ahora, quieren ser partícipes de las historias y buscan esos productos complementarios que les permita disfrutar de sus historias favoritas en diferentes momentos del día. Entendiendo esta necesidad, las compañías del sector han apostado por el uso del *Transmedia Storytelling*, que permite apoyar la idea original con propuestas adicionales. Este programa de TECH Global University ha sido diseñado, precisamente, para que los alumnos entiendan la importancia de este tipo de acciones y sean capaces de aplicarlas en sus propios negocios de videojuegos, aumentando su oferta y, sobre todo, su rentabilidad. Sin duda, una oportunidad única para acceder a contenido exclusivo en forma de 10 *Masterclasses* elaborado e impartido por un Director Invitado Internacional.









# tech 08 | ¿Por qué estudiar en TECH?

#### **En TECH Global University**



#### Innovación

La universidad ofrece un modelo de aprendizaje en línea que combina la última tecnología educativa con el máximo rigor pedagógico. Un método único con el mayor reconocimiento internacional que aportará las claves para que el alumno pueda desarrollarse en un mundo en constante cambio, donde la innovación debe ser la apuesta esencial de todo empresario.

"Caso de Éxito Microsoft Europa" por incorporar en los programas un novedoso sistema de multivídeo interactivo.



#### Máxima exigencia

El criterio de admisión de TECH no es económico. No se necesita realizar una gran inversión para estudiar en esta universidad. Eso sí, para titularse en TECH, se podrán a prueba los límites de inteligencia y capacidad del alumno. El listón académico de esta institución es muy alto...

95%

de los alumnos de TECH finaliza sus estudios con éxito



#### Networking

En TECH participan profesionales de todos los países del mundo, de tal manera que el alumno podrá crear una gran red de contactos útil para su futuro.

+100.000

+200

directivos capacitados cada año

nacionalidades distintas



#### **Empowerment**

El alumno crecerá de la mano de las mejores empresas y de profesionales de gran prestigio e influencia. TECH ha desarrollado alianzas estratégicas y una valiosa red de contactos con los principales actores económicos de los 7 continentes.

+500

acuerdos de colaboración con las mejores empresas



#### **Talento**

Este programa es una propuesta única para sacar a la luz el talento del estudiante en el ámbito empresarial. Una oportunidad con la que podrá dar a conocer sus inquietudes y su visión de negocio.

TECH ayuda al alumno a enseñar al mundo su talento al finalizar este programa.



#### **Contexto Multicultural**

Estudiando en TECH el alumno podrá disfrutar de una experiencia única. Estudiará en un contexto multicultural. En un programa con visión global, gracias al cual podrá conocer la forma de trabajar en diferentes lugares del mundo, recopilando la información más novedosa y que mejor se adapta a su idea de negocio.

Los alumnos de TECH provienen de más de 200 nacionalidades.



#### Aprende con los mejores

El equipo docente de TECH explica en las aulas lo que le ha llevado al éxito en sus empresas, trabajando desde un contexto real, vivo y dinámico. Docentes que se implican al máximo para ofrecer una especialización de calidad que permita al alumno avanzar en su carrera y lograr destacar en el ámbito empresarial.

Profesores de 20 nacionalidades diferentes.



En TECH tendrás acceso a los análisis de casos más rigurosos y actualizados del panorama académico"

## ¿Por qué estudiar en TECH? | 09 **tech**

TECH busca la excelencia y, para ello, cuenta con una serie de características que hacen de esta una universidad única:



#### **Análisis**

En TECH se explora el lado crítico del alumno, su capacidad de cuestionarse las cosas, sus competencias en resolución de problemas y sus habilidades interpersonales.



#### Excelencia académica

En TECH se pone al alcance del alumno la mejor metodología de aprendizaje online. La universidad combina el método *Relearning* (metodología de aprendizaje de posgrado con mejor valoración internacional) con el Estudio de Caso. Tradición y vanguardia en un difícil equilibrio, y en el contexto del más exigente itinerario académico.



#### Economía de escala

TECH es la universidad online más grande del mundo. Tiene un portfolio de más de 10.000 posgrados universitarios. Y en la nueva economía, **volumen + tecnología = precio disruptivo**. De esta manera, se asegura de que estudiar no resulte tan costoso como en otra universidad.





## tech 12 | ¿Por qué nuestro programa?

Este programa aportará multitud de ventajas laborales y personales, entre ellas las siguientes:



#### Dar un impulso definitivo a la carrera del alumno

Estudiando en TECH el alumno podrá tomar las riendas de su futuro y desarrollar todo su potencial. Con la realización de este programa adquirirá las competencias necesarias para lograr un cambio positivo en su carrera en poco tiempo.

El 70% de los participantes de esta especialización logra un cambio positivo en su carrera en menos de 2 años.



# Desarrollar una visión estratégica y global de la empresa

TECH ofrece una profunda visión de dirección general para entender cómo afecta cada decisión a las distintas áreas funcionales de la empresa.

Nuestra visión global de la empresa mejorará tu visión estratégica.



#### Consolidar al alumno en la alta gestión empresarial

Estudiar en TECH supone abrir las puertas de hacia panorama profesional de gran envergadura para que el alumno se posicione como directivo de alto nivel, con una amplia visión del entorno internacional.

Trabajarás más de 100 casos reales de alta dirección.



#### Asumir nuevas responsabilidades

Durante el programa se muestran las últimas tendencias, avances y estrategias, para que el alumno pueda llevar a cabo su labor profesional en un entorno cambiante.

El 45% de los alumnos consigue ascender en su puesto de trabajo por promoción interna.



#### Acceso a una potente red de contactos

TECH interrelaciona a sus alumnos para maximizar las oportunidades. Estudiantes con las mismas inquietudes y ganas de crecer. Así, se podrán compartir socios, clientes o proveedores.

Encontrarás una red de contactos imprescindible para tu desarrollo profesional.



# Desarrollar proyectos de empresa de una forma rigurosa

El alumno obtendrá una profunda visión estratégica que le ayudará a desarrollar su propio proyecto, teniendo en cuenta las diferentes áreas de la empresa.

El 20% de nuestros alumnos desarrolla su propia idea de negocio.



#### Mejorar soft skills y habilidades directivas

TECH ayuda al estudiante a aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos y mejorar en sus habilidades interpersonales para ser un líder que marque la diferencia.

Mejora tus habilidades de comunicación y liderazgo y da un impulso a tu profesión.



#### Formar parte de una comunidad exclusiva

El alumno formará parte de una comunidad de directivos de élite, grandes empresas, instituciones de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH Global University.

Te damos la oportunidad de especializarte con un equipo de profesores de reputación internacional.





# tech 16 | Objetivos

TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos.

Trabajan conjuntamente para conseguirlos.

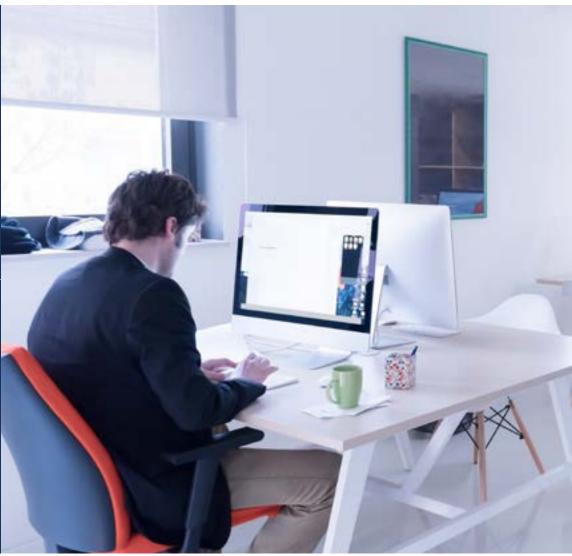
El Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos capacita al alumno para:

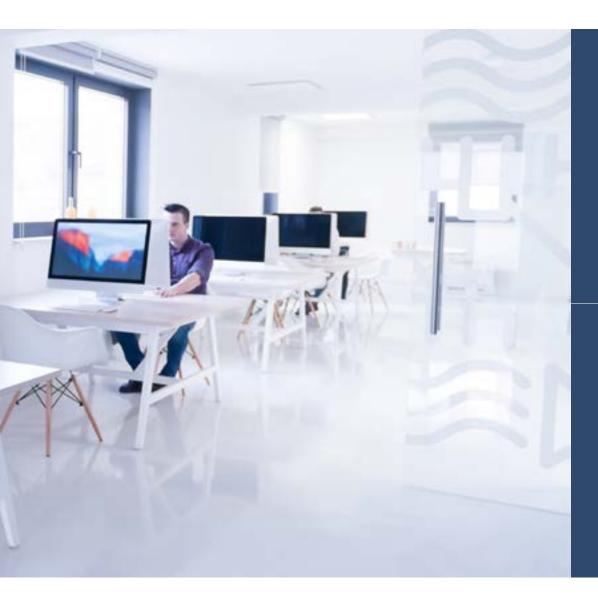


Profundizar en las evoluciones más recientes del *Transmedia Storytelling* en ámbitos tecnológicos como la realidad virtual o los videojuegos



Profundizar en la relación entre el *Transmedia Storytelling* y la industria del videojuego





03

Entender el rol del videojuego como punta de lanza de la experiencia de usuario en el universo transmedia



Comprender la importancia de la producción transmedia en el ámbito de los videojuegos





# tech 20 | Estructura y contenido

#### Plan de estudios

La industria de los videojuegos ha vivido un gran auge gracias a la incorporación de procesos transmedia. Este es, probablemente, uno de los sectores en los que mejor se han adaptado estas técnicas, ya que los fans de este tipo de contenidos buscan experiencias realmente enriquecedoras, de las que ellos mismos puedan formar parte. Por eso, hoy en día, todas las compañías deberían apostar por el *Transmedia Storytelling* como principal herramienta para crear producciones impactantes y de interés para su audiencia.

En este Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos, el alumno podrá acceder a 10 temas de contenido totalmente novedoso, gracias al cual podrán descubrir las claves para dirigir con éxito proyectos y compañías de este ámbito. Un programa que, además, incorpora múltiples casos prácticos simulados que favorecerán el aprendizaje de los alumnos, lo que será fundamental para situarse en la élite de la profesión.

Un plan de estudios que se adapta a las exigencias actuales en materia de educación y que, por eso, se imparte en un formato 100%, lo que permitirá a los estudiantes decidir cuándo y desde dónde quieren acceder a las lecciones, pudiendo compaginar esta acción con el resto de sus funciones y obligaciones diarias. Así, esta titulación se oferta a la medida de los alumnos para que solo ellos gestionen su tiempo y ritmo de estudio.

Este Curso Universitario se desarrolla a lo largo de 6 semanas y se divide en un módulo:

Módulo 1

Transmedia storytelling en la industria de videojuegos



#### ¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos de manera totalmente online. Durante las 6 semanas que dura la especialización, el alumno podrá acceder a todos los contenidos de este programa en cualquier momento, lo que le permitirá autogestionar su tiempo de estudio.

Una experiencia educativa única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional y dar el salto definitivo.

# tech 22 | Estructura y contenido

<b>Módulo 1</b> . <i>Transmedia storytelling</i> en la industria de videojuegos							
1.1. 1.1.1. 1.1.2. 1.1.3.	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	1.2. 1.2.1. 1.2.2.	de contenidos Algunas cifras	1.3. 1.3.1. 1.3.2. 1.3.3.	Relevancia y evolución de los videojuegos como objeto cultural y como objeto de estudio académico Videojuegos y cultura popular Consideración como objeto cultural Los videojuegos en la universidad		Storytelling y transmedialidad en relatos emergentes Transmedia Storytelling en el parque de atracciones Nuevas consideraciones sobre la narrativa Relatos emergentes
		1.2.3.	El salto a nuevos y viejos medios				
1.5. 1.5.1. 1.5.2. 1.5.3.	Sobre la narratividad de los videojuegos y su peso en una narrativa transmedia Discusiones tempranas sobre narratividad y videojuegos El valor del relato en los videojuegos Ontología de los videojuegos	1.6.1. 1.6.2. 1.6.3.	Los videojuegos como creadores de mundos transmediales Las reglas del mundo Universos jugables Mundos y personajes inagotables	1.7.1. 1.7.2. 1.7.3.	Crossmedialidad y transmedialidad: estrategia adaptativa de la industria a las nuevas demandas del público Productos derivados Un nuevo público El salto a la transmedialidad	1.8.1. 1.8.2. 1.8.3.	Adaptaciones y expansiones transmediales de videojuegos Estrategia industrial Adaptaciones fallidas Expansiones transmediales
1.9.	Los videojuegos y los personajes transmediales	1.10.	Videojuegos y fandom: teorías afectivas y seguidores				
1.9.1. 1.9.2. 1.9.3.	Personajes viajeros Del medio narrativo al videojuego Fuera de nuestro control: el salto a otros medios		Cosplaying Mario Somos lo que jugamos Los fans toman el mando				





Crea esos productos esenciales para los fans de los videojuegos y da un impulso a tu empresa"



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**.





# tech 26 | Metodología

# TECH Business School emplea el 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"



Este programa te prepara para afrontar retos empresariales en entornos inciertos y lograr el éxito de tu negocio.



Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera.

#### Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0 para proponerle al directivo retos y decisiones empresariales de máximo nivel, 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 empresarial más vigente.



Aprenderás, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales"

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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales.

Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

# tech 28 | Metodología

#### 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 elementos didácticos diferentes en cada lección.

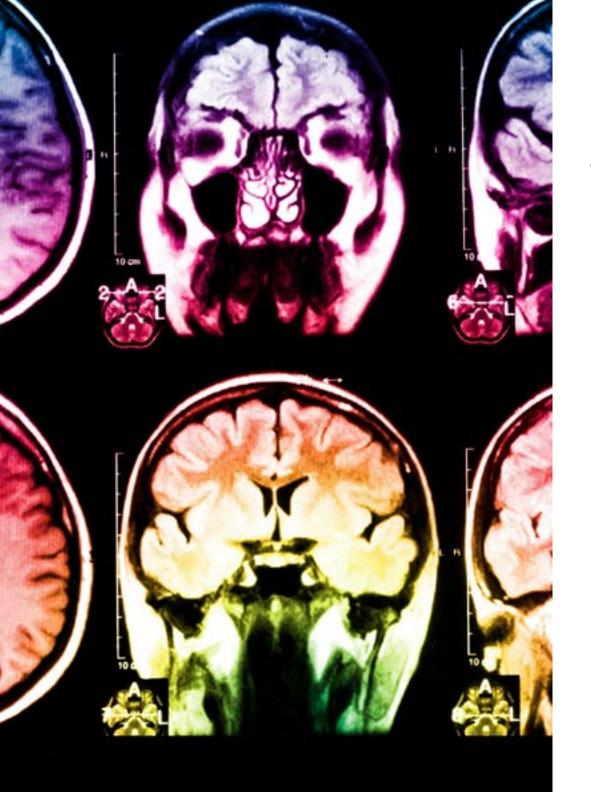
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

Nuestro sistema online te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios. Podrás acceder a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o móvil con conexión a internet.

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 escuela de negocios 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.





### Metodología | 29 tech

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos 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 especialización, 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.



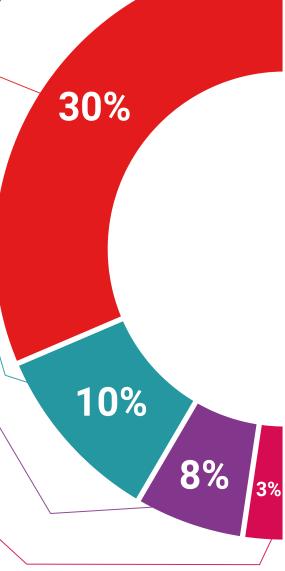
#### Prácticas de habilidades directivas

Realizarán actividades de desarrollo de competencias directivas específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un alto directivo 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 business cases que se emplean en Harvard Business School. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas en alta dirección del panorama latinoamericano.



#### 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.



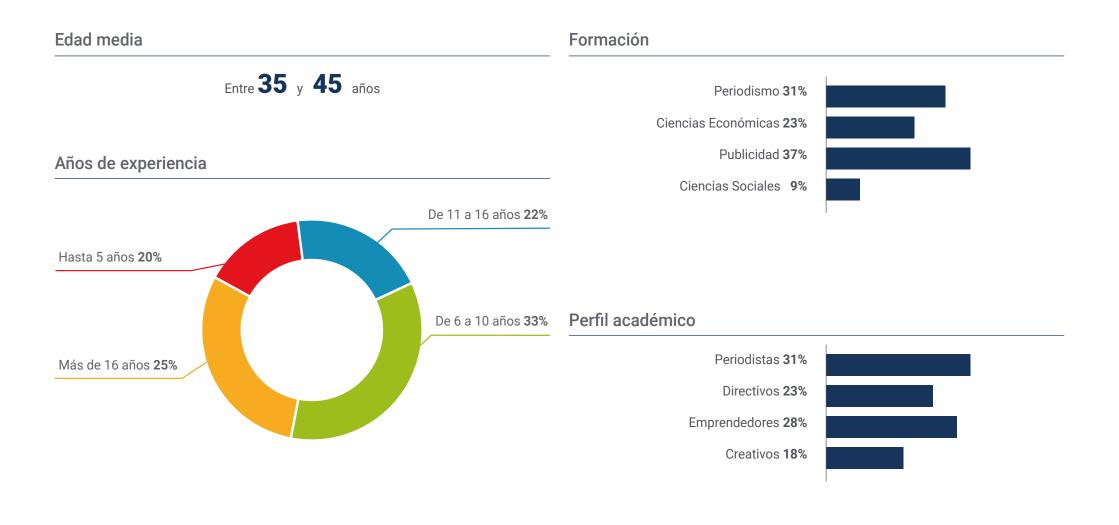


30%

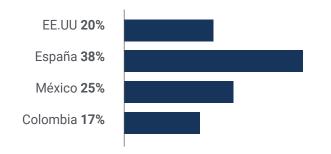




## tech 34 | Perfil de nuestros alumnos



#### Distribución geográfica





# Francisco López

Director de una productora de videojuegos

"La gran competitividad que existe en el sector de los videojuegos nos obliga a estar innovando constantemente. Desde hace un tiempo, nos hemos decidido por crear contenidos transmedia, que permitan llegar al público de manera más eficaz y fidelizarlo. Sin embargo, notaba que necesitaba especializarme un poco mejor en este campo para saber hacia dónde dirigir mi empresa. Por suerte, este Curso Universitario de TECH Global University me ha aportado las claves para conseguirlo y ahora sé perfectamente el camino que tenemos que seguir"





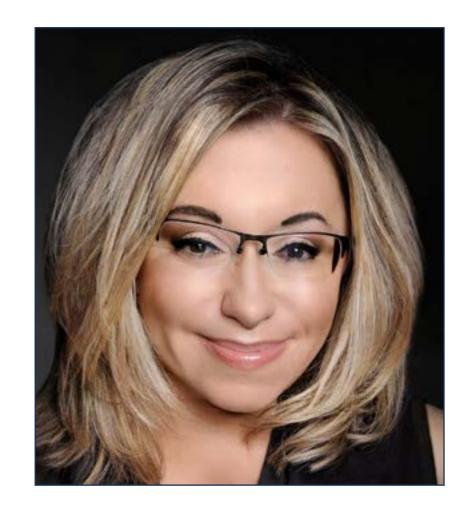
#### **Directora Invitada Internacional**

El nombre de Magda Romanska es inconfundible en el ámbito de las Artes Escénicas y los Medios de Comunicación a escala internacional. Junto con otros proyectos, esta experta se ha desempeñado como Investigadora Principal del metaLAB de la Universidad de Harvard y preside en el Seminario Artes Transmedia en el reconocido Mahindra Humanities Center. También, ha desarrollado numerosos estudios vinculándose a instituciones como el Centro de Estudios Europeos y el Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos.

Sus líneas de trabajo se centran en la intersección del arte, las humanidades, la tecnología y la narración transmedia. En ese abarcador marco, también se incluyen la dramaturgia multiplataforma y metaversa, y la interacción entre humanos e Inteligencia Artificial en la interpretación. A partir de sus profundos estudios sobre estos campos, ha creado Drametrics, un análisis cuantitativo y computacional de textos dramáticos.

También, es fundadora, directora ejecutiva y redactora jefe de TheTheatreTimes.com, el mayor portal digital de teatro del mundo. Igualmente, lanzó Performap.org, un mapa digital interactivo de festivales de teatro, financiado a través del Laboratorio de Humanidades Digitales de Yale y una subvención LMDA a la innovación. Por otro lado, también ha estado a cargo del desarrollo del International Online Theatre Festival (IOTF), un festival mundial de teatro anual en streaming, que hasta ahora ha llegado a más de un millón de participantes. Además, esta iniciativa ha sido galardonada con el Segundo Premio Internacional Culture Online al "Mejor proyecto en línea", elegido entre otras 452 propuestas de 20 países.

Por otra parte, la Doctora Romanska ha sido reconocida con las becas MacDowell, Apothetae y Lark Theatre Playwriting de la Fundación Time Warner. También, mereció el premio PAHA Creative y el Elliott Hayes a la excelencia en Dramaturgia. A la par, ha recibido lauros de la Asociación Americana de Investigación Teatral y la Asociación de Estudios Polacos.



## Dra. Romanska, Magda

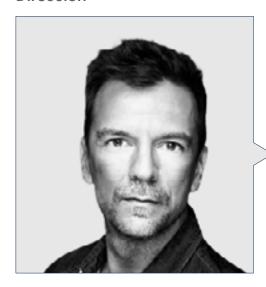
- Investigadora Principal del metaLAB de Harvard, Boston, Estados Unidos
- Director Ejecutivo y Redactor Jefe en TheTheatreTimes.com
- Investigadora Asociada del Centro de Estudios Europeos Minda de Gunzburg
- Investigadora Asociada del Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos
- Catedrática de Artes Escénicas en Emerson College
- Catedrática Asociada del Centro Berkman para Internet y la Sociedad
- Doctorado en Theatre, Film and Dance por la Universidad de Cornell
- Máster en Pensamiento Moderno y Literatura por la Universidad de Stanford
- Graduada de la Escuela de Arte Dramático de Yale y el Departamento de Literatura Comparada
- Presidenta del Seminario de Artes Transmedia del Mahindra Humanities Center
- Miembro de: Consejo Asesor en Digital Theatre+



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo"

## tech 40 | Dirección del curso

#### Dirección



### Dr. Regueira, Javier

- Experto en Branded Content
- Senior Brand Manager y Responsable online de Nivea
- Group Brand Manager de Imperial Tobacco
- Cofundador de la Asociación Española de Branded Content
- Cofundador de Pop Up Brand Content
- Autor de varios libros sobre Marketing y Gestión Empresarial
- Director de Servicios al Cliente en Grey Publicidad
- Speaker en TED Talks
- Doctor en Branded Content por la Universidad Rey Juan Carlos
- Graduado en CCEE Europeas ICADE E4

#### **Profesores**

#### Dña. Rosendo Sánchez, Nieves

- Investigadora en Narrativas Transmedia
- Escritora de novelas infantiles
- Coordinadora de la expansión transmedia de la obra teatral El Proceso
- Docente en estudios universitarios vinculados a la Comunicación
- Máster en Estudios Literarios y Teatrales por la Universidad de Granada
- Máster en Literatura en la Era Digital por el IL3 de la Universidad de Barcelona







## tech 44 | Impacto para tu carrera

## ¿Estás preparado para dar el salto? Una excelente mejora profesional te espera

El Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos de TECH es un programa intensivo que prepara a sus alumnos para afrontar retos y decisiones en el ámbito de la generación de contenidos a través de diferentes plataformas. Su objetivo principal es favorecer su crecimiento personal y profesional. Ayudarles a conseguir el éxito.

Podrás acceder a la dirección de una compañía de videojuegos y aplicar las técnicas más adecuadas de transmedia Storytelling.

¿Quieres ascender en tu empresa y llegar a los puestos de dirección? No lo pienses más, esta titulación te ayudará a conseguirlo.

#### Momento del cambio

Durante el programa el **35%** 

Durante el primer año el

41%

Dos años después el **24%** 

#### Tipo de cambio

Promoción interna **25**%
Cambio de empresa **31**%
Emprendimiento **44**%

## Mejora salarial

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **25%** 

Salario previo

59.000€

Incremento salarial del

23,65%

Salario posterior

73.000 €





## tech 48 | Beneficios para tu empresa

Desarrollar y retener el talento en las empresas es la mejor inversión a largo plazo.



# Crecimiento del talento y del capital intelectual

El profesional aportará a la empresa nuevos conceptos, estrategias y perspectivas que pueden provocar cambios relevantes en la organización.



# Retención de directivos de alto potencial evitando la fuga de talentos

Este programa refuerza el vínculo de la empresa con el profesional y abre nuevas vías de crecimiento profesional dentro de la misma.



### Construcción de agentes de cambio

Será capaz de tomar decisiones en momentos de incertidumbre y crisis, ayudando a la organización a superar los obstáculos.



# Incremento de las posibilidades de expansión internacional

Gracias a este programa, la empresa entrará en contacto con los principales mercados de la economía mundial.







## Desarrollo de proyectos propios

El profesional puede trabajar en un proyecto real o desarrollar nuevos proyectos en el ámbito de I+D o de desarrollo de negocio de su compañía.



### Aumento de la competitividad

Este programa dotará a los alumnos de las competencias necesarias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.





## tech 52 | Titulación

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

Modalidad: online

Duración: 6 semanas

Acreditación: 6 ECTS



Dr. Pedro Navarro IIIana

<sup>\*</sup>Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



# Curso Universitario Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

