

# Experto Universitario

Dirección Comercial y Financiera  
de Empresas de Videojuegos



## Experto Universitario Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online
- » Dirigido a: Graduados, Diplomados y Licenciados universitarios en el área de Empresariales que quieran ampliar su currículum profesional y adquirir las habilidades necesarias que le permitan llevar a cabo una dirección comercial y financiera efectiva

Acceso web: [www.techtitute.com/escuela-de-negocios/experto-universitario/experto-direccion-comercial-financiera-empresas-videojuegos](http://www.techtitute.com/escuela-de-negocios/experto-universitario/experto-direccion-comercial-financiera-empresas-videojuegos)

# Índice

01

Bienvenida

---

*pág. 4*

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

*pág. 6*

03

¿Por qué nuestro programa?

---

*pág. 10*

04

Objetivos

---

*pág. 14*

05

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

06

Metodología

---

*pág. 24*

07

Perfil de nuestros alumnos

---

*pág. 32*

08

Dirección del curso

---

*pág. 36*

09

Impacto para tu carrera

---

*pág. 40*

10

Beneficios para tu empresa

---

*pág. 44*

11

Titulación

---

*pág. 48*

# 01

# Bienvenida

Para cualquier empresario que quiera dirigir una empresa de videojuegos, ya sea un proyecto nuevo o una entidad consolidada, la dirección comercial y financiera ha de ser una de las áreas que más domine, ya que se trata de la espina dorsal de la estructura de un negocio. Ocurre que muchos profesionales no disponen de los conocimientos específicos relacionados con esta industria y, por lo tanto, no consiguen alcanzar los objetivos que les gustaría. Con la finalidad de proporcionarles toda la información que necesitan, surge este Experto Universitario, con el que el egresado adquirirá las habilidades directivas que le permitirán desarrollar una estrategia exitosa y económicamente efectiva. Un programa totalmente online, dirigido por expertos del sector y en el que el estudiante encontrará la respuesta a todas sus preguntas.



Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos  
TECH Universidad Tecnológica



“

*Este Experto Universitario te aportará la confianza que necesitas para asumir un proyecto a gran escala de dirección financiera y comercial en una empresa de videojuegos”*

02

# ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor escuela de negocio 100% online del mundo. Se trata de una Escuela de Negocios de élite, con un modelo de máxima exigencia académica. Un centro de alto rendimiento internacional y de entrenamiento intensivo en habilidades directivas.



“

*TECH es una universidad de vanguardia tecnológica, que pone todos sus recursos al alcance del alumno para ayudarlo a alcanzar el éxito empresarial”*

## En TECH Universidad Tecnológica



### 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 multivideo 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**

directivos capacitados cada año

**+200**

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.



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.



### 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”*

03

# ¿Por qué nuestro programa?

Realizar el programa de TECH supone multiplicar las posibilidades de alcanzar el éxito profesional en el ámbito de la alta dirección empresarial.

Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un futuro prometedor. El alumno aprenderá de la mano del mejor equipo docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.



“

*Contamos con el más prestigioso cuadro docente y el temario más completo del mercado, lo que nos permite ofrecerte una capacitación de alto nivel académico”*

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

01

### **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.*

02

### **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.*

03

### **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.*

04

### **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.*

05

### 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.*

06

### 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.*

07

### 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.*

08

### 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 Universidad Tecnológica.

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

# 04 Objetivos

TECH diseña cada titulación acorde a la demanda profesional del mercado. Es por ello, que el objetivo de este, y todos sus programas, es proporcionar a los alumnos el acceso al conocimiento que necesitan para dirigir el departamento comercial y financiero de una empresa eficazmente. Además, otra de las finalidades de esta universidad es conseguir que los egresados finalicen el programa habiendo cumplido sus propios objetivos personales, lo cual les permitirá continuar creciendo laboral y profesionalmente.



“

*Gracias a esta titulación lograrás que tu empresa alcance y supere con garantía los objetivos más ambiciosos en el área comercial y financiera”*

**TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos  
Trabajan conjuntamente para conseguirlos**

El Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos capacitará al alumno para:

01

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

04

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

02

Desarrollar estrategias de negocio orientadas a empresas digitales y de videojuegos



03

Dominar las áreas de dirección de las empresas

05

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



06

Conocer a los principales desarrolladores y empresas de videojuegos y fabricantes de consolas

08

Adquirir las más complejas habilidades y competencias para liderar modelos de negocio y proyectos del ámbito de los videojuegos



09

Desarrollar altas competencias comerciales en los principales procesos para aumentar las capacidades de venta y desarrollo de negocio en las empresas del sector

07

Analizar aspectos como el proceso estratégico y la necesidad de realizar análisis de las distintas variables que requiere una formulación estratégica

10

Fundamentar los objetivos y funciones de la dirección estratégica en las empresas digitales y de videojuegos

05

# Estructura y contenido

La información específica que existe actualmente relacionada con la dirección comercial y financiera de una empresa de videojuegos es prácticamente nula. Es por ello que TECH ha diseñado un programa único en el que se recogen los aspectos claves para desarrollar una estrategia real, de calidad y, sobre todo eficaz a la hora de aumentar la rentabilidad y las posibilidades de éxito con la puesta en marcha de nuevas estrategias basadas específicamente en la industria *Gaming*.



“

*Con este Experto Universitario serás capaz de desarrollar tus propias estrategias comerciales basadas en las de las grandes empresas de éxito como Sony o Nintendo”*

## Plan de estudios

El contenido de este Experto Universitario se ha creado siguiendo las más estrictas pautas de calidad académica. El equipo docente ha diseñado una estructura dividida en módulos que permiten desarrollar cada tema de una forma amplia y profunda. Es por ello que los estudiantes encontrarán en esta titulación un programa intensivo, de calidad, completo y con la información más actual.

Un programa de 450 horas distribuidas a lo largo de 6 meses, en los que, además de material teórico, los egresados encontrarán vídeos al detalle elaborados por el equipo docente, resúmenes interactivos, casos prácticos reales y estudios con los que continuar ampliando sus conocimientos en materia de dirección de empresas.

Además, las posibilidades que aporta una titulación online como esta, permitirá a los alumnos compaginar su vida laboral con la académica. Es por ello que esta titulación se conforma como la mejor oportunidad para mejorar su carrera profesional e implementar a su estrategia las habilidades y los conceptos más innovadores en materia de dirección comercial y financiera de empresas *Gaming*.

Este Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos se desarrolla a lo largo de 6 meses y se divide en 3 módulos:

### Módulo 1

Dirección de Empresas de Videojuegos

### Módulo 2

Gestión financiera

### Módulo 3

Dirección Comercial



### ¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos de manera totalmente online. Durante los 6 meses 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.*

## Módulo 1. Dirección de Empresas de Videojuegos

<b>1.1. Sector y cadena de valor</b> 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	<b>1.2. Los desarrolladores de Videojuegos</b> 1.2.1. La propuesta conceptual 1.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego 1.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego	<b>1.3. Fabricantes de consolas</b> 1.3.1. Componentes 1.3.2. Tipología y fabricantes 1.3.3. Generación de consolas	<b>1.4. Publishers</b> 1.4.1. Selección 1.4.2. Gestión del desarrollo 1.4.3. Generación de productos y servicios
<b>1.5. Distribuidores</b> 1.5.1. Acuerdos con distribuidores 1.5.2. Modelos de distribución 1.5.3. La logística de distribución	<b>1.6. Minoristas</b> 1.6.1. Minoristas 1.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor 1.6.3. Servicios de asesoramiento	<b>1.7. Fabricantes de accesorios</b> 1.7.1. Accesorios para el <i>Gaming</i> 1.7.2. Mercado 1.7.3. Tendencias	<b>1.8. Desarrolladores de <i>Middleware</i></b> 1.8.1. <i>Middleware</i> en la industria de los videojuegos 1.8.2. Desarrollo <i>Middleware</i> 1.8.3. <i>Middleware</i> : tipología
<b>1.9. Perfiles profesionales del sector de los Videojuegos</b> 1.9.1. <i>Game Designers</i> y programadores 1.9.2. Modeladores y texturizadores 1.9.3. Animadores e ilustradores	<b>1.10. Los clubs profesionales de eSports</b> 1.10.1. El área administrativa 1.10.2. El área deportiva 1.10.3. El área de comunicación		

## Módulo 2. Gestión financiera

<b>2.1. Contabilidad</b> 2.1.1. Contabilidad 2.1.2. Las cuentas anuales y otros informes 2.1.3. Inmovilizado material, inversiones inmobiliarias e inmovilizado intangible	<b>2.2. Gestión financiera</b> 2.2.1. Instrumentos financieros 2.2.2. Finanzas corporativas y administración financiera 2.2.3. Finanzas para emprendedores	<b>2.3. Análisis de estados financieros</b> 2.3.1. Análisis de los estados financieros 2.3.2. Análisis de la liquidez y la solvencia 2.3.3. Gestión de tesorería	<b>2.4. Operaciones financieras</b> 2.4.1. Operaciones financieras 2.4.2. Gestión de la inversión 2.4.3. Criterios de elección de inversiones ciertas
<b>2.5. El sistema financiero</b> 2.5.1. El sistema financiero 2.5.2. Estructura y funcionamiento del sistema financiero 2.5.3. El mercado de valores	<b>2.6. Control de gestión</b> 2.6.1. Control de gestión 2.6.2. Centros de responsabilidad 2.6.3. Sistemas de costes	<b>2.7. Control presupuestario</b> 2.7.1. El proceso presupuestario 2.7.2. Organización y gestión presupuestaria 2.7.3. Control presupuestario	<b>2.8. Gestión de tesorería</b> 2.8.1. <i>Cash Management</i> y el presupuesto de tesorería 2.8.2. Cobros de las operaciones comerciales 2.8.3. Pago de las operaciones comerciales
<b>2.9. Financiación de empresas</b> 2.9.1. Ventajas, inconvenientes e implicaciones de la deuda 2.9.2. Elección de la estructura de capital en la empresa 2.9.3. Cambios en la estructura de capital	<b>2.10. Valoración de empresas</b> 2.10.1. Métodos contables y valor de negocio 2.10.2. Activos y deuda 2.10.3. Diagnóstico de valoración de empresas y presentación a inversores		

**Módulo 3. Dirección Comercial**

**3.1. Modelos de organización comercial**

- 3.1.1. El departamento comercial
- 3.1.2. Herramientas del Departamento Comercial
- 3.1.3. La fuerza de ventas

**3.2. Objetivos comerciales**

- 3.2.1. Planificación comercial
- 3.2.2. Previsiones y presupuestos
- 3.2.3. Presupuesto comercial

**3.3. Previsión comercial**

- 3.3.1. Rentabilidad del departamento comercial
- 3.3.2. Previsión de ventas
- 3.3.3. Control de la actividad comercial

**3.4. Nuevos modelos relacionales**

- 3.4.1. La comercialización en los nuevos modelos de negocio
- 3.4.2. La personalización como principal *Driver* de la relación con los clientes
- 3.4.3. El desarrollo de la experiencia del cliente

**3.5. La venta consultiva**

- 3.5.1. Psicología de la venta
- 3.5.2. La comunicación persuasiva
- 3.5.3. Introducción y evolución de los métodos de venta

**3.6. Modalidades de venta**

- 3.6.1. La venta *Retail* o B2C
- 3.6.2. La venta externa B2B
- 3.6.3. La venta online

**3.7. Digital Social Selling**

- 3.7.1. *Social Selling*
- 3.7.2. La actitud social: crear red de contactos
- 3.7.3. Proceso de captación de un nuevo cliente utilizando *Social Media*

**3.8. Metodologías de Digital Sales**

- 3.8.1. Principales metodologías ágiles en el *Digital Sales*
- 3.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling, etc.*
- 3.8.3. *Inbound Sales B2B y Account Based Marketing*

**3.9. El soporte del Marketing en el área comercial**

- 3.9.1. Gestión del Marketing
- 3.9.2. El valor del Marketing digital (B2C/B2B)
- 3.9.3. Gestión del Marketing *Mix* en el área comercial

**3.10. Organización y planificación del trabajo del vendedor**

- 3.10.1. Zonas y rutas de venta
- 3.10.2. Gestión del tiempo y dirección de reuniones
- 3.10.3. Análisis y toma de decisiones



*Aprende sobre psicología de ventas y comunicación persuasiva, dos aspectos que te ayudarán a conseguir mejores resultados en las campañas publicitarias de tu empresa”*

06

# 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”*

## 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 tomaran 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.

## 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.





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 casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas en alta dirección 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.



07

# Perfil de nuestros alumnos

El perfil al que va dirigido este Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos es variado: desde emprendedores que desean encontrar en este programa la guía que les permita alcanzar el éxito, hasta empresarios con amplia experiencia que buscan mejorar sus aptitudes para así optar a puestos más relevantes y con más responsabilidad. La metodología pedagógica con la que TECH diseña sus programas los hace idóneos para cualquier perfil profesional que lo que busque sea una mejora laboral real y cualitativa.







“

*Da el siguiente paso en tu carrera profesional y conviértete con TECH en un Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos”*

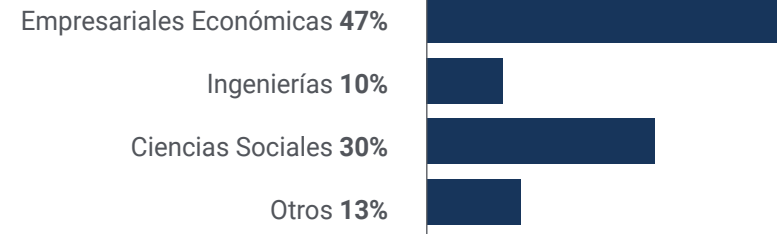
### Edad media

Entre **35** y **45** años

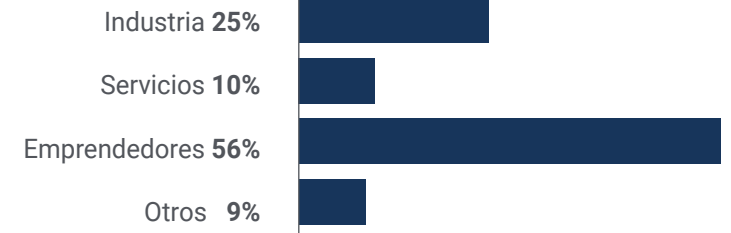
### Años de experiencia



### Formación

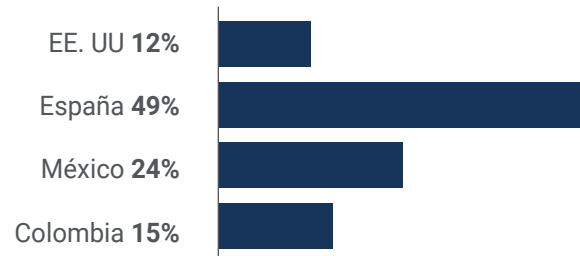


### Perfil académico



## Distribución geográfica

---



## Regina López

Chief Executive Officer

*“Decidí matricularme en este programa porque quería mejorar mis habilidades directivas. En pocos meses aprendí todo lo que necesitaba saber para liderar campañas comerciales con total garantía de éxito. Hoy en día he podido aplicar todo lo aprendido durante el curso en mi propia empresa y puedo decir que he logrado hacerla crecer, superando mis propias expectativas”*

08

# Dirección del curso

Los alumnos encontrarán en esta titulación a un cuadro docente altamente cualificado y con amplia experiencia en la dirección de proyectos empresariales relacionados con la industria de los videojuegos. Además, tendrán la posibilidad de concertar tutorías individualizadas con ellos en las que podrán compartir sus dudas, así como debatir sobre los diferentes conceptos que se desarrollen durante el temario. Un gran equipo humano comprometido con el crecimiento personal y profesional de los egresados, que les ayudará a alcanzar sus objetivos.





“

*Aprende de la mano de profesionales en el sector de la dirección de empresas de videojuegos y obtén una visión diferente y realista basada en su experiencia”*

## Dirección



### D. Sánchez Mateos, Daniel

- ♦ Productor de Videojuegos y Aplicaciones Multidispositivo
- ♦ Director de Operaciones y Desarrollo de Negocio e I+D en Gamera Nest
- ♦ Director del Programa PS Talents en PlayStation Iberia
- ♦ Socio/Director de Producción, Marketing y Operaciones en ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Socio/Director de Producción y Operaciones/Diseñador de productos en DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Dirección online en Departamento de Marketing en AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Miembro del Departamento de Diseño y Licencias en LA FACTORÍA DE IDEAS
- ♦ Asistente de Operaciones en DISTRIMAGEN SL., Madrid (España)
- ♦ Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster Oficial Dirección, Marketing y Comunicación en la Universidad Camilo José Cela, Madrid
- ♦ Master de Producción de Televisión por IMEFE en colaboración con la Unión Europea



## Profesores

### D. Montero García, José Carlos

- ♦ Fundador y Director Creativo en Red Mountain Games
- ♦ Representante Internacional de PlayStation Talents
- ♦ Director Creativo y Fundador de TRT Labs, Berlín
- ♦ Ganador del Premio ITB Berlín, gracias al proyecto TimeRiftTours
- ♦ Artista 3D en Telvent Global Services
- ♦ Artista 3D en Matchmind
- ♦ Artista 3D en Nectar Estudio
- ♦ Grado Superior en Análisis y Control por el Instituto Politécnico Monte de Conxo, Santiago de Compostela
- ♦ Máster CGMasterAcademy on Game Design with Naughty Dog's Emilia Schatz
- ♦ Máster CGMasterAcademy on Character Creation for Games with Epic Games
- ♦ Máster en Imagen 3D, Animación y Tecnología Interactiva, Trazos
- ♦ Máster en Renderizado con Vray para Infoarquitectura
- ♦ Máster en Animación y Edición no Lineal en CICE Escuela de Nuevas Tecnologías



*Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”*

09

# Impacto para tu carrera

La superación de esta titulación aportará al perfil profesional de los alumnos las habilidades más valoradas dentro del sector de la dirección empresarial: capacidad de liderazgo, resolución efectiva de problemas y amplios conocimientos del área de los videojuegos. De esta manera, en tan solo seis meses los egresados se habrán convertido en empresarios preparados para asumir cualquier reto que se les proponga y contarán con la confianza necesaria para proponer iniciativas novedosas y basadas en la actualidad del sector.





“

*Da un giro a tu carrera profesional e invierte en una titulación que te abrirá las puertas a un futuro profesional próspero”*

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

El Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito de la dirección comercial y financiera en entidades dedicadas a los videojuegos. Su objetivo principal es favorecer su crecimiento personal y profesional. Ayudarles a conseguir el éxito.

Si quieren superarse a si mismos, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarse con los mejores, TECH es su sitio.

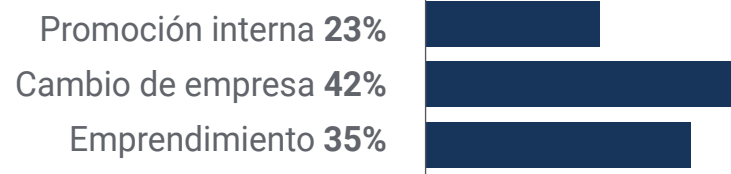
*Los programas de TECH van dirigidos a alumnos con objetivos ambiciosos a corto y largo plazo, con profesionales que busquen dar el salto hacia el éxito empresarial.*

*La finalización de esta titulación no solo te dará acceso a una mejora laboral real, sino a un aumento salarial sustancial.*

#### Momento del cambio



#### Tipo de cambio



## Mejora salarial

---

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **23,5%**



10

# Beneficios para tu empresa

TECH cuenta con el mejor equipo y el material más completo. Es por ello que garantiza que los alumnos que finalizan esta titulación podrán desempeñar las habilidades directivas en materia de comercio y finanzas con total seguridad y confianza. En consecuencia, contar con un profesional titulado por TECH aportará a las empresas la posibilidad de crecer dentro de la industria de los videojuegos y de convertirse en referentes del sector.



“

*La mejor forma de colocar a una empresa en la cúspide es conociendo la industria al detalle. Matricúlate ahora y conviértete en el director financiero y comercial que quisieran tener muchas grandes entidades del sector de los videojuegos”*

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

01

### **Crecimiento del talento y del capital intelectual**

Los profesionales aportarán a la empresa nuevos conceptos, estrategias y perspectivas que pueden provocar cambios relevantes en la organización.

---

02

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

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

03

### **Construcción de agentes de cambio**

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

---

04

### **Incremento de las posibilidades de expansión internacional**

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



05

### Desarrollo de proyectos propios

Los profesionales pueden trabajar en un proyecto real o desarrollar nuevos proyectos en el ámbito de I+D o desarrollo de negocio de su compañía.

---

06

### Aumento de la competitividad

El programa dotará a sus profesionales de competencias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.

11

# Titulación

El Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





“

*Supera con éxito esta especialización y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este **Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**



\*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.



## Experto Universitario Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

# Experto Universitario

Dirección Comercial y Financiera  
de Empresas de Videojuegos

