



Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos

» Modalidad: No escolarizada (100% en línea)

» Duración: 6 meses

» Titulación: TECH Universidad

» Horario: a tu ritmo

» Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/escuela-de-negocios/experto-universitario/experto-direccion-comercial-financiera-empresas-videojuegos

Índice

D1
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 de Estudio

pág. 24

07

Perfil de nuestros alumnos

pág. 32

80

Dirección del curso

pág. 36

)9

Impacto para tu carrera

pág. 40

10

Beneficios para tu empresa

pág. 44

11

Titulación

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.









tech 08 | ¿Por qué estudiar en TECH?

En TECH Universidad



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...

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

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.



¿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.



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.



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.



En TECH tendrás acceso a los análisis de casos más rigurosos y actualizados del panorama 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 Universidad.

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



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



Desarrollar estrategias de negocio orientadas a empresas digitales y de videojuegos





Dominar las áreas de dirección de las empresas



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



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



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



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



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





tech 20 | Estructura y contenido

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 divida 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 1Dirección de Empresas de VideojuegosMódulo 2Gestión financieraMódulo 3Dirección 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.

tech 22 | Estructura y contenido

Módulo 1. Dirección de Empresas de Vi	deojuegos		
 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 consolas1.3.1. Componentes1.3.2. Tipología y fabricantes1.3.3. Generación de consolas	1.4. Publishers1.4.1. Selección1.4.2. Gestión del desarrollo1.4.3. Generación de productos y servicios
1.5. Distribuidores1.5.1. Acuerdos con distribuidores1.5.2. Modelos de distribución1.5.3. La logística de distribución	1.6. Minoristas1.6.1. Minoristas1.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor1.6.3. Servicios de asesoramiento	1.7. Fabricantes de accesorios1.7.1. Accesorios para el <i>Gaming</i>1.7.2. Mercado1.7.3. 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		
Módulo 2. Gestión financiera			
 2.1. Contabilidad 2.1.1. Contabilidad 2.1.2. Las cuentas anuales y otros informes 2.1.3. Inmovilizado material, inversiones inmobiliarias e inmovilizado intangible 	 2.2. Gestión financiera 2.2.1. Instrumentos financieros 2.2.2. Finanzas corporativas y administración financiera 2.2.3. Finanzas para emprendedores 	2.3. Análisis de estados financieros2.3.1. Análisis de los estados financieros2.3.2. Análisis de la liquidez y la solvencia2.3.3. Gestión de tesorería	 2.4. Operaciones financieras 2.4.1. Operaciones financieras 2.4.2. Gestión de la inversión 2.4.3. Criterios de elección de inversiones ciertas
 2.5. El sistema financiero 2.5.1. El sistema financiero 2.5.2. Estructura y funcionamiento del sistema financiero 2.5.3. El mercado de valores 	2.6. Control de gestión2.6.1. Control de gestión2.6.2. Centros de responsabilidad2.6.3. Sistemas de costes	2.7. Control presupuestario2.7.1. El proceso presupuestario2.7.2. Organización y gestión presupuestaria2.7.3. Control presupuestario	 2.8. Gestión de tesorería 2.8.1. Cash Management y el presupuesto de tesorería 2.8.2. Cobros de las operaciones comerciales 2.8.3. Pago de las operaciones comerciales
 2.9. Financiación de empresas 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 	 2.10. Valoración de empresas 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. 3.1.1. 3.1.2. 3.1.3.	Modelos de organización comercial El departamento comercial Herramientas del Departamento Comercial La fuerza de ventas	3.2. 3.2.1. 3.2.2. 3.2.3.	Objetivos comerciales Planificación comercial Previsiones y presupuestos Presupuesto comercial	3.3. 3.3.1. 3.3.2. 3.3.3.	Previsión comercial Rentabilidad del departamento comercial Previsión de ventas Control de la actividad comercial	3.4.1 3.4.2 3.4.3	Nuevos modelos relacionales La comercialización en los nuevos modelos de negocio La personalización como principal <i>Driver</i> de la relación con los clientes El desarrollo de la experiencia del cliente	
3.5. 3.5.1. 3.5.2. 3.5.3.	La venta consultiva Psicología de la venta La comunicación persuasiva Introducción y evolución de los métodos de venta	3.6. 3.6.1. 3.6.2. 3.6.3.	Modalidades de venta La venta <i>Retail</i> o B2C La venta externa B2B La venta online	3.7. 3.7.1. 3.7.2. 3.7.3.	Digital Social Selling Social Selling La actitud social: crear red de contactos Proceso de captación de un nuevo cliente utilizando Social Media	3.8. 3.8.1. 3.8.2. 3.8.3.	Sales Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling, etc.	
3.9. 3.9.1. 3.9.2. 3.9.3.	3 3 (' ' /	3.10.1 3.10.2	Organización y planificación del trabajo del vendedor . Zonas y rutas de venta . Gestión del tiempo y dirección de reuniones . Análisis y toma de decisiones					



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





El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.









Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.



El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras"

tech 28 | Metodología de estudio

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los case studies son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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.





Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentoralumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

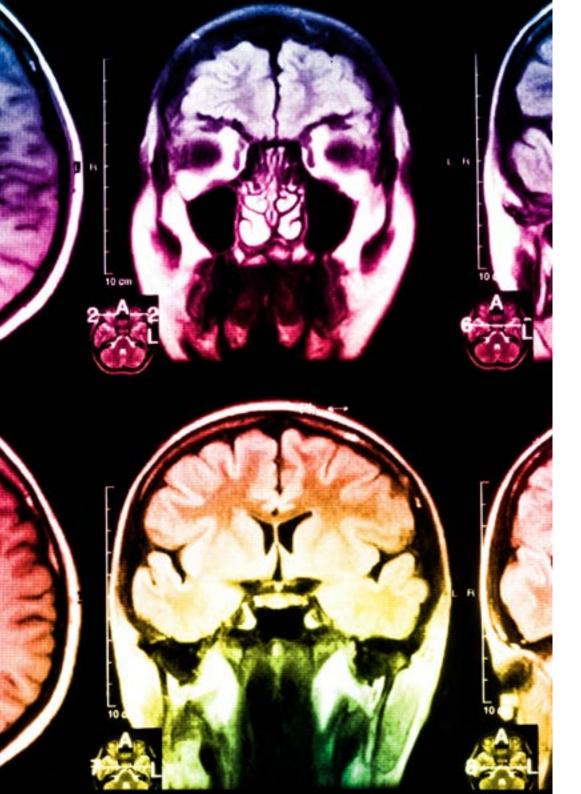
Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

- 1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
- 2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
- 3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
- **4.** La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

tech 32 | Metodología de estudio

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".





Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.



Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.







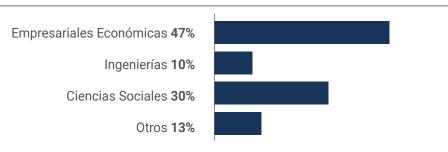


Entre **35** y **45** años

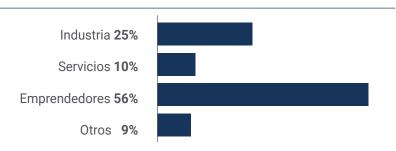
Años de experiencia



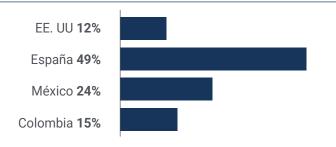
Formación



Perfil académico



Distribución geográfica





Regina López

Chief Executive Officer

"Decidí matricularme en este programa porque quería mejorar mis habilidades directivas." En pocos mejes 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"





tech 40 | Dirección del curso

Dirección



D. Sánchez Mateos, Daniel

- Productor de Videojuegos y Aplicaciones Multidispositivo
- Director de Operaciones y Desarrollo de Negocio e I+D en Gammera 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"





tech 44 | Impacto para tu carrera

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

¿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 superase 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.

Momento del cambio

Durante el programa el 58%

Durante el primer año el 29%

Tipo de cambio

Promoción interna 23%
Cambio de empresa 42%
Emprendimiento 35%

Mejora salarial

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

Salario previo

48.900 €

Incremento salarial del

23,5%

Salario posterior

59.300 €





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

Los profesionales aportarán 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 los profesionales y abre nuevas vías de crecimiento profesional dentro de la misma.



Construcción de agentes de cambio

Serán capaces 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

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.



Aumento de la competitividad

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







tech 52 | Titulación

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.**

Este título expedido por **TECH Universidad** 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

Modalidad: No escolarizada (100% en línea)

Duración: 6 meses



C. _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera de Empresasde Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 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.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024



código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/t



Experto Universitario Dirección Comercial y Financiera de Empresas de Videojuegos

» Modalidad: No escolarizada (100% en línea)

» Duración: 6 meses

» Titulación: TECH Universidad

» Horario: a tu ritmo» Exámenes: online

