

Experto Universitario

Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos





Experto Universitario Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 18 ECTS
- » 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 para crear y gestionar un modelo de negocio en el sector de los videojuegos

Acceso web: www.techtitute.com/escuela-de-negocios/experto-universitario/experto-creacion-gestion-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

El auge de la industria de los videojuegos y la demanda cada vez mayor por parte de la sociedad ha generado que muchos empresarios y emprendedores hayan pensado, al menos una vez a lo largo de su trayectoria, en fundar una entidad relacionada con este tema. Sin embargo, la falta de información les ha frenado. Con el objetivo de servirles de guía en la creación y gestión de empresas de videojuegos, surge esta titulación, que les aportará los conocimientos necesarios para dirigir con éxito un proyecto digital y basado en las últimas novedades del sector. Una oportunidad única de aprender, de la mano de expertos y a través de un programa online, las claves que situarán a tu empresa entre las mejores.



Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos
TECH Universidad Tecnológica



“

Este programa te aportará las claves para gestionar con éxito cualquier proyecto empresarial en el sector de los videojuegos, lo cual impulsará su carrera profesional”

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 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

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

El objetivo principal de este Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos es aportar a los estudiantes los conceptos necesarios que les permita dirigir, con total garantía y confianza, un proyecto relacionado con esta industria digital. Es por ello que este programa no solo incidirá positivamente en la trayectoria del perfil emprendedor, sino que aportará a los empresarios un plus profesional muy valorado en la demanda de empleo de grandes empresas.



“

Este Experto Universitario te permitirá postular a ofertas laborales de grandes empresas del sector de los videojuegos como Tencent o Riot Game”

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

El Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos capacitará al alumno para:

01

Desarrollar estrategias de negocio orientadas a empresas digitales y de videojuegos

04

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

02

Dominar las áreas de gestión de las empresas



03

Conocer en detalle el ecosistema de la industria

05

Conocer en detalle la operación y la gestión de proyectos

06

Estudiar ampliamente los principales elementos para el desarrollo de soluciones innovadores y viables para los distintos servicios y productos de videojuegos

08

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



09

Adquirir altos criterios sobre tecnologías emergentes e innovación en la industria de los videojuegos

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

Para la elaboración del plan de estudios recogido en este Experto Universitario, TECH ha seguido las pautas del equipo docente, así como los criterios más estrictos en materia de calidad de contenidos. Es por ello que los estudiantes encontrarán en cada unidad didáctica la información más novedosa que les permitirá mejorar sus conocimientos y adquirir las habilidades necesarias para la creación y gestión de un proyecto empresarial en materia de videojuegos.



“

En tan solo 6 meses te habrás convertido en un experto del sector de la Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos”

Plan de estudios

El plan de estudios de este Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos recoge, de manera intensiva y completa, un programa de calidad basado en las últimas novedades del sector y en la información más actual y práctica. El temario aportará a los estudiantes las claves para alcanzar sus objetivos profesionales y empresariales y les permitirá afrontar retos más ambiciosos durante su carrera.

Se trata de 450 horas distribuidas en 6 meses, con 3 módulos en los que los egresados encontrarán, no solo los conceptos recogidos en formato teórico, sino que contarán con variedad de material adicional para profundizar en cada apartado. Entre este material destacan los casos prácticos, con los cuales los egresados podrán aplicar los conocimientos aprendidos y desarrollarán una capacidad crítica basada en su propia experiencia personal y académica.

Una buena oportunidad de invertir en el futuro profesional, en una capacitación que les permitirá conocer las estrategias más eficaces en materia de Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos y que les ayudará a optar a una mejora laboral considerable. Todo ello, en un programa 100% online, accesible desde cualquier dispositivo y a cualquier hora.

Este Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos se desarrolla a lo largo de 6 meses y se divide en 3 módulos:

Módulo 1

Creación de Empresas de Videojuegos

Módulo 2

Gestión de proyectos

Módulo 3

Innovación



¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Experto Universitario en Creación y Gestión 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. Creación de Empresas de Videojuegos

1.1. Emprendimiento 1.1.1. Estrategia emprendedora 1.1.2. El Proyecto de emprendimiento 1.1.3. Metodologías ágiles de emprendimiento	1.2. Innovaciones tecnológicas en el Videojuego 1.2.1. Innovaciones en consolas y periféricos 1.2.2. Innovación en <i>Motion Capture</i> y <i>Live Dealer</i> 1.2.3. Innovación en gráficos y software	1.3. Plan de negocio 1.3.1. Segmentos y propuesta de valor 1.3.2. Procesos, recursos y alianzas claves 1.3.3. Relación cliente y canales de interacción	1.4. Inversión 1.4.1. Inversiones en la industria del Videojuego 1.4.2. Aspectos críticos para la captura de inversiones 1.4.3. Financiación <i>Startups</i>
1.5. Finanzas 1.5.1. Ingresos y eficiencias 1.5.2. Gastos operativos y de capital 1.5.3. La cuenta de resultados y el balance	1.6. Producción videojuegos 1.6.1. Herramientas de simulación de la producción 1.6.2. Gestión programada de la producción 1.6.3. Gestión del control de la producción	1.7. Gestión de operaciones 1.7.1. Diseño, localización y mantenimiento 1.7.2. Gestión de la calidad 1.7.3. Gestión de inventarios y de la cadena de suministros	1.8. Nuevos modelos de distribución online 1.8.1. Modelos de logística online 1.8.2. Entrega directa online y SaaS 1.8.3. <i>Dropshipping</i>
1.9. Sostenibilidad 1.9.1. Creación de valor sostenible 1.9.2. ASG (Ambientales, Sociales y de Gobierno) 1.9.3. Sostenibilidad en la estrategia	1.10. Aspectos jurídicos 1.10.1. Propiedad intelectual 1.10.2. Propiedad industrial 1.10.3. RGDP		

Módulo 2. Gestión de proyectos

2.1. Ciclo de vida de un proyecto de Videojuegos 2.1.1. Fase conceptual y preproducción 2.1.2. Fase de producción y las fases finales 2.1.3. Fase postproducción	2.2. Proyectos de Videojuego 2.2.1. Géneros 2.2.2. <i>Serious Games</i> 2.2.3. Subgéneros y nuevos géneros	2.3. Arquitectura de un proyecto de Videojuegos 2.3.1. Arquitectura interna 2.3.2. Relación entre elementos 2.3.3. Visión holística del Videojuego	2.4. Los Videojuegos 2.4.1. Aspectos lúdicos en los Videojuegos 2.4.2. Diseño de Videojuegos 2.4.3. Gamificación
2.5. La técnica del Videojuego 2.5.1. Elementos internos 2.5.2. Motores de los Videojuegos 2.5.3. Influencia de la técnica y el Marketing en el Diseño	2.6. Concepción, lanzamiento y ejecución de proyectos 2.6.1. Desarrollo previo 2.6.2. Fases del desarrollo de Videojuegos 2.6.3. La involucración del consumidor en el desarrollo	2.7. Gestión de la organización de un proyecto de Videojuegos 2.7.1. Equipo de desarrollo y <i>Publishers</i> 2.7.2. Equipo de operaciones 2.7.3. Equipo de ventas y Marketing	2.8. Manuales para el desarrollo de videojuegos 2.8.1. Manual de diseño y técnica del Videojuego 2.8.2. Manual del desarrollador de Videojuegos 2.8.3. Manual de requerimientos y especificación técnicas
2.9. Publicación y Marketing de Videojuegos 2.9.1. Preparación <i>Kick Off</i> del Videojuego 2.9.2. Canales de comunicación digitales 2.9.3. <i>Delivery</i> , progreso y seguimiento del éxito	2.10. Metodologías ágiles aplicables a proyectos de videojuegos 2.10.1. <i>Design and Visual Thinking</i> 2.10.2. <i>Lean Startup</i> 2.10.3. <i>Scrum Development and Sales</i>		

Módulo 3. Innovación

3.1. Estrategia e innovación

- 3.1.1. Innovación en Videojuegos
- 3.1.2. Gestión de la innovación en Videojuegos
- 3.1.3. Modelos de innovación

3.2. Talento innovador

- 3.2.1. La implantación de la cultura de la innovación en las organizaciones
- 3.2.2. Talento
- 3.2.3. Mapa de cultura de la innovación

3.3. La Dirección y gestión del talento en la economía digital

- 3.3.1. Ciclo de vida del talento
- 3.3.2. Captación-condicionantes generacionales
- 3.3.3. Retención: *engagement*, fidelización, evangelistas

3.4. Modelos de negocio en la innovación de Videojuegos

- 3.4.1. La innovación en los modelos de negocio
- 3.4.2. Herramientas de innovación en el negocio
- 3.4.3. *Business Model Navigator*

3.5. Dirección de proyectos de innovación

- 3.5.1. Cliente y Proceso de innovación
- 3.5.2. Diseño de la propuesta de valor
- 3.5.3. Organizaciones exponenciales

3.6. Metodologías ágiles en innovación

- 3.6.1. Metodología *Design Thinking* y *Lean Startup*
- 3.6.2. Modelos ágiles de dirección de proyectos: *Kanban* y *Scrum*
- 3.6.3. *Lean Canvas*

3.7. Gestión de validación de la innovación

- 3.7.1. Prototipado (PMV)
- 3.7.2. Validación del cliente
- 3.7.3. Pivotar o preservar

3.8. Innovación en procesos

- 3.8.1. Oportunidades de innovación en procesos
- 3.8.2. *Time-to-Market*, reducción de tareas de no valor y eliminación de defectos
- 3.8.3. Herramientas metodológicas para la innovación en procesos

3.9. Tecnología disruptivas

- 3.9.1. Tecnologías de hibridación físico-digital
- 3.9.2. Tecnologías en comunicación y tratamiento de datos
- 3.9.3. Tecnologías de aplicación en gestión

3.10. El retorno de la inversión en innovación

- 3.10.1. Estrategias de monetización de datos y activos de innovación
- 3.10.2. El ROI de la innovación. Enfoque general
- 3.10.3. Embudos



El mejor programa con el que implementar a tu carrera profesional las claves para alcanzar el éxito empresarial"

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

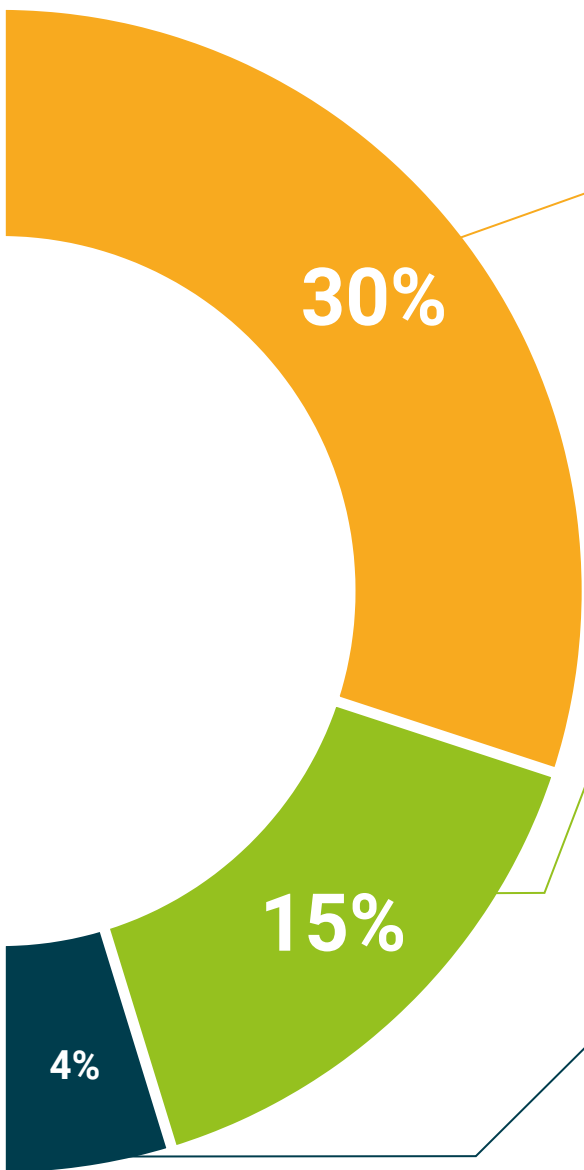
Realizarán actividades de desarrollo de competencias directivas específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un alto directivo precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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

Este Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos está dirigido, principalmente, a dos tipos de alumnos que comparten un mismo objetivo: mejorar su trayectoria profesional y garantizar el éxito de sus proyectos. Por un lado, el programa está enfocado a emprendedores que sientan interés por la industria de los videojuegos y ven en ella una oportunidad para sus negocios. Sin embargo, también puede interesarles a empresarios que buscan impulsar su carrera laboral y optar a puestos de trabajos directivos y responsables.





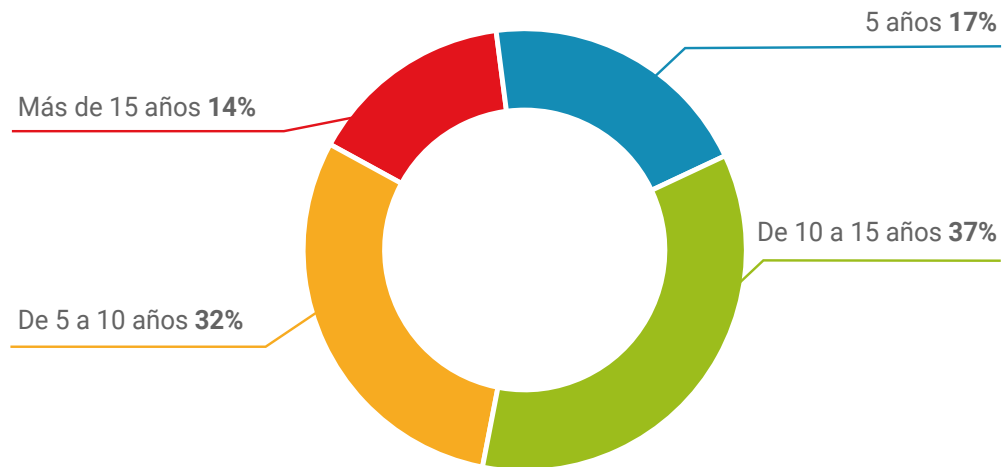
“

Este Experto Universitario profundiza en las estrategias de monetización de datos y activos en innovación para que tus inversiones sean siempre seguras y productivas”

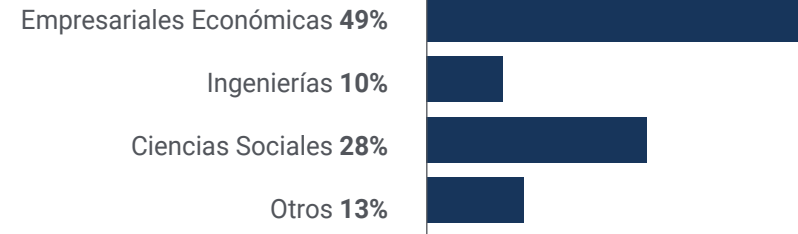
Edad media

Entre **35** y **45** años

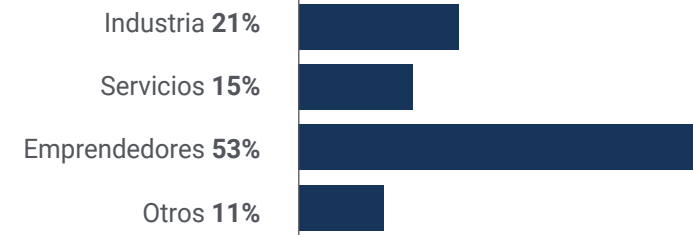
Años de experiencia



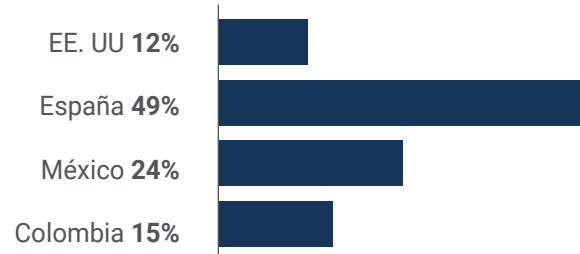
Formación



Perfil académico



Distribución geográfica



Davinia Fuentes

Lead Developer

“Buscaba una titulación que estuviera a la altura de la demanda laboral. Y con este Experto Universitario no solo he aprendido todo lo que necesito saber para crear y gestionar una empresa de videojuegos, sino que, además, he invertido tiempo en mejorar mis aptitudes de liderazgo de proyectos y en mejorar mi carrera profesional”

08

Dirección del curso

El cuadro docente de este Experto Universitario está compuesto por profesionales del área de la creación y gestión de empresas, lo cual aporta a la titulación un carácter propio y dinámico, basado en la propia experiencia laboral del claustro. Esto permitirá al estudiante empaparse de la realidad del sector y aprender, de la mano de expertos, todo lo que necesita saber para gestionar y liderar un proyecto de éxito dentro de la industria digital y de los videojuegos.



“

La experiencia del equipo docente te servirá de guía para alcanzar tus objetivos profesionales”

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. Ochoa Fernández, Carlos J.

- ◆ Especialista en Innovación Tecnológica, Marketing Digital y Emprendimiento
- ◆ Fundador y CEO de ONE Digital Consulting
- ◆ Directivo y Asesor en empresas como SIEMENS, Sagentia, Altran y Epron
- ◆ Evaluador Experto de la Comisión Europea
- ◆ Evaluador Independiente de Alberta Innovates (Canadá)
- ◆ Mentor de la Swiss National Science Foundation (SNSF)
- ◆ Ingeniero por la Universidad Politécnica de Madrid
- ◆ MBA Internacional en Emprendimiento en el Babson College
- ◆ Presidente del capítulo de Madrid/España de la Asociación VR/AR

D. García Fernández, Juan Carlos

- ◆ Diseñador y Productor de Videojuegos
- ◆ Productor de Videojuegos en PlayStation Talents
- ◆ QA Tester de Juegos Electrónicos en PlayStation Talents
- ◆ Grado de Diseño y desarrollo de Videojuegos por la Universidad UDIT Formación Académica



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 este Experto Universitario aportará a los estudiantes la capacitación teórica y práctica para afrontar cualquier proyecto de Creación o Gestión de Empresas dedicadas a la industria de los videojuegos. Esto se verá reflejado en su capacidad resolutiva y en sus aptitudes profesionales, lo que les permitirá distinguirse por encima de los profesionales de su entorno. Además, supondrá un impulso, en muy poco tiempo, para su carrera laboral, lo cual se traduce en más y mejores oportunidades de trabajo.



“

Con este Experto Universitario te convertirás en un directivo con habilidades de liderazgo únicas y serás capaz de afrontar con éxito todos los retos que se presenten en tu carrera profesional”

Esta titulación te permitirá optar a puestos de trabajo de más relevancia, lo cual se verá reflejado en una notoria mejora salarial.

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

El Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos de TECH es un programa intensivo que prepara a los alumnos para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito de la Creación y Gestión Empresarial de Videojuegos. Su objetivo principal es favorecer su crecimiento personal y profesional. Ayudarles a conseguir el éxito.

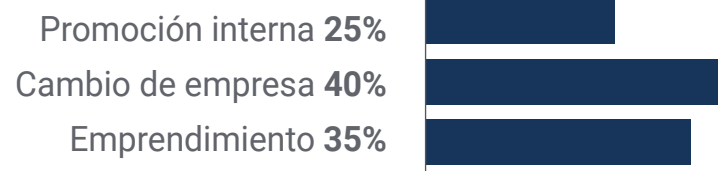
Si quieren superarse a si mismos, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarse con los mejores, TECH es el sitio.

Conocerás los distintos modelos de negocios de empresas dedicadas a los videojuegos, sus características y su modus operandi, lo cual te permitirá desarrollar tu propia estrategia de éxito.

Momento del cambio profesional de nuestros alumnos

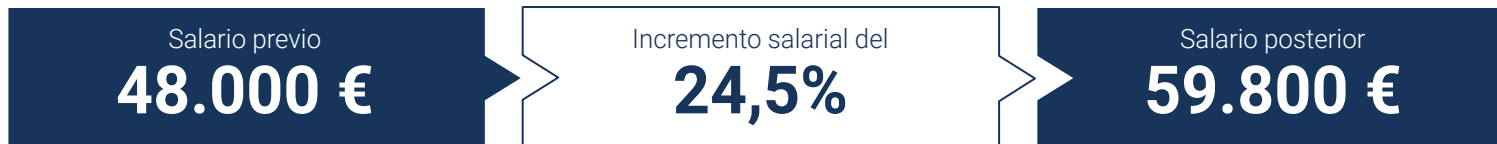


Tipo de cambio



Mejora salarial

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **24,5%**



10

Beneficios para tu empresa

Las oportunidades que podrá afrontar la empresa que cuente con profesionales capacitados con este Experto Universitario serán mayores. Los egresados que cursen esta titulación desarrollarán competencias únicas para superar retos ambiciosos, alcanzar objetivos complejos y manejar situaciones que requieran de la implicación de un directivos cualificados y con habilidades de liderazgo intrínsecas. En resumen: profesionales altamente cualificados que beneficiarán a la entidad con sus aptitudes en la creación y gestión de proyectos empresariales en el área de los videojuegos.



“

Matricúlate ahora y aprovecha esta oportunidad de alcanzar el éxito profesional en tan solo 6 meses y con las facilidades que aporta una titulación 100% online”

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

Será capaz 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

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

11

Titulación

El Experto Universitario en Creación y Gestión 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 este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión 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 Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos**

ECTS: **18**

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 Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

