Grand Master
Alta Dirección de Empresas de Videojuegos

tech global university

tech global university

Grand Master
Alta Dirección de Empresas de Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **2 años**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **120 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/facultad/grand-master/grand-master-alta-direccion-empresas-videojuegos

Índice

01 Presentación del programa — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Objetivos docentes — pág. 36

05 Salidas profesionales — pág. 42

06 Metodología de estudio — pág. 46

07 Cuadro docente — pág. 56

08 Titulación — pág. 62

01

Presentación del programa

La industria de los videojuegos ha alcanzado un lugar preponderante en el panorama mundial, siendo un motor de entretenimiento y un espacio de innovación constante. Este sector, que combina creatividad y tecnología, ha generado un impacto cultural y económico sin precedentes, demandando líderes capacitados para dirigir proyectos exitosos. El Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos responde a esta necesidad, ofreciendo conocimientos avanzados sobre gestión empresarial, desarrollo de proyectos y estrategias comerciales adaptadas a las dinámicas de este mercado. Con un enfoque flexible y recursos actualizados, este programa prepara a los profesionales para afrontar los retos de un sector en continua evolución y liderar iniciativas que marquen la diferencia en la industria.

Especialízate en la alta dirección de la industria de los videojuegos y domina la gestión de empresas en este sector en expansión”

La industria de los videojuegos se ha posicionado como una de las más influyentes a nivel global, captando la atención de millones de usuarios y contribuyendo significativamente a la economía mundial. Este sector, que combina tecnología y creatividad, ofrece oportunidades excepcionales para quienes buscan destacar en la gestión y dirección de proyectos empresariales. El Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos responde a esta realidad, brindando a los profesionales los recursos necesarios para liderar con éxito.

El programa incluye un temario que recorre los aspectos clave de la gestión empresarial y el desarrollo de proyectos en la industria de los videojuegos. Los estudiantes explorarán desde el diseño y la producción hasta la creación de estrategias de marketing y ventas. También se abordarán las últimas tendencias tecnológicas y los nuevos modelos de negocio en eSports y juegos multijugador, asegurando una preparación integral para asumir puestos de alta dirección en este competitivo mercado.

Con una modalidad 100% online, este programa permite a los participantes estudiar a su propio ritmo, adaptándose a sus necesidades y compromisos profesionales. Los contenidos están disponibles en cualquier momento y lugar, garantizando una experiencia de aprendizaje flexible y eficiente que se ajusta a los desafíos de la vida moderna.

Este **Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Dirección de Empresas de Videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la dirección de Empresas de Videojuegos
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Gestionar adecuadamente la industria de los videojuegos es clave para destacar en un mercado competitivo”

La diversa gama de recursos prácticos en este programa te permitirá consolidar conocimientos esenciales y desarrollar habilidades clave para la creación y gestión de proyectos en la industria de los videojuegos"

TECH pone a tu disposición una metodología innovadora, enfocada en maximizar tu aprendizaje mediante herramientas digitales de última generación.

Con un formato 100% online, este programa se adapta completamente a tu ritmo, permitiéndote estudiar desde cualquier lugar y en el momento que prefieras.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del la Dirección de Empresas de Videojuegos, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

Plan de estudios

Los materiales de este Grand Master han sido desarrollados por un equipo de expertos en la industria de los videojuegos. Gracias a ello, el plan de estudios aborda los desafíos clave en la gestión y dirección empresarial, permitiendo a los participantes identificar oportunidades y diseñar estrategias para alcanzar el éxito. Además, profundiza en técnicas avanzadas de liderazgo y dirección para gestionar proyectos y equipos de manera eficiente.

El programa incluye análisis de casos prácticos en escenarios simulados, complementados con herramientas multimedia como videos interactivos, clases magistrales, resúmenes y artículos especializados. Todo esto con la máxima flexibilidad, permitiendo acceso ilimitado al contenido sin restricciones de horario.

Ayudarás a liderar proyectos innovadores y a optimizar las operaciones de empresas en el sector de los videojuegos, alcanzando el máximo potencial del equipo y los recursos"

Módulo 1. Expresión gráfica y artística

1.1. Dibujo y perspectiva
- 1.1.1. El dibujo a mano alzada o sketch. Importancia de bocetar
- 1.1.2. La perspectiva y métodos de representación espacial
- 1.1.3. Proporciones y métodos de encaje: La figura humana
- 1.1.4. Proporciones y métodos de encaje: La figura animal

1.2. Luces y color
- 1.2.1. El claroscuro: Luces y sombras
- 1.2.2. Teoría del color y pintura. Cómo se percibe el color
- 1.2.3. Herramientas plásticas para creación de contrastes
- 1.2.4. Armonía del color. Tipos de armonía del color

1.3. Texturas y movimiento
- 1.3.1. Texturas y métodos de representación de materiales
- 1.3.2. Análisis de obras con textura
- 1.3.3. Representación de acciones y movimiento
- 1.3.4. Análisis de obras en movimiento

1.4. Composición
- 1.4.1. Aspectos estructurales de la imagen: el punto, la línea y el plano
- 1.4.2. Leyes de Gestalt
- 1.4.3. Operaciones formales: desarrollo de la forma a partir de conceptos
- 1.4.4. Ritmo, estructura, escala, simetría, equilibrio, tensión, atracción y agrupamiento
- 1.4.5. Patrones

1.5. Aproximación al entorno iconográfico digital
- 1.5.1. Introducción
- 1.5.2. Verificación del ámbito generador de la iconografía digital
- 1.5.3. Adopción de nuevos arquetipos iconográficos digitales
- 1.5.4. La estética y la función como conceptos derivados del uso de la máquina

1.6. Análisis de recursos gráficos digitales. Imagen de síntesis
- 1.6.1. Tipologías iconográficas digitales: imágenes recicladas e imágenes sintéticas
- 1.6.2. Formatos de archivos gráficos digitales
- 1.6.3. Formas bidimensionales. Análisis de software para creación y retoque de imágenes
- 1.6.4. Formas tridimensionales. Análisis de software para creación de estructuras volumétricas
- 1.6.5. Estructuras gráficas 3D. Introducción. Estructuras de alambre
- 1.6.6. Dispositivos para visualización e interacción con aplicaciones mul*time*dia
- 1.6.7. Terminología asignada al sector donde se encuadra la imagen digital

1.7. Expresión artística en soporte digital: Grafismos en Adobe Photoshop
- 1.7.1. Instalación e introducción a Adobe Photoshop
- 1.7.2. Herramientas básicas de Adobe Photoshop
- 1.7.3. Análisis y aprendizaje de Adobe Photoshop
- 1.7.4. Uso de la herramienta digital en labores gráficas destinadas a la creación de videojuegos

1.8. Escenarios y ambientación para videojuegos
- 1.8.1. Escenarios y ambientación cartoon
- 1.8.2. Análisis compositivo
- 1.8.3. Escenarios y ambientación realista
- 1.8.4. Análisis compositivo

1.9. Personajes para videojuegos
- 1.9.1. Personajes cartoon
- 1.9.2. Análisis compositivo
- 1.9.3. Personajes realistas
- 1.9.4. Análisis compositivo

1.10. Presentación de portfolio profesional
- 1.10.1. Planteamiento
- 1.10.2. Metodología
- 1.10.3. Software para la creación del documento
- 1.10.4. Estudio analítico de portfolios profesionales

Módulo 2. Animación 2D

2.1. ¿Qué es la animación?
- 2.1.1. Historia de la animación
- 2.1.2. Pioneros de la animación
- 2.1.3. Animación 2D y 3D
- 2.1.4. ¿Es necesario saber dibujar?

2.2. El animador y su papel en la producción
- 2.2.1. Puestos en el departamento: Junior, Mid, Senior
- 2.2.2. Animator Lead, Supervisor y Director
- 2.2.3. Pasos de supervisión en una producción
- 2.2.4. Criterios de calidad

2.3. Leyes físicas
- 2.3.1. Empuje
- 2.3.2. Fricción
- 2.3.3. Gravedad
- 2.3.4. Inercia

2.4. Herramientas de animación
- 2.4.1. *Time*line
- 2.4.2. Dopesheet
- 2.4.3. Curve Editor
- 2.4.4. Uso de los *rigs*

2.5. Metodología de animación
- 2.5.1. Graph Editor: Curvas y tipos de curva
- 2.5.2. *Timing* y *spacing*
- 2.5.3. Overshoots
- 2.5.4. Stepped y Spline
- 2.5.5. Parents y Constraints
- 2.5.6. Charts y Inbetweens
- 2.5.7. Poses extremas y breakdowns

2.6. Los 12 principios de la animación
- 2.6.1. *Timing*
- 2.6.2. *Squash* y *stretch*
- 2.6.3. *Slow in* y *Slow out*
- 2.6.4. Anticipación
- 2.6.5. *Overlap*
- 2.6.6. Arcos
- 2.6.7. *Pose to pose* y *Straight ahead*
- 2.6.8. Pose
- 2.6.9. Acción secundaria
- 2.6.10. *Staging*
- 2.6.11. Exageración
- 2.6.12. *Appeal*

2.7. Conocimientos anatómicos y su funcionamiento
- 2.7.1. Anatomía humana
- 2.7.2. Anatomía animal
- 2.7.3. Anatomía de personajes cartoon
- 2.7.4. Romper las reglas

2.8. Posado y siluetas
- 2.8.1. Importancia de la ubicación
- 2.8.2. Importancia de la pose
- 2.8.3. Importancia de la silueta
- 2.8.4. Resultado final. Análisis compositivo

2.9. Ejercicio: Pelota
- 2.9.1. Forma
- 2.9.2. *Timing*
- 2.9.3. *Spacing*
- 2.9.4. Peso

2.10. Ejercicio: Ciclos básicos y dinámica corporal
- 2.10.1. Ciclo de andar
- 2.10.2. Ciclo de andar con personalidad
- 2.10.3. Ciclo de correr
- 2.10.4. Parkour
- 2.10.5. Pantomima

Módulo 3. Gráficos en movimiento

3.1. Introducción a After Effects
- 3.1.1. Qué es y para qué sirve After Effects. Ejemplos ilustrativos
- 3.1.2. Ajustes de proyecto e interfaz
- 3.1.3. Ajustes de composición, pinceles y ventanas
- 3.1.4. Definición del flujo de trabajo: Creación de un proyecto básico
- 3.1.5. Cuestiones previas de vídeo
- 3.1.6. Profundidad de color, formatos de pantalla, compresión de audio y vídeo

3.2. Nociones básicas de After Effects
- 3.2.1. Importación
- 3.2.2. Herramientas básicas. Tipos y opciones de capa
- 3.2.3. Propiedades de transformación y *origen* de coordenadas
- 3.2.4. Exportación básica H.264

3.3. Pinceles y espacio 3D
- 3.3.1. Paneles de pincel y efecto Pintar
- 3.3.2. Goma de borrar, pincel de clonado, pincel de rotoscopia
- 3.3.3. Activar el espacio 3D. Vistas para trabajar en 3D
- 3.3.4. Propiedades de material y de transformación
- 3.3.5. Luces y cámaras. Control de cámara
- 3.3.6. Herramienta unificada de cámara. Vista personalizada.
- 3.3.7. Texto en 3D: extrusión de texto. Raytracing
- 3.3.8. Punto de fuga y proyección de cámara

3.4. Texto y transparencias
- 3.4.1. Herramienta de texto
- 3.4.2. Estilos de capa
- 3.4.3. Animadores, rangos y selectores
- 3.4.4. Ajustes preestablecidos de animación de texto
- 3.4.5. Canal alpha: Mates alpha y preservación de transparencias
- 3.4.6. Panel Control de transferencia: Track mate, modos de fusión, conservar transparencia subyacente
- 3.4.7. Incrustaciones por luminancia

3.5. Máscaras y capas de forma
- 3.5.1. Herramientas de creación y edición de máscaras
- 3.5.2. Capas de forma
- 3.5.3. Convertir texto y gráficos en capas de forma o en máscaras
- 3.5.4. Máscaras como trayectorias
- 3.5.5. Efectos que funcionan con máscaras: Trazo, garabato

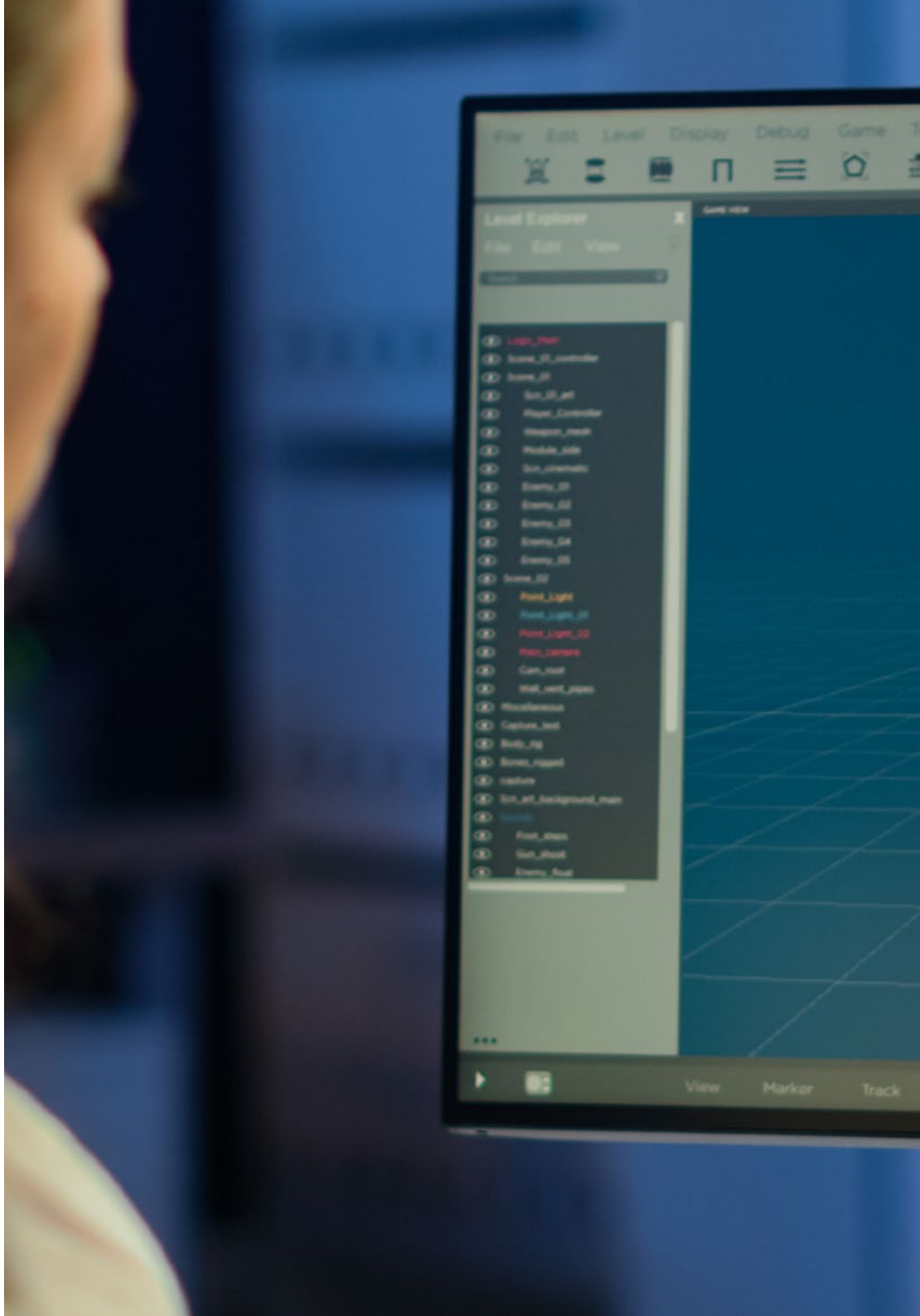
3.6. Animación
- 3.6.1. *Keyframes*. Tipos
- 3.6.2. Trayectorias
- 3.6.3. Gráfica de curvas
- 3.6.4. Convertir audio en *keyframes*
- 3.6.5. Parentales y precomposiciones
- 3.6.6. Técnicas alternativas de animación: *Loops*, secuenciación de capas, herramienta de transformación libre, esbozo de movimiento, deslizador
- 3.6.7. Remapeo de tiempo

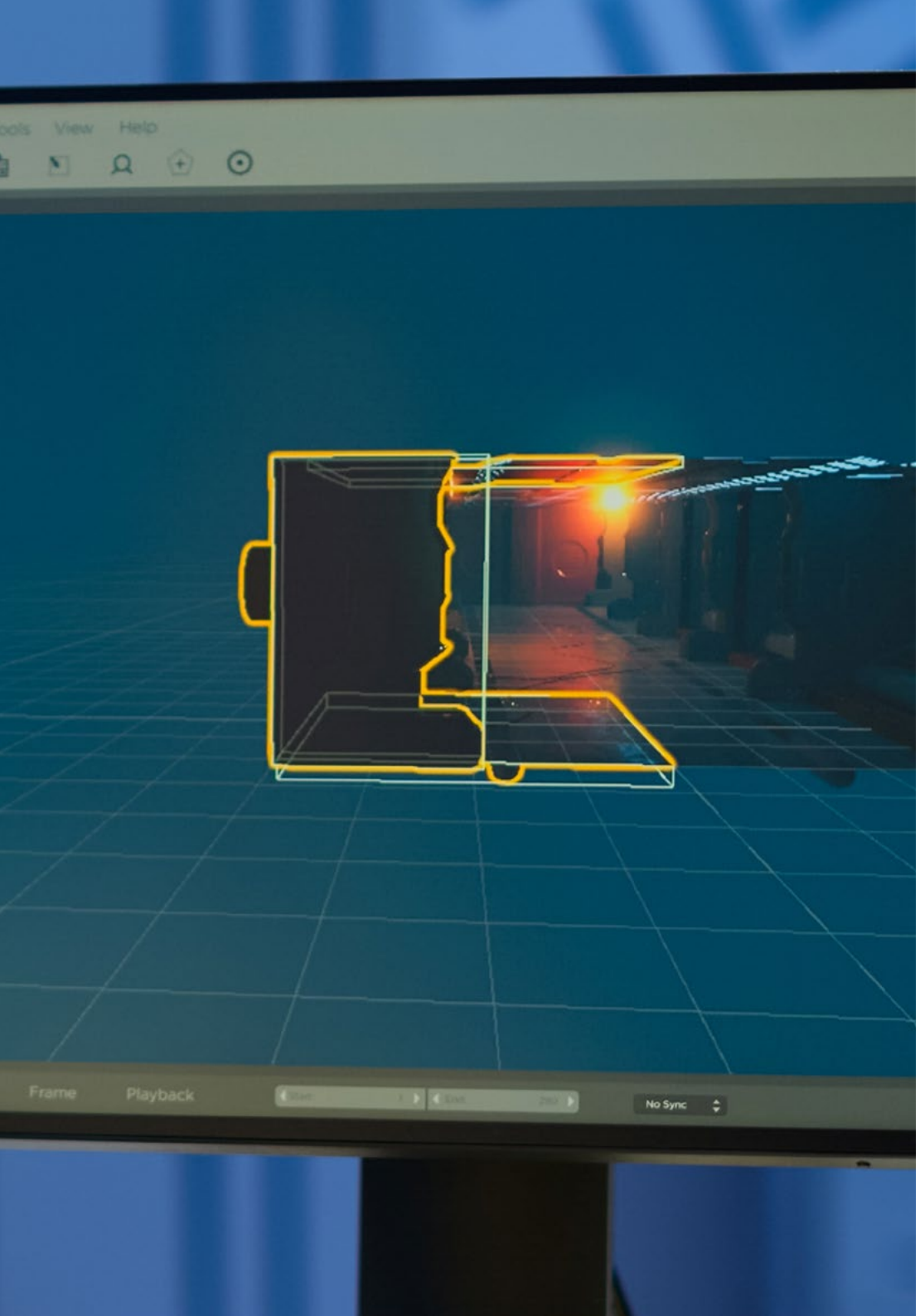
3.7. Efectos y croma
- 3.7.1. Aplicación de efectos
- 3.7.2. Ejemplos de efectos
- 3.7.3. Corrección de color
- 3.7.4. Croma Key: Keylight

3.8. Estabilizado
- 3.8.1. Estabilizador clásico
- 3.8.2. Estabilizador de deformación
- 3.8.3. Opciones de seguimiento
- 3.8.4. Estabilizados de posición, rotación y escala

3.9. Tracking y expresiones
- 3.9.1. *Trackeo* de posición y rotación. Perspectiva
- 3.9.2. *Trackeo* con sólidos, con capas de ajuste y con objetos nulos
- 3.9.3. Track 3D. Incrustar Logos, Texto o imágenes en espacio 3D
- 3.9.4. Mocha AE
- 3.9.5. Expresiones: *Time*
- 3.9.6. Expresiones: *Loop out*
- 3.9.7. Expresiones: Wiggle

3.10. Exportación
- 3.10.1. Configuraciones de exportación: Formatos y codecs más usuales para edición y visionado I
- 3.10.2. Configuraciones de exportación: Formatos y codecs más usuales para edición y visionado II
- 3.10.3. Configuraciones de exportación: Formatos y codecs más usuales para edición y visionado III
- 3.10.4. Guardado de proyectos completos: Recopilar archivos y backup





Módulo 4. Arte 3D

4.1. El arte avanzado
- 4.1.1. Del concept art al 3D
- 4.1.2. Principios del modelo 3D
- 4.1.3. Tipos de Modelado: Orgánico / Inorgánico

4.2. Interfaz 3D Max
- 4.2.1. Software 3D Max
- 4.2.2. Interfaz básica
- 4.2.3. Organización escenas

4.3. Modelado inorgánico
- 4.3.1. Modelado con primitivas y deformadores
- 4.3.2. Modelado con polígonos editables
- 4.3.3. Modelado con Graphite

4.4. Modelado orgánico
- 4.4.1. Modelado de personaje I
- 4.4.2. Modelado de personaje II
- 4.4.3. Modelado de personaje III

4.5. Creación de UV
- 4.5.1. Materiales y mapas básicos
- 4.5.2. *Unwrapping* y proyecciones de texturas
- 4.5.3. Retopología

4.6. 3D avanzado
- 4.6.1. Creación de atlas de texturas
- 4.6.2. Jerarquías y creación de huesos
- 4.6.3. Aplicación de un esqueleto

4.7. Sistemas de animación
- 4.7.1. Bipet
- 4.7.2. CAT
- 4.7.3. *Rigging* propio

4.8. *Rigging* facial
- 4.8.1. Expresiones
- 4.8.2. Restricciones
- 4.8.3. Controladores

4.9. Principios de la animación
- 4.9.1. Ciclos
- 4.9.2. Librerías y uso de archivos de captura de movimiento MoCap
- 4.9.3. Motion Mixer

4.10. Exportación a motores
- 4.10.1. Exportación al Motor de Unity
- 4.10.2. Exportación modelos
- 4.10.3. Exportación animaciones

Módulo 5. Diseño 3D

5.1. 3D en videojuegos, ¿por qué es importante?
- 5.1.1. Historia del 3D por computadora
- 5.1.2. Implementación de 3D en videojuegos
- 5.1.3. Técnicas para la optimización de 3D en videojuegos
- 5.1.4. Interacción entre softwares gráficos y motores de videojuegos

5.2. Modelado 3D: Maya
- 5.2.1. Filosofía de Maya
- 5.2.2. Capacidades de Maya
- 5.2.3. Proyectos realizados con Autodesk Maya
- 5.2.4. Introducción a herramientas de modelado, *rig*, texturizado

5.3. Modelado 3D: Blender
- 5.3.1. Filosofía de Blender
- 5.3.2. Pasado, presente y futuro
- 5.3.3. Proyectos realizados con Blender
- 5.3.4. Blender Cloud
- 5.3.5. Introducción a herramientas de modelado, *rig*, texturizado

5.4. Modelado 3D: Zbrush
- 5.4.1. Filosofía de Zbrush
- 5.4.2. Integración de Zbrush en un pipeline de producción
- 5.4.3. Ventajas y desventajas frente a Blender
- 5.4.4. Análisis de diseños realizados en ZBrush

5.5. Texturizado 3D: Substance Designer
- 5.5.1. Introducción a Substance Designer
- 5.5.2. Filosofía de Substance Designer
- 5.5.3. Substance Designer en la producción de videojuegos
- 5.5.4. Interacción Substance Designer y Substance Painter

5.6. Texturizado 3D: Substance Painter
- 5.6.1. ¿Para qué se utiliza Substance Painter?
- 5.6.2. Substance Painter y su estandarización
- 5.6.3. Substance Painter en el texturizado estilizado
- 5.6.4. Substance Painter en el texturizado realista
- 5.6.5. Análisis de modelos texturizados

5.7. Texturizado 3D: Substance Alchemist
- 5.7.1. ¿Qué es Substance Alchemist?
- 5.7.2. *Workflow* de Substance Alchemist
- 5.7.3. Alternativas a Substance Alchemist
- 5.7.4. Ejemplos de proyectos

5.8. Renderizado: Mapeado de texturas y *baking*
- 5.8.1. Introducción al mapeado de texturas
- 5.8.2. Mapeado de UV
- 5.8.3. Optimización de UV
- 5.8.4. UDIM
- 5.8.5. Integración con softwares de texturizado

5.9. Renderizado: Iluminación avanzada
- 5.9.1. Técnicas de iluminación
- 5.9.2. Balance de contrastes
- 5.9.3. Balance de color
- 5.9.4. Iluminación en videojuegos
- 5.9.5. Optimización de recursos
- 5.9.6. Iluminación prerrenderizada VS Iluminación en tiempo real

5.10. Renderizado: Escenas, Render Layers y Passes
- 5.10.1. Uso de escenas
- 5.10.2. Utilidad de los Render Layers
- 5.10.3. Utilidad de los Passes
- 5.10.4. Integración de Passes en Photoshop

Módulo 6. Gráficos de computador

6.1. Visión general de los gráficos por computadora
- 6.1.1. Aplicaciones y usos de los gráficos por computadora
- 6.1.2. Historia de los gráficos por computadora
- 6.1.3. Algoritmos básicos para gráficos 2D
- 6.1.4. Transformaciones 3D. Proyecciones y perspectivas.

6.2. Bases matemáticas y físicas para simulaciones y texturas
- 6.2.1. Light Rays
- 6.2.2. Absorción y *scattering*
- 6.2.3. Reflexión especular y difusa
- 6.2.4. Color
- 6.2.5. Color BRDF
- 6.2.6. Conservación de energía y efecto Fresnel F0
- 6.2.7. Características clave del PBR

6.3. Representación de imagen: Naturaleza y formato
- 6.3.1. Presentación: Fundamentos teóricos
- 6.3.2. Tamaño de la imagen digital: Resolución y color
- 6.3.3. Formatos de imagen sin compresión
- 6.3.4. Formatos de imagen con compresión
- 6.3.5. Espacios de color
- 6.3.6. Niveles y curvas

6.4. Representación de imagen: Texturas
- 6.4.1. Texturas procedurales
- 6.4.2. Quixel Megascans: Escaneado de texturas
- 6.4.2. *Baking* de texturas
- 6.4.3. Mapa de normales y desplazamiento
- 6.4.4. Mapa de albedo, metálico y de rugosidad

6.5. Renderizado de escenas: Visualización e iluminación
- 6.5.1. Dirección de la luz
- 6.5.2. Contraste
- 6.5.3. Saturación
- 6.5.4. Color
- 6.5.5. Luz directa e indirecta
- 6.5.6. Luz dura y luz suave
- 6.5.7. Importancia de las sombras: Normas básicas y tipos

6.6. Evolución y rendimiento de hardware de renderizado
- 6.6.1. Los años 70: La llegada del primer software de modelado y renderizado 3D
- 6.6.2. Orientación a la arquitectura
- 6.6.3. Los años 90: Desarrollo de software 3D actual
- 6.6.4. Impresoras 3D
- 6.6.5. Equipo VR para visualización 3D

6.7. Análisis de softwares de gráficos 2D
- 6.7.1. Adobe Photoshop
- 6.7.2. Gimp
- 6.7.3. Krita
- 6.7.4. Inkscape
- 6.7.5. Pyxel Edit

6.8. Análisis de softwares de modelado 3D
- 6.8.1. Autodesk Maya
- 6.8.2. Cinema 4D
- 6.8.3. Blender
- 6.8.4. Zbrush
- 6.8.5. SketchUp
- 6.8.6. Softwares de diseño CAD

6.9. Análisis de softwares de texturizado 3D
- 6.9.1. Texturizado procedural en Maya
- 6.9.2. Texturizado procedural en Blender
- 6.9.3. *Baking*
- 6.9.4. Substance Painter y Substance Designer
- 6.9.5. ArmorPaint

6.10. Análisis de softwares de renderizado 3D
- 6.10.1. Arnold
- 6.10.2. Cycles
- 6.10.3. Vray
- 6.10.4. IRay
- 6.10.5. Renderizado en tiempo real: Marmoset Toolbag

Módulo 7. Motores de videojuegos

7.1. Los videojuegos y las TIC
- 7.1.1. Introducción
- 7.1.2. Oportunidades
- 7.1.3. Desafíos
- 7.1.4. Conclusiones

7.2. Historia de los motores de videojuegos
- 7.2.1. Introducción
- 7.2.2. Época Atari
- 7.2.3. Época de los 80
- 7.2.4. Primeros motores. Época de los 90
- 7.2.5. Motores actuales

7.3. Motores de videojuegos
- 7.3.1. Tipos de motores
- 7.3.2. Partes de un motor de videojuegos
- 7.3.3. Motores actuales
- 7.3.4. Selección de un motor para nuestro proyecto

7.4. Motor Game Maker
- 7.4.1. Introducción
- 7.4.2. Diseño de escenarios
- 7.4.3. Sprites y animaciones
- 7.4.4. Colisiones
- 7.4.5. Scripting en GML

7.5. Motor Unreal Engine 4: Introducción
- 7.5.1. ¿Qué es Unreal Engine 4? ¿Cuál es su filosofía?
- 7.5.3. Materiales
- 7.5.4. UI
- 7.5.5. Animaciones
- 7.5.6. Sistema de partículas
- 7.5.7. Inteligencia artificial
- 7.5.8. FPS

7.6. Motor Unreal Engine 4: Visual Scripting
- 7.6.1. Filosofía de los Blueprints y el Visual Scripting
- 7.6.2. *Debugging*
- 7.6.3. Tipos de variables
- 7.6.4. Control de flujo básico

7.7. Motor Unity 5
- 7.7.1. Programación en C# y Visual Studio
- 7.7.2. Creación de prefabs
- 7.7.3. Uso de Gizmos para el control del videojuego
- 7.7.4. Motor adaptativo: 2D y 3D

7.8. Motor Godot
- 7.8.1. Filosofía de diseño de Godot
- 7.8.2. Diseño orientado a objetos y composición
- 7.8.3. Todo incluido en un paquete
- 7.8.4. Software libre y dirigido por la comunidad

7.9. Motor RPG Maker
- 7.9.1. Filosofía de RPG Maker
- 7.9.2. Tomando como referencia
- 7.9.3. Crear un juego con personalidad
- 7.9.4. Juegos comerciales de éxito

7.10. Motor Source 2
- 7.10.1. Filosofía de Source 2
- 7.10.2. Source y Source 2: Evolución
- 7.10.3. Uso de la comunidad: Contenido audiovisual y videojuegos
- 7.10.4. Futuro del motor Source 2
- 7.10.5. Mods y juegos de éxito

Módulo 8. Diseño y animación de personajes

8.1. ¿Por qué es tan importante la estética y diseño de personajes en videojuegos?
- 8.1.1. Diseño con personalidad
- 8.1.2. Fuentes de inspiración. Referenciar no es plagiar
- 8.1.3. Filtrar la realidad
- 8.1.4. Adoptar un estilo propio

8.2. Fase 2D: Alternativas de uso de software o *hand drawing*
- 8.2.1. Bocetado rápido
- 8.2.2. Cleanup
- 8.2.3. Color
- 8.2.4. Presentación

8.3. Fase 2D: Parte I
- 8.3.1. Arquetipos
- 8.3.2. Personalidad
- 8.3.3. Estilo
- 8.3.4. Geometría básica
- 8.3.5. Proporciones y anatomía
- 8.3.6. Trabajo en equipo

8.4. Fase 2D: Parte II
- 8.4.1. Paleta de colores
- 8.4.2. Iluminación y contraste
- 8.4.3. Nivel de detalle
- 8.4.4. Adaptación al pipeline 2D

8.5. Fase 3D Modelado: Conceptos y pipeline 3D
- 8.5.1. Modelado adaptado a la producción
- 8.5.2. Modelado para un proyecto audiovisual
- 8.5.3. Modelado para un proyecto interactivo
- 8.5.4. Pipeline 3D: Fases

8.6. Fase 3D Modelado: Introducción a Blender
- 8.6.1. Navegación
- 8.6.2. Outliner y Viewport: Workbench Render
- 8.6.3. Concepto de vértice, arista y cara
- 8.6.4. Concepto de normales
- 8.6.5. *Loops*

8.7. Fase 3D Modelado: Nociones básicas de modelado
- 8.7.1. Herramienta Extruir
- 8.7.2. Herramienta Bevel
- 8.7.3. Aplicar transformaciones
- 8.7.4. Herramienta Knife
- 8.7.5. Otras herramientas útiles

8.8. Fase 3D Modelado: Topología
- 8.8.1. *Loops* de aristas
- 8.8.2. *Loops* de caras
- 8.8.3. *Low Poly* vs. *High Poly*
- 8.8.4. Flujo de las formas
- 8.8.5. Quads vs. Tris

8.9. Fase 3D Modelado: Texturas, materiales y UV
- 8.9.1. Introducción a los nodos en Blender
- 8.9.2. Creación de textura procedural básica
- 8.9.3. Aplicación de materiales
- 8.9.4. UV, ¿qué son?
- 8.9.5. Utilidad de las UV
- 8.9.6. Evitar *stretching* en UV y optimización

8.10. Fase 3D Introducción a Animación
- 8.10.1. AutoKey
- 8.10.2. Insertar Keys
- 8.10.3. Curvas de animación: Graph Editor
- 8.10.4. Tipos de interpolación

Módulo 9. Animación y simulación

9.1. Introducción: Física y matemáticas tras la simulación
- 9.1.1. Conceptos aplicados a la simulación
- 9.1.2. Colisiones, cálculo de volúmenes
- 9.1.3. Tiempo de computación
- 9.1.4. Prerrenderizado VS Cálculos a tiempo real

9.2. Metodología
- 9.2.1. Emisores
- 9.2.2. Colisiones
- 9.2.3. Campos
- 9.2.4. Roturas

9.3. Dinámicas de cuerpo rígido
- 9.3.1. Conceptos básicos de movimiento
- 9.3.2. Manejo de fuerzas
- 9.3.3. Interacción entre objetos
- 9.3.4. Colisiones

9.4. Dinámicas de cuerpo no rígido
- 9.4.1. Simulación de fluidos
- 9.4.2. Simulación de humos
- 9.4.3. Volumen efectivo
- 9.4.4. Simulación de cuerpo no rígido a tiempo real

9.5. Simulación de ropa
- 9.5.1. Marvelous Designer
- 9.5.2. Referencias de patrones de ropa
- 9.5.3. Arrugas: Ropa esculpida para ahorro de recursos
- 9.5.4. Blender: ClothBrush

9.6. Simulación de pelo
- 9.6.1. Tipos de siss de partículas
- 9.6.2. Tecnologías para simulación de pelo
- 9.6.3. Partículas VS Malla
- 9.6.4. Consumo de recursos

9.7. Captura de movimiento
- 9.7.1. Tecnologías de captura de movimiento
- 9.7.2. Refinado de la captura de movimiento
- 9.7.3. Aplicación de captura de movimiento a proyectos audiovisuales e interactivos
- 9.7.4. Mixamo

9.8. Software de captura de movimiento
- 9.8.1. Kinect
- 9.8.2. Implementación de Kinect en videojuegos
- 9.8.3. Tecnologías de refinado
- 9.8.4. Otros softwares de captura de movimiento

9.9. Captura facial
- 9.9.1. Face*Rig*
- 9.9.2. MocapX
- 9.9.3. Ventajas y desventajas de la captura facial
- 9.9.4. Refinado de captura facial

9.10. Tecnologías futuras: Inteligencia Artificial
- 9.10.1. Inteligencia Artificial en Animación: Cascadeur
- 9.10.2. Inteligencia Artificial en Simulación
- 9.10.3. Futuro: Alternativas posibles
- 9.10.4. Estudio de casos actuales

Módulo 10. *Rigging* de personajes

10.1. Funciones de un *Rigger*. Conocimientos de un *Rigger*. Tipos de *rig*
- 10.1.1. ¿Qué es un *rigger*?
- 10.1.2. Funciones de un *rigger*
- 10.1.3. Conocimientos de un *rigger*
- 10.1.4. Tipos de *rig*
- 10.1.5. Facilidades de Blender para hacer *rig*
- 10.1.6. Primer contacto con huesos y restricciones

10.2. Cadenas y emparentamiento de huesos. Diferencias FK e IK y restricciones
- 10.2.1. Cadenas de huesos
- 10.2.2. Emparentamiento de huesos
- 10.2.3. Cadena FK e IK
- 10.2.4. Diferencias entre FK e IK
- 10.2.5. Uso de restricciones

10.3. Esqueleto humano y *rig* facial. Shape Keys
- 10.3.1. Esqueleto humano
- 10.3.2. Esqueleto humano avanzado
- 10.3.3. *Rig* facial
- 10.3.4. Shape Keys

10.4. Pesado de vértices. Pesado completo de un personaje y creación de una pose
- 10.4.1. Sistema de pesado
- 10.4.2. Pesado de un personaje: Cara
- 10.4.3. Pesado de un personaje: Cuerpo
- 10.4.3. Uso del modo pose

10.5. *Rig* de personaje: Sistema IK-FK columna
- 10.5.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 10.5.2. Sistema FK
- 10.5.3. Sistema IK
- 10.5.4. Otras opciones
- 10.5.5. Controles

10.6. *Rig* de personaje: Sis IK-FK brazo
- 10.6.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 10.6.2. Sistema FK
- 10.6.3. Sistema IK
- 10.6.4. Otras opciones
- 10.6.5. Controles

10.7. *Rig* de personaje: Sis IK-FK mano
- 10.7.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 10.7.2. Sistema FK
- 10.7.3. Sistema IK
- 10.7.4. Otras opciones
- 10.7.5. Controles

10.8. *Rig* de personaje: Sis IK-FK pierna
- 10.8.1. Ubicación de huesos y emparentamiento
- 10.8.2. Sistema FK
- 10.8.3. Sistema IK
- 10.8.4. Otras opciones
- 10.8.5. Controles

10.9. Facial
- 10.9.1. Configuración facial
- 10.9.2. Uso de Shape Keys
- 10.9.3. Uso de botones
- 10.9.4. Configuración ojos
- 10.9.5. *Squash* y *Stretch* de la cabeza

10.10. Correcciones de forma y configuración facial
- 10.10.1. Correcciones de forma
- 10.10.2. Modo pose
- 10.10.3. Pesado fácil
- 10.10.4. Dejando el *rig* listo para producción

Módulo 11. Estrategia en empresas digitales y videojuegos

11.1. Empresas digitales y videojuegos
- 11.1.1. Componentes de la estrategia
- 11.1.2. Ecosistema digital y del videojuego
- 11.1.3. Posicionamiento Estratégico

11.2. El Proceso estratégico
- 11.2.1. Análisis estratégico
- 11.2.2. Selección de alternativas estratégicas
- 11.2.3. Implantación de la estrategia

11.3. Análisis estratégico
- 11.3.1. Interno
- 11.3.2. Externo
- 11.3.3. Matriz DAFO y CAME

11.4. Análisis Sectorial del Videojuego
- 11.4.1. Modelo de las 5 fuerzas de Porter
- 11.4.2. Análisis PESTEL
- 11.4.3. Segmentación Sectorial

11.5. Análisis posición competencial
- 11.5.1. Crear y monetizar el valor estratégico
- 11.5.2. La búsqueda de nicho vs la segmentación del mercado
- 11.5.3. La sustentabilidad del posicionamiento competitivo

11.6. Análisis del entorno económico
- 11.6.1. Globalización e internacionalización
- 11.6.2. La inversión y el ahorro
- 11.6.3. Indicadores de producción, productividad y empleo

11.7. Dirección estratégica
- 11.7.1. Un marco para el análisis de la estrategia
- 11.7.2. El análisis del entorno sectorial, recursos y capacidades
- 11.7.3. Puesta en práctica de la estrategia

11.8. Formular la estrategia
- 11.8.1. Estrategias corporativas
- 11.8.2. Estrategias genéricas
- 11.8.3. Estrategias de cliente

11.9. Implementación de la estrategia
- 11.9.1. Planificación estratégica
- 11.9.2. Comunicación y esquema de participación de la organización
- 11.9.3. Gestión del cambio

11.10. Los Nuevos Negocios estratégicos
- 11.10.1. Los océanos azules
- 11.10.2. El agotamiento de la mejora incremental en la curva de valor
- 11.10.3. Negocios de costo marginal cero

Módulo 12. Dirección de empresas de videojuegos

12.1. Sector y cadena de valor
- 12.1.1. El valor en el sector del entretenimiento
- 12.1.2. Elementos de la cadena de valor
- 12.1.3. Relación entre cada uno de los elementos de la cadena de valor

12.2. Los desarrolladores de videojuegos
- 12.2.1. La propuesta conceptual
- 12.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego
- 12.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego

12.3. Fabricantes de Consolas
- 12.3.1. Componentes
- 12.3.2. Tipología y fabricantes
- 12.3.3. Generación de consolas

12.4. Publishers
- 12.4.1. Selección
- 12.4.2. Gestión del desarrollo
- 12.4.3. Generación de productos y servicios

12.5. Distribuidores
- 12.5.1. Acuerdos con distribuidores
- 12.5.2. Modelos de distribución
- 12.5.3. La logística de distribución

12.6. Minoristas
- 12.6.1. Minoristas
- 12.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor
- 12.6.3. Servicios de asesoramiento

12.7. Fabricantes de accesorios
- 12.7.1. Accesorios para el *gaming*
- 12.7.2. Mercado
- 12.7.3. Tendencias

12.8. Desarrolladores de middleware
- 12.8.1. Middleware en la industria de los videojuegos
- 12.8.2. Desarrollo middleware
- 12.8.3. Middleware: tipología

12.9. Perfiles profesionales del sector de los videojuegos
- 12.9.1. Game Designers y Programadores
- 12.9.2. Modeladores y texturizadores
- 12.9.3. Animadores e ilustradores

12.10. Los clubs profesionales de esports
- 12.10.1. El área administrativa
- 12.10.2. El área deportiva
- 12.10.3. El área de comunicación

Módulo 13. Marketing digital y transformación digital del videojuego

13.1. Estrategia en Marketing Digital
- 13.1.1. Customer Centric
- 13.1.2. Customer Journey y Funnel de Marketing
- 13.1.3. Diseño y Creación de un Plan de Marketing Digital

13.2. Activos Digitales
- 13.2.1. Arquitectura y Diseño Web
- 13.2.2. Experiencia Usuario - CX
- 13.2.3. Mobile Marketing

13.3. Medios Digitales
- 13.3.1. Estrategia y Planificación de Medios
- 13.3.2. Display y prográmatica publicitaria
- 13.3.3. Digital TV

13.4. Search
- 13.4.1. Desarrollo y aplicación de una Estrategia Search
- 13.4.2. SEO
- 13.4.3. SEM

13.5. Social Media
- 13.5.1. Diseño, planificación y analítica en una estrategia de Social Media
- 13.5.2. Técnicas de marketing en Redes sociales horizontales
- 13.5.3. Técnicas de marketing en Redes sociales verticales

13.6. Inbound Marketing
- 13.6.1. Funnel del Inbound Marketeing
- 13.6.2. Generación de Content Marketing
- 13.6.3. Captación y gestión de leads

13.7. *Account Based Marketing*
- 13.7.1. Estrategia de Marketing B2B
- 13.7.2. Decision Maker y mapa de contactos
- 13.7.3. Plan de *Account Based Marketing*

13.8. Email marketing y landing pages
- 13.8.1. Características del email marketing
- 13.8.2. Creatividad y landing pages
- 13.8.3. Campañas y acciones de email marketing

13.9. Automatización del Marketing
- 13.9.1. Marketing automation
- 13.9.2. Big data y AI aplicado al marketing
- 13.9.3. Principales soluciones del marketing automation

13.10. Métricas, KPI y ROI
- 13.10.1. Principales métricas y KPI del Marketing Digital
- 13.10.2. Soluciones y herramientas de medición
- 13.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI

Módulo 14. Creación de empresas de videojuegos

14.1. Emprendimiento
- 14.1.1. Estrategia emprendedora
- 14.1.2. El proyecto de emprendimiento
- 14.1.3. Metodologías ágiles de emprendimiento

14.2. Innovaciones tecnológicas en el videojuego
- 14.2.1. Innovaciones en consolas y periféricos
- 14.2.2. Innovación en motion capture y live dealer
- 14.2.3. Innovación en gráficos y software

14.3. Plan de negocio
- 14.3.1. Segmentos y propuesta de valor
- 14.3.2. Procesos, recursos y alianzas claves
- 14.3.3. Relación cliente y canales de interacción

14.4. Inversión
- 14.4.1. Inversiones en la industria del videojuego
- 14.4.2. Aspectos críticos para la captura de inversiones
- 14.4.3. Financiación de Startups

14.5. Finanzas
- 14.5.1. Ingresos y eficiencias
- 14.5.2. Gastos Operativos y de Capital
- 14.5.3. La cuenta de resultados y el balance

14.6. Producción videojuegos
- 14.6.1. Herramientas de Simulación de la Producción
- 14.6.2. Gestión Programada de la Producción
- 14.6.3. Gestión del Control de la Producción

14.7. Gestión de operaciones
- 14.7.1. Diseño, localización y mantenimiento
- 14.7.2. Gestión de la calidad
- 14.7.3. Gestión de inventarios y de la cadena de suministros

14.8. Nuevos modelos de distribución online
- 14.8.1. Modelos de logística online
- 14.8.2. Entrega directa online y SaaS
- 14.8.3. *Dropshipping*

14.9. Sostenibilidad
- 14.9.1. Creación de valor sostenible
- 14.9.2. ASG (ambientales, sociales y de gobierno)
- 14.9.3. Sostenibilidad en la estrategia

14.10. Aspectos jurídicos
- 14.10.1. Propiedad intelectual
- 14.10.2. Propiedad industrial
- 14.10.3. RGDP

Módulo 15. Gestión de proyectos

15.1. Ciclo de vida de un proyecto de videojuegos
- 15.1.1. Fase conceptual y preproducción
- 15.1.2. Fase de producción y las fases finales
- 15.1.3. Fase postproducción

15.2. Proyectos de videojuego
- 15.2.1. Géneros
- 15.2.2. *Serious Games*
- 15.2.3. Subgéneros y nuevos géneros

15.3. Arquitectura de un proyecto de videojuegos
- 15.3.1. Arquitectura interna
- 15.3.2. Relación entre elementos
- 15.3.3. Visión holística del videojuego

15.4. Los videojuegos
- 15.4.1. Aspectos lúdicos en los videojuegos
- 15.4.2. Diseño de videojuegos
- 15.4.3. Gamificación

15.5. La técnica del videojuego
- 15.5.1. Elementos internos
- 15.5.2. Motores de los videojuegos
- 15.5.3. Influencia de la técnica y el marketing en el diseño

15.6. Concepción, lanzamiento y ejecución de proyectos
- 15.6.1. Desarrollo previo
- 15.6.2. Fases del desarrollo de videojuegos
- 15.6.3. La involucración del consumidor en el desarrollo

15.7. Gestión de la organización de un proyecto de videojuegos
- 15.7.1. El equipo de desarrollo y publisher
- 15.7.2. Equipo de operaciones
- 15.7.3. Equipo de ventas y marketing

15.8. Manuales para el desarrollo de videojuegos
- 15.8.1. Manual de Diseño y Técnica del Videojuego
- 15.8.2. Manual del Desarrollador de videojuegos
- 15.8.3. Manual de requerimientos y especificación técnicas

15.9. Publicación y marketing de videojuegos
- 15.9.1. Preparación *kick off* del videojuego
- 15.9.2. Canales de comunicación digitales
- 15.9.3. *Delivery*, progreso y seguimiento del éxito

15.10. Metodologías ágiles aplicables a proyectos de videojuegos
- 15.10.1. *Design and Visual Thinking*
- 15.10.2. *Lean Startup*
- 15.10.3. *Scrum development and sales*

Módulo 16. Innovación

16.1. Estrategia e innovación
- 16.1.1. Innovación en videojuegos
- 16.1.2. Gestión de la innovación en videojuegos
- 16.1.3. Modelos de innovación

16.2. Talento innovador
- 16.2.1. La implantación de la cultura de la innovación en las organizaciones
- 16.2.2. Talento
- 16.2.3. Mapa de cultura de la innovación

16.3. La dirección y gestión del talento en la economía digital
- 16.3.1. Ciclo de vida del talento
- 16.3.2. Captación. Condicionantes generacionales
- 16.3.3. Retención: *engagement*, fidelización, evangelistas

16.4. Modelos de negocio en la Innovación de videojuegos
- 16.4.1. La innovación en los modelos de negocio
- 16.4.2. Herramientas de innovación al negocio
- 16.4.3. *Business Model Navigator*

16.5. Dirección de proyectos de innovación
- 16.5.1. Cliente y proceso de innovación
- 16.5.2. Diseño de la Propuesta de Valor
- 16.5.3. Organizaciones exponenciales

16.6. Metodologías ágiles en innovación
- 16.6.1. Metodología *Design Thinking* y *Lean Startup*
- 16.6.2. Modelos ágiles de dirección de proyectos: Kanban y Scrum
- 16.6.3. Lean Canvas

16.7. Gestión de validación de la innovación
- 16.7.1. Prototipado (PMV)
- 16.7.2. Validación del Cliente
- 16.7.3. Pivotar o preservar

16.8. Innovación en procesos
- 16.8.1. Oportunidades de innovación en procesos
- 16.8.2. *Time-to-Market*, reducción tareas de no valor y eliminación de defectos
- 16.8.3. Herramientas metodológicas para la innovación en procesos

16.9. Tecnologías disruptivas
- 16.9.1. Tecnologías de hibridación físico–digital
- 16.9.2. Tecnologías en comunicación y tratamiento de datos
- 16.9.3. Tecnologías de aplicación en gestión

16.10. El retorno de la inversión en Innovación
- 16.10.1. Estrategias de monetización de datos y activos de innovación
- 16.10.2. El ROI de la Innovación. Enfoque general
- 16.10.3. Embudos

Módulo 17. Gestión financiera

17.1. Contabilidad
- 17.1.1. Contabilidad
- 17.1.2. Las cuentas anuales y otros informes
- 17.1.3. Inmovilizado material, inversiones inmobiliarias e inmovilizado intangible

17.2. Gestión financiera
- 17.2.1. Instrumentos financieros
- 17.2.2. Finanzas corporativas y administración financiera
- 17.2.3. Finanzas para emprendedores

17.3. Análisis de estados financieros
- 17.3.1. Análisis de los estados financieros
- 17.3.2. Análisis de la liquidez y la solvencia
- 17.3.3. Gestión de tesorería

17.4. Operaciones financieras
- 17.4.1. Operaciones financieras
- 17.4.2. Gestión de la inversión
- 17.4.3. Criterios de elección de inversiones ciertas

17.5. El sistema financiero
- 17.5.1. El sistema financiero
- 17.5.2. Estructura y funcionamiento del sistema financiero
- 17.5.3. El mercado de valores

17.6. Control de gestión
- 17.6.1. Control de gestión
- 17.6.2. Centros de responsabilidad
- 17.6.3. Sistemas de costes

17.7. Control Presupuestario
- 17.7.1. El proceso presupuestario
- 17.7.2. Organización y gestión presupuestaria
- 17.7.3. Control presupuestario

17.8. Gestión de Tesorería
- 17.8.1. Cash *management* y el presupuesto de tesorería
- 17.8.2. Cobros de las operaciones comerciales
- 17.8.3. Pago de las operaciones comerciales

17.9. Financiación de empresas
- 17.9.1. Ventajas, inconvenientes e implicaciones de la deuda
- 17.9.2. Elección de la estructura de capital en la empresa
- 17.9.3. Cambios en la estructura de capital

17.10. Valoración de empresas
- 17.10.1. Métodos contables y valor de negocio
- 17.10.2. Activos y deuda
- 17.10.3. Diagnóstico de valoración de empresas y presentación a inversores

Módulo 18. Dirección comercial

18.1. Modelos de organización comercial
- 18.1.1. El departamento comercial
- 18.1.2. Herramientas del departamento comercial
- 18.1.3. La fuerza de ventas

18.2. Objetivos comerciales
- 18.2.1. Planificación comercial
- 18.2.2. Previsiones y presupuestos
- 18.2.3. Presupuesto comercial

18.3. Previsión comercial
- 18.3.1. Rentabilidad del departamento comercial
- 18.3.2. Previsión de ventas
- 18.3.3. Control de la actividad comercial

18.4. Nuevos modelos relacionales
- 18.4.1. La comercialización en los nuevos modelos de negocio
- 18.4.2. La personalización como principal driver de la relación con los clientes
- 18.4.3. El desarrollo de la experiencia del cliente

18.5. La venta consultiva
- 18.5.1. Psicología de la venta
- 18.5.2. La comunicación persuasiva
- 18.5.3. Introducción y evolución de los métodos de venta

18.6. Modalidades de venta
- 18.6.1. La venta retail o B2C
- 18.6.2. La venta externa B2B
- 18.6.3. La venta online

18.7. *Digital Social Selling*
- 18.7.1. *Social Selling*
- 18.7.2. La actitud Social: crear red de contactos
- 18.7.3. Proceso de captación de un nuevo cliente utilizando social media

18.8. Metodologías de *Digital Sales*
- 18.8.1. Principales metodologías ágiles en el *Digital Sales*
- 18.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling*
- 18.8.3. *Inboud Sales B2B* y *Account Based Marketing*

18.9. El soporte del Marketing en el área comercial
- 18.9.1. Gestión del marketing
- 18.9.2. El valor del marketing digital (B2C / B2B)
- 18.9.3. Gestión del Marketing Mix en el área comercial

18.10. Organización y planificación del trabajo del vendedor
- 18.10.1. Zonas y rutas de venta
- 18.10.2. Gestión del tiempo y dirección de reuniones
- 18.10.3. Análisis y toma de decisiones

Módulo 19. Gestión esports

19.1. La industria del esports
- 19.1.1. Esports
- 19.1.2. Actores de la industria del esports
- 19.1.3. El modelo de negocio y el mercado del esports

19.2. La gestión de los Clubes de esports
- 19.2.1. La importancia de los clubs en esports
- 19.2.2. Creación de clubes
- 19.2.3. Administración y gestión de los clubes de esports

19.3. La relación eGamers
- 19.3.1. El rol del jugador
- 19.3.2. Habilidades y competencias del jugador
- 19.3.3. Jugadores como embajadores de marca

19.4. Las competiciones y los eventos
- 19.4.1. El *delivery* en esports: Competiciones y eventos
- 19.4.2. La gestión del evento y los campeonatos
- 19.4.3. Los principales campeonatos locales, regionales, nacionales y globales

19.5. La gestión del patrocinio en los esports
- 19.5.1. La gestión del Patrocinio en E-Sports
- 19.5.2. Tipos de Patrocinios en eSports
- 19.5.3. El acuerdo de Patrocinio esports

19.6. La gestión de la publicidad en el esports
- 19.6.1. Adver*gaming*: nuevo formato publicitario
- 19.6.2. El *Branded Content* en esports
- 19.6.3. Los eSports como Estrategia Comunicativa

19.7. El marketing en la gestión del esports
- 19.7.1. La gestión del Owned Media
- 19.7.2. La gestión del Paid Media
- 19.7.3. Especial foco en el Social Media

19.8. Influencer Marketing
- 19.8.1. Marketing influencer
- 19.8.2. La gestión de audiencia y su impacto en esports
- 19.8.3. Modelos de negocio en el influencer Marketing

19.9. Merchant
- 19.9.1. La venta de servicios y productos asociados
- 19.9.2. El merchandising
- 19.9.3. El comercio electrónico y los market places

19.10. Métricas y KPIs del esports
- 19.10.1. Métricas
- 19.10.2. Los KPIs de progreso y de éxito
- 19.10.3. Mapa estratégico de objetivos e indicadores

Módulo 20. Liderazgo y gestión del talento

20.1. Empresa, Organización y Recursos Humanos
- 20.1.1. Organización y estructura organizacional
- 20.1.2. La Dirección estratégica
- 20.1.3. Análisis y organización del trabajo

20.2. La gestión de Recursos Humanos en la empresa
- 20.2.1. La organización en los Recursos Humanos
- 20.2.2. Canales de reclutamiento
- 20.2.3. Candidaturas en el sector de los videojuegos

20.3. Liderazgo personal y profesional
- 20.3.1. Lideres y procesos de liderazgos
- 20.3.2. La autoridad de la comunicación
- 20.3.3. Negociación con el éxito y el fracaso

20.4. Gestión del conocimiento y Gestión del Talento
- 20.4.1. Gestión estratégica del talento
- 20.4.2. Tecnologías aplicadas a la gestión de recursos humanos
- 20.4.3. Modelos de innovación en recursos humanos

20.5. La gestión del conocimiento como clave en el crecimiento de la empresa
- 20.5.1. Objetivos generales de la gestión del conocimiento
- 20.5.2. Estructura de los sistemas de gestión del conocimiento y flujos
- 20.5.3. Procesos en la gestión del conocimiento

20.6. *Coach*ing y *mentoring*
- 20.6.1. PNL
- 20.6.2. *Coach*ing y *mentoring*
- 20.6.3. Procesos

20.7. Nuevas formas de liderazgo en entornos VUCA
- 20.7.1. Gestión individual del cambio
- 20.7.2. Gestión del cambio organizativo
- 20.7.3. Herramientas

20.8. Gestión de la diversidad
- 20.8.1. La incorporación de las nuevas generaciones en el liderazgo
- 20.8.2. Liderazgo femenino
- 20.8.3. Gestión de la multiculturalidad

20.9. Líder *Coach*
- 20.9.1. Las habilidades del líder *coach*
- 20.9.2. Feedback y *feedforward*
- 20.9.3. El reconocimiento

20.10. Adaptación a las nuevas tecnologías
- 20.10.1. Actitud
- 20.10.2. Conocimiento
- 20.10.3. Seguridad

Conocerás el funcionamiento de una empresa de videojuegos y aprenderás las mejores dotes de liderazgo para llevar al éxito a tu compañía"

04

Objetivos docentes

El objetivo principal de este Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos es capacitar a los profesionales para liderar y gestionar empresas en esta industria, desarrollando proyectos innovadores en áreas como los eSports. Este programa ofrece contenidos actualizados, un equipo docente de prestigio internacional y un enfoque flexible que se adapta a las necesidades individuales de cada participante.

Impulsa grandes proyectos en la industria de los videojuegos con los conocimientos y habilidades que adquirirás en este programa especializado"

Objetivos generales

- Identificar los diferentes géneros de videojuegos y comprender las características de jugabilidad para aplicarlos en el análisis y diseño de proyectos innovadores
- Dominar los fundamentos del diseño artístico y técnico de videojuegos, abarcando modelado 3D, animación y motores de desarrollo
- Diseñar estrategias empresariales y de marketing enfocadas en el éxito comercial y la sostenibilidad dentro de la industria del videojuego
- Explorar tecnologías emergentes y desarrollar habilidades de liderazgo para la gestión eficaz de proyectos y equipos multidisciplinarios en el sector

Cumple tus objetivos profesionales con este Grand Master, creado para ofrecerte las últimas tendencias y avances en la industria de los videojuegos"

Objetivos específicos

Módulo 1. Expresión gráfica y artística

- Aprender a representar correctamente las proporciones y posturas de la figura humana y otros elementos susceptibles de ser incluidos en videojuegos
- Comprender los distintos métodos de representación tridimensional sobre una superficie plana
- Desarrollar representaciones espaciales tanto con herramientas gráficas como informáticas
- Producir escenarios de videojuegos basados en distintas perspectivas espaciales

Módulo 2. Animación 2D

- Aplicar los medios disponibles para el desarrollo de la animación 2D
- Entender los principios de proporción en la representación artística animada
- Comprender que la animación es un medio que proporciona libertad temática
- Optimizar la utilización de los recursos para alcanzar nuevos objetivos previstos

Módulo 3. Gráficos en movimiento

- El alumno llevará a cabo tareas de postproducción digital con software de composición digital multicapa y de edición digital de video
- Traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios
- Hacer uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos con la finalidad de actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo
- Cumplir objetivos de tareas complejas y desarrollar una amplia variedad de ideas

Módulo 4. Arte 3D

- Modelar y a texturizar los objetos y personajes en 3D
- Conocer la interfaz del programa 3D Studio Max y Mudbox para modelar los objetos y los personajes
- Entender la teoría del modelado en 3D
- Saber extraer las texturas
- Conocer el funcionamiento de las cámaras en 3D

Módulo 5. Diseño 3D

- Examinar en profundidad modelos de naturalezas complejas, así como las técnicas de modelado
- Optimizar el tiempo de modelado
- Administrar herramientas avanzadas para el diseño 3D con la finalidad de dar soportes de posproducción para visualización final
- Crear entornos y atmósferas para mundos digitales

Módulo 6. Gráficos de computador

- Establecer las especificaciones técnicas de las bibliotecas gráficas más utilizadas en la creación de imágenes sintéticas
- Entender los principios básicos de la generación de imágenes 2D y 3D así como los métodos en la creación de imágenes
- Aplicar las técnicas de visualización, animación, simulación e interacción en modelos

Módulo 7. Motores de videojuegos
- Descubrir el funcionamiento y la arquitectura de un motor de videojuegos
- Comprender sus características básicas y modificando los motores de juegos existentes
- Programar aplicaciones de manera correcta y eficiente
- Elegir el paradigma y los lenguajes de programación más apropiados

Módulo 8. Diseño y animación de personajes
- Aplicar los principios de creación de personajes
- Entender los conceptos básicos de la animación y las aplicaciones de modelado y animación de personajes en el contexto de los videojuegos
- Saber cómo definir esqueletos de personajes y usarlos para controlar su movimiento

Módulo 9. Animación y simulación
- Aplicar el uso de bibliotecas de animación y simulación física en videojuegos, así como el uso de software de animación para el sonido
- Asimilar los principios físicos fundamentales para simular en un videojuego, el método de captura de movimiento y las técnicas básicas de simulación física
- Crear un personaje de animación por esqueleto

Módulo 10. Rigging de personajes
- Preparar elementos 3D para animación
- Aplicar deformaciones físicamente correctas a modelos 3D
- Adquirir destrezas en la utilización de herramientas digitales
- Aprender habilidades sobre el pesado de personajes para animación

Módulo 11. Estrategia en empresas digitales y videojuegos
- Conocer el contexto y los componentes de la estrategia empresarial con foco en la industria de videojuegos

Módulo 12. Dirección de empresas 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

Módulo 13. Marketing digital y la transformación digital del videojuego
- Identificar y saber desarrollar todas las disciplinas y técnicas del Marketing Gaming que permiten impulsar los modelos de negocio en la industria del videojuego

Módulo 14. Creación de empresas de videojuegos
- Conocer ampliamente los principales elementos para la creación de empresas que puedan tener un posicionamiento en el mercado de los videojuegos

Módulo 15. Gestión de proyectos
- Conocer en detalle la operación y la gestión de proyectos

Módulo 16. La innovación

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

Módulo 17. Dirección financiera

- Identificar y reconocer los aspectos más críticos en la gestión económica y financiera como una de las principales competencias para la gestión empresarial

Módulo 18. Dirección comercial

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

Módulo 19. Gestión eSports

- Conocer en profundidad, aprender y estudiar todo el subecosistema del esports, tanto sus principales actores, como los modelos de negocio con el fin de ser apto para desarrollar este mercado

Módulo 20. Liderazgo y gestión de talento

- Adquirir competencias y habilidades sobre las nuevas competencias que requieren las personas para liderar los modelos de negocio y los proyectos en la industria del videojuego

05

Salidas profesionales

Tras finalizar este Grand Master, los profesionales estarán preparados para liderar proyectos en la industria de los videojuegos, comprendiendo las áreas clave de la dirección empresarial, el diseño creativo y la gestión estratégica. Los egresados podrán implementar soluciones innovadoras, desarrollar estrategias comerciales y liderar equipos en un sector en constante evolución. Además, contarán con herramientas avanzadas para analizar mercados, identificar oportunidades y optimizar procesos productivos.

Aplicarás estrategias fundamentadas en datos y análisis para optimizar los resultados en proyectos y equipos dentro de la industria de los videojuegos”

Perfil del egresado

El egresado del Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos será un líder en la industria, con competencias para dirigir proyectos de videojuegos desde su conceptualización hasta su distribución. Tendrá un conocimiento integral de los motores gráficos, la animación avanzada y las tendencias tecnológicas emergentes. Además, estará capacitado para diseñar estrategias de marketing y ventas, gestionar equipos multidisciplinarios y desarrollar modelos de negocio innovadores adaptados al sector.

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de este Grand Máster de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

Combinarás un profundo conocimiento de las áreas técnicas y creativas con habilidades prácticas en liderazgo, gestión de proyectos y transformación digital.

- **Comunicación efectiva:** Los egresados desarrollan habilidades para transmitir ideas de manera clara y persuasiva, adaptando su enfoque a diferentes audiencias y contextos
- **Gestión del tiempo y liderazgo:** Dominarán la planificación, organización de actividades y la resolución de problemas en entornos empresariales dinámicos
- **Pensamiento estratégico:** Aplicarán el pensamiento crítico para identificar oportunidades en la industria de los videojuegos y diseñar soluciones innovadoras
- **Competencia tecnológica:** Manejo avanzado de herramientas digitales, incluyendo motores de desarrollo y plataformas para la creación de videojuegos

Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Director de Empresas de Videojuegos:** Experto en la planificación estratégica, dirección operativa y supervisión de proyectos en estudios de desarrollo.
2. **Productor Ejecutivo de Videojuegos:** Responsable de la gestión integral de recursos, presupuestos y cronogramas en proyectos creativos.
3. **Especialista en Motores Gráficos y Tecnología:** Profesional técnico con dominio avanzado de motores como Unreal Engine y Unity, enfocado en optimizar el rendimiento y la experiencia de usuario.
4. **Diseñador de Juegos:** Líder en la conceptualización y desarrollo de mecánicas de juego, narrativas interactivas y diseño de niveles.
5. **Animador y Modelador 3D**: Profesional especializado en la creación de modelos tridimensionales, texturización y animaciones para personajes y escenarios.
6. **Gestor de Proyectos en eSports:** Encargado de diseñar y coordinar eventos y competiciones, así como gestionar equipos y relaciones con patrocinadores.
7. **Consultor en Innovación Digital:** Asesor experto en la implementación de tecnologías emergentes y estrategias disruptivas en la industria del entretenimiento interactivo.
8. **Especialista en Marketing y Estrategia Comercial:** Profesional dedicado a diseñar campañas efectivas de promoción y estrategias de monetización para videojuegos.
9. **Asesor de Modelos de Negocio en Videojuegos:** Experto en analizar y desarrollar propuestas de valor para empresas de videojuegos, incluyendo soluciones basadas en suscripciones, freemium y merchandising.

Poseerás competencias para liderar en entornos empresariales dinámicos y fomentando la innovación en la industria de los videojuegos”

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

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.

"En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)"

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”

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.

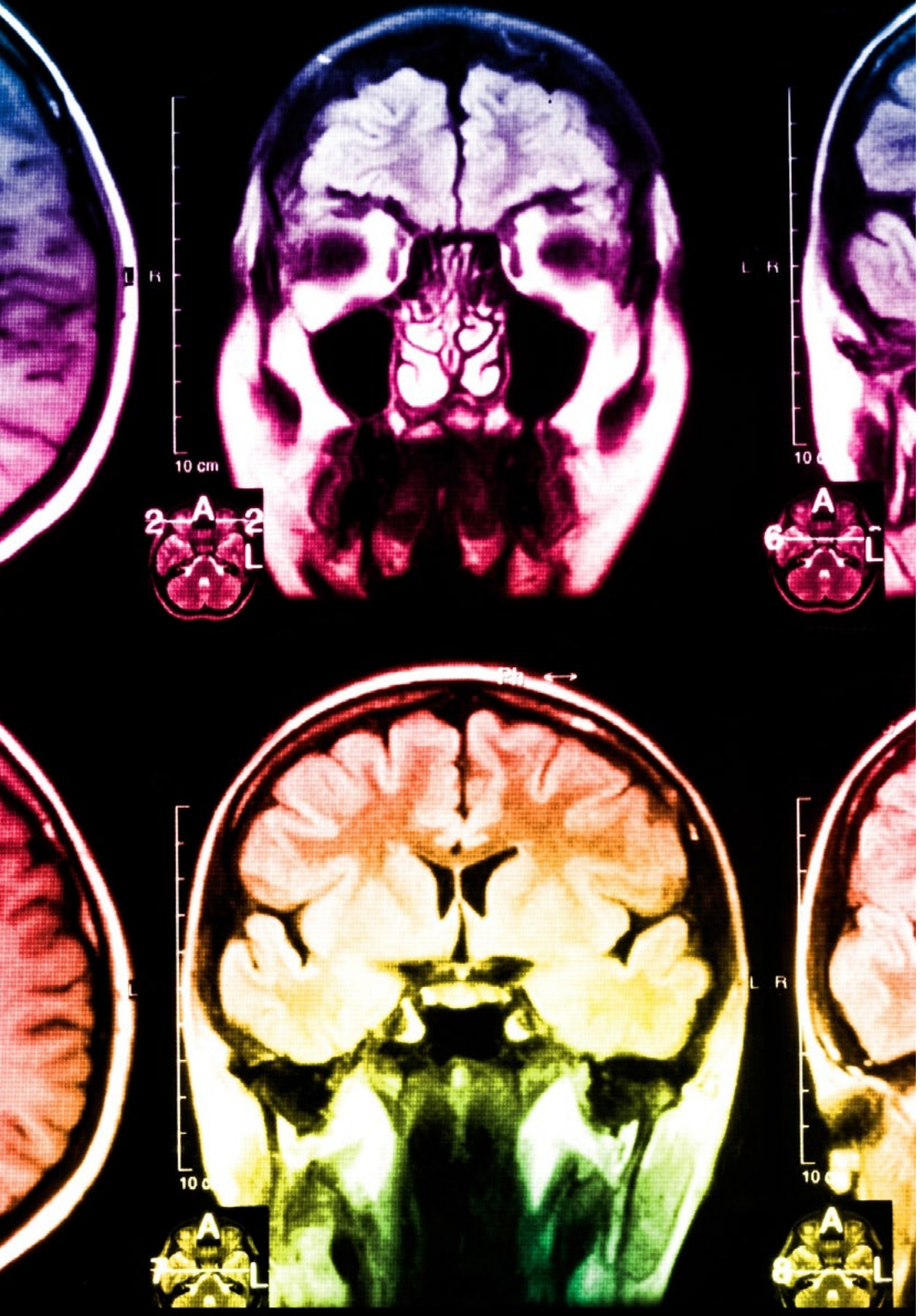
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

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.

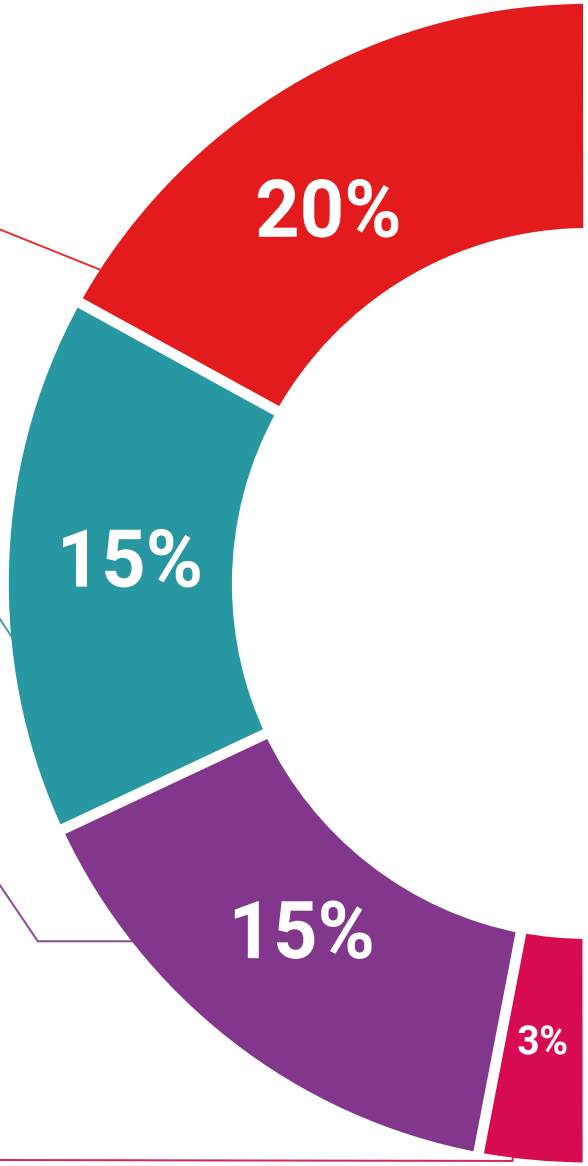
Resúmenes interactivos

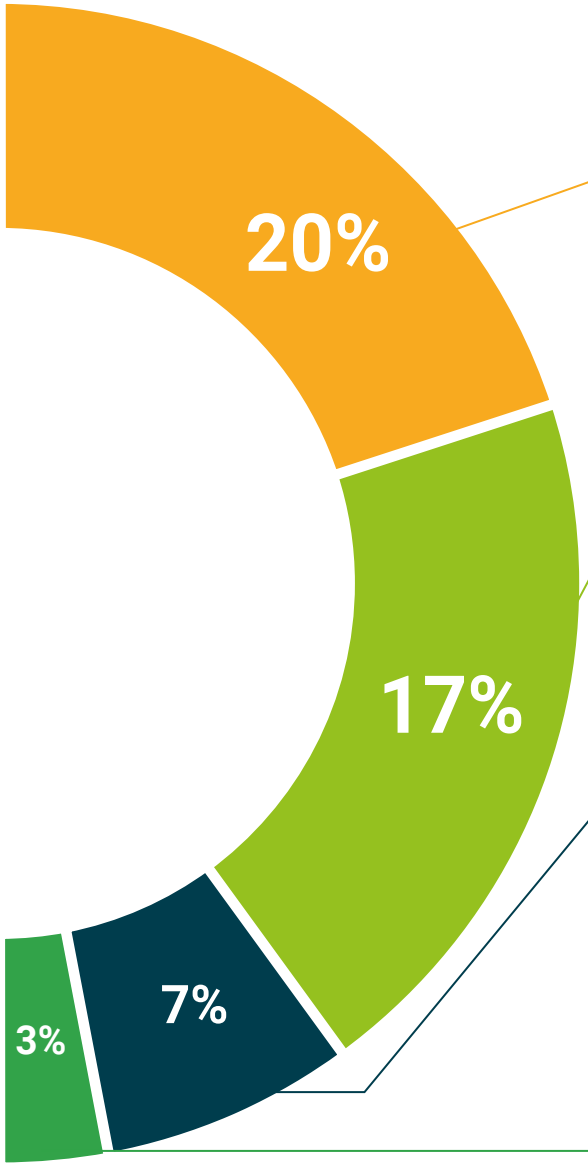
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

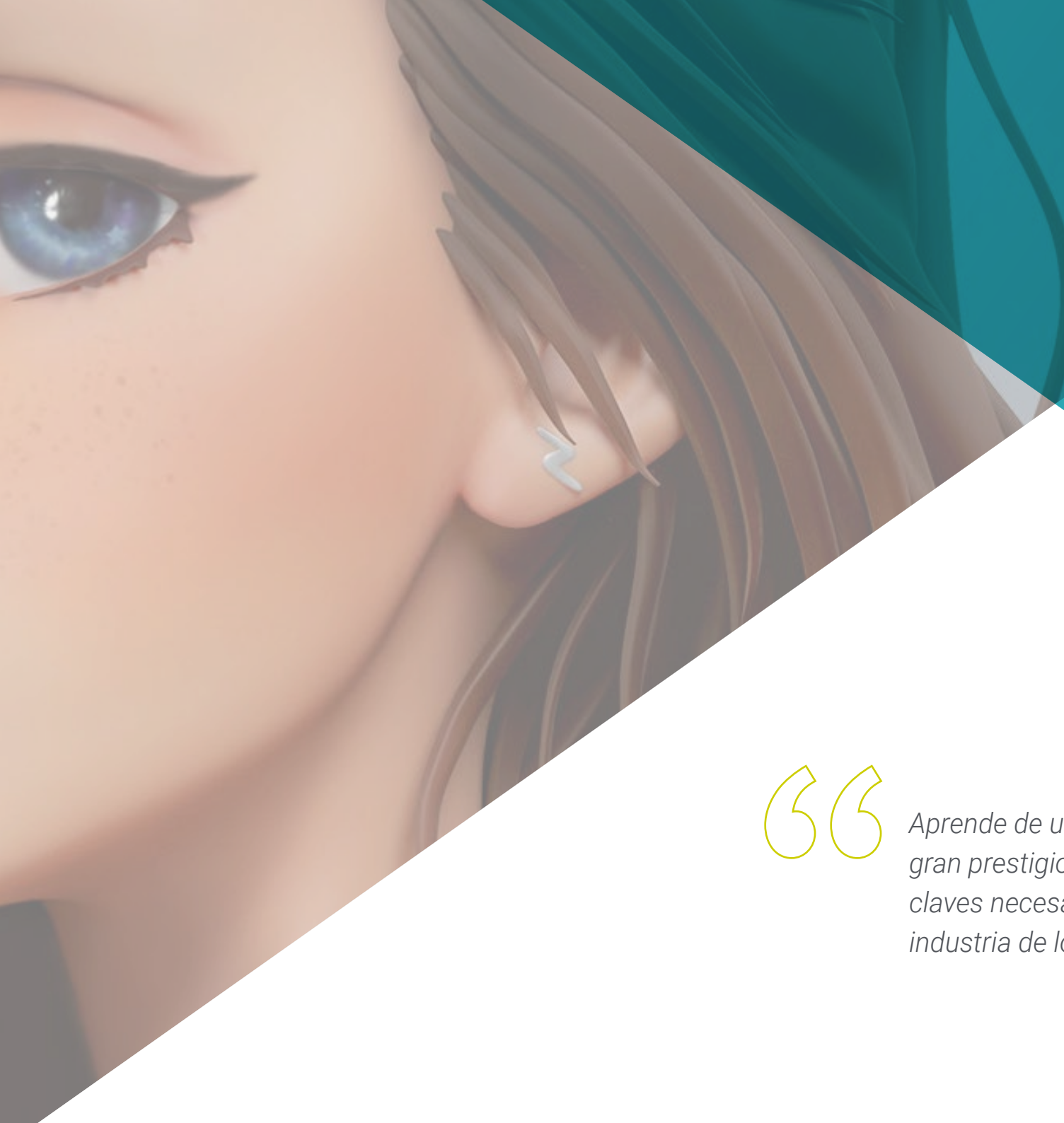
Guías rápidas de actuación

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.

07

Cuadro docente

Para llevar a cabo un proceso de aprendizaje eficaz en un área tan compleja y cambiante como la de los videojuegos, se necesita a un cuadro docente de alto nivel que conozca de forma interna todos los entresijos de la industria. Por eso, TECH se ha encargado de seleccionar al mejor profesorado en este campo, que trasladará al alumno las últimas novedades en este ámbito para que pueda aplicarlas en sus propios proyectos empresariales.



Aprende de un cuadro docente de gran prestigio que te brindará las claves necesarias para triunfar en la industria de los videojuegos”

Dirección

D. Sánchez Mateos, Daniel

- 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. Ochoa Fernández, Carlos J.

- Fundador y CEO de ONE Digital Consulting
- Directivo y Asesor en empresas como SIEMENS, Sagentia, Altran y Eptron
- 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
- Co-presidente del Comité de Educación VR/AR
- Miembro de: Immersive Learning, Grupo ICICLE X-Reality para Aprendizaje y Mejora del Rendimiento, Foro de Estándares del Metaverso

D. Espinosa de los Monteros Iglesias, Rafael

- Director Comercial y de Financiación Proyectos I+D en Kaudal
- CEO en Reta al Alzheimer
- CEO en Pyxel Arts
- Director de Productos y Servicios en Arquimea Ingeniería
- Key Account Manager en Cota Soluciones
- Director de Calidad de Softwre en Recreativos Franco Gaming
- Jefe Nacional de IT en Credit Agricole Cheuvreux
- Gestor proyectos ADSL & Consultor Implantaciones en Telefónica España
- Técnico de Redes y Telefonía en Universidad Carlos III Madrid
- Ingeniero Técnico Industrial: Electrónica Industrial por la Universidad Carlos III Madrid
- Máster in Business Strategy and Corp. Communications en Universidad Rey Juan Carlos I
- Master en Inteligencia Artificial e Innovación por FOUNDERZ
- International Master in Business Administration por LUIS BUSINESS SCHOOL

D. Montero García, José Carlos

- 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

D. García Fernández, Juan Carlos

- 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

08

Titulación

El Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Grand Master expedido por TECH Global University

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

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

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

Título: **Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **2 años**

Acreditación: **120 ECTS**

tech global university

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos

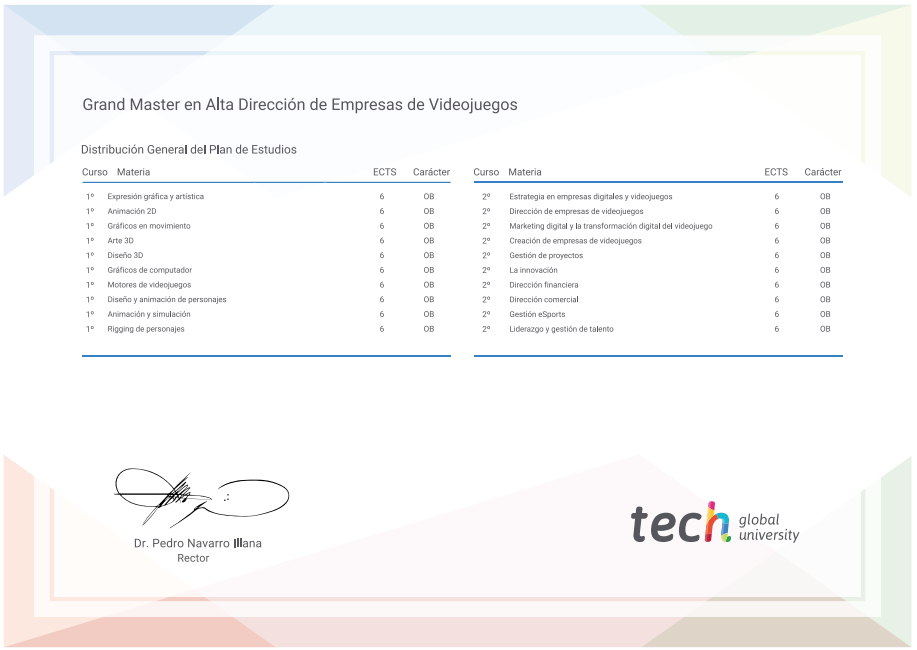
Se trata de un título propio de 3.600 horas de duración equivalente a 120 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos



Grand Master en Alta Dirección de Empresas de Videojuegos

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Expresión gráfica y artística	6	OB
1º	Animación 2D	6	OB
1º	Gráficos en movimiento	6	OB
1º	Arte 3D	6	OB
1º	Diseño 3D	6	OB
1º	Gráficos de computador	6	OB
1º	Motores de videojuegos	6	OB
1º	Diseño y animación de personajes	6	OB
1º	Animación y simulación	6	OB
1º	Rigging de personajes	6	OB

Curso	Materia	ECTS	Carácter
2º	Estrategia en empresas digitales y videojuegos	6	OB
2º	Dirección de empresas de videojuegos	6	OB
2º	Marketing digital y la transformación digital del videojuego	6	OB
2º	Creación de empresas de videojuegos	6	OB
2º	Gestión de proyectos	6	OB
2º	La innovación	6	OB
2º	Dirección financiera	6	OB
2º	Dirección comercial	6	OB
2º	Gestión eSports	6	OB
2º	Liderazgo y gestión de talento	6	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech global university

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

tech global university

Grand Master
Alta Dirección de Empresas de Videojuegos

- Modalidad: **online**
- Duración: **2 años**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **120 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Grand Master
Alta Dirección de Empresas de Videojuegos

tech global university