

Curso Universitario

Dirección de Empresas de Videojuegos



Curso Universitario Dirección de Empresas de Videojuegos

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/direccion-empresas-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Las compañías de videojuegos crecen a un ritmo desbocado, debido al gran consumo de su producto principal. Por este motivo, encontrar a alguien capaz de coger las riendas y dirigir la empresa es algo que demandan cada vez más. Con este programa, el alumno adquirirá los conocimientos que le permitirán desarrollar con soltura este rol y así colaborar en el correcto funcionamiento de la entidad. Con un contenido enriquecido, un profesorado altamente cualificado y las ventajas que ofrece la metodología de esta titulación, el egresado encontrará todo lo que buscaba para completar su progreso en el mundo laboral.



“

Tú solo pon las ganas y la ilusión, que del resto nos encargamos nosotros. Ponemos a tu disposición todo lo necesario para que te desarrolles como Director dentro de una Empresa de Videojuegos”

Dirigir una empresa no es tarea fácil. En cualquier compañía, estar al cargo de la dirección implica tener una serie de nociones propias para ser quien organice y distribuya las distintas tareas a desarrollar. En el caso de una Empresa de Videojuegos, quien tenga este rol deberá saber cosas como los elementos de una cadena de valor, quien son los fabricantes de las consolas en las que se desarrolla el producto principal o manejar los Clubs Profesionales de eSports, ya que son parte fundamental de este ámbito.

A través de esta titulación, el alumno adquirirá estas y otras nociones necesarias en su andadura profesional dentro de la dirección de una empresa de este calibre. Para ello, cuenta con un equipo docente a su disposición que a través de diferentes técnicas educativas lo instruirá para desarrollar su rol con éxito en lo profesional. Gracias a un temario al que no le falta detalle, podrá conocer todos los entresijos que esconde esta especialización.

Además de tener una metodología 100% online, este Curso Universitario cuenta también con modelos psicométricos. Estos están basados en los resultados y competencias del aprendizaje que los estudiantes deben adquirir y superar durante este programa. Todo esto junto con un aprendizaje inmersivo de cada tema, hace que TECH sea la universidad ideal para completar tus estudios.

Este **Curso Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- ♦ Los contenidos especializados en desarrollo y animación 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



Existen distintos perfiles profesionales que deberás dirigir dentro de una empresa de videojuegos como animadores o Game Designers. Conócelos y aprende como dirigirlos”

“

El personal docente de esta titulación repetirá los conceptos clave entre un mínimo de 8 y un máximo de 16 veces. Este método conocido como Relearning hará que adquieras los conocimientos pertinentes con total seguridad”

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación 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 una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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

A través del Storytelling aprenderás los contextos y nociones más complejas.

Bandai, Microsoft, Sega, etc. Gracias a esta titulación conocerás todos fabricantes de videoconsolas, así como sus tipos y generaciones.



02 Objetivos

Los objetivos generales y específicos de esta titulación ayudarán a que el alumno aprenda los conocimientos más relevantes dentro de la Dirección de Empresas de Videojuegos. Una vez finalizada esta titulación, el egresado será capaz de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante su periodo de aprendizaje. A través de unos contenidos precisos y contundentes, es posible convertirse en un profesional totalmente capacitado para ejercer un puesto laboral de este calibre.





“

A través de una serie de objetivos generales y específicos, aprenderás todo lo necesario para una dirección de los diferentes equipos de trabajo dentro de una compañía dedicada a los videojuegos”



Objetivos generales

- ♦ Conocer en profundidad las tecnologías emergentes e innovaciones en la industria
- ♦ Dominar las áreas funcionales de las empresas que tiene el sector del videojuego
- ♦ Conocer el impacto en la gestión de proyectos y en el liderazgo de equipos





Objetivo específico

- ♦ 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

“

Consigue todos los objetivos que propone esta titulación y consigue el tuyo: especializarte en la Dirección de Empresas de Videojuegos”

03

Dirección del curso

Con un equipo docente con altas capacidades y experiencia demostrable, este Curso Universitario tiene todo lo necesario para que el profesional que decida especializarse en la Dirección de Empresas del sector de los Videojuegos, tenga todas las aptitudes necesarias. Ellos, enseñarán al estudiante a diferenciar los clubs profesionales de *eSports*, así como cuáles son las tendencias dentro de las consolas existentes.



“

Docentes altamente cualificados te mostrarán los aspectos más relevantes para una Dirección de Empresas de Videojuegos ejemplar”

Dirección



D. Sánchez Mateos, Daniel

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

Profesores

D. Montero García, José Carlos

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

“

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

04

Estructura y contenido

Esta titulación ha sido creada para que el estudiante tenga a mano todos los puntos que comprende la Dirección de Empresas del sector de los Videojuegos. Para ello, un cuerpo de profesionales con experiencia en el sector ha elaborado un completo temario. Éste consta de un único módulo en el que se analizan los conceptos clave más destacados como: los fabricantes de consolas o los perfiles profesionales que existen dentro de una compañía de este campo.



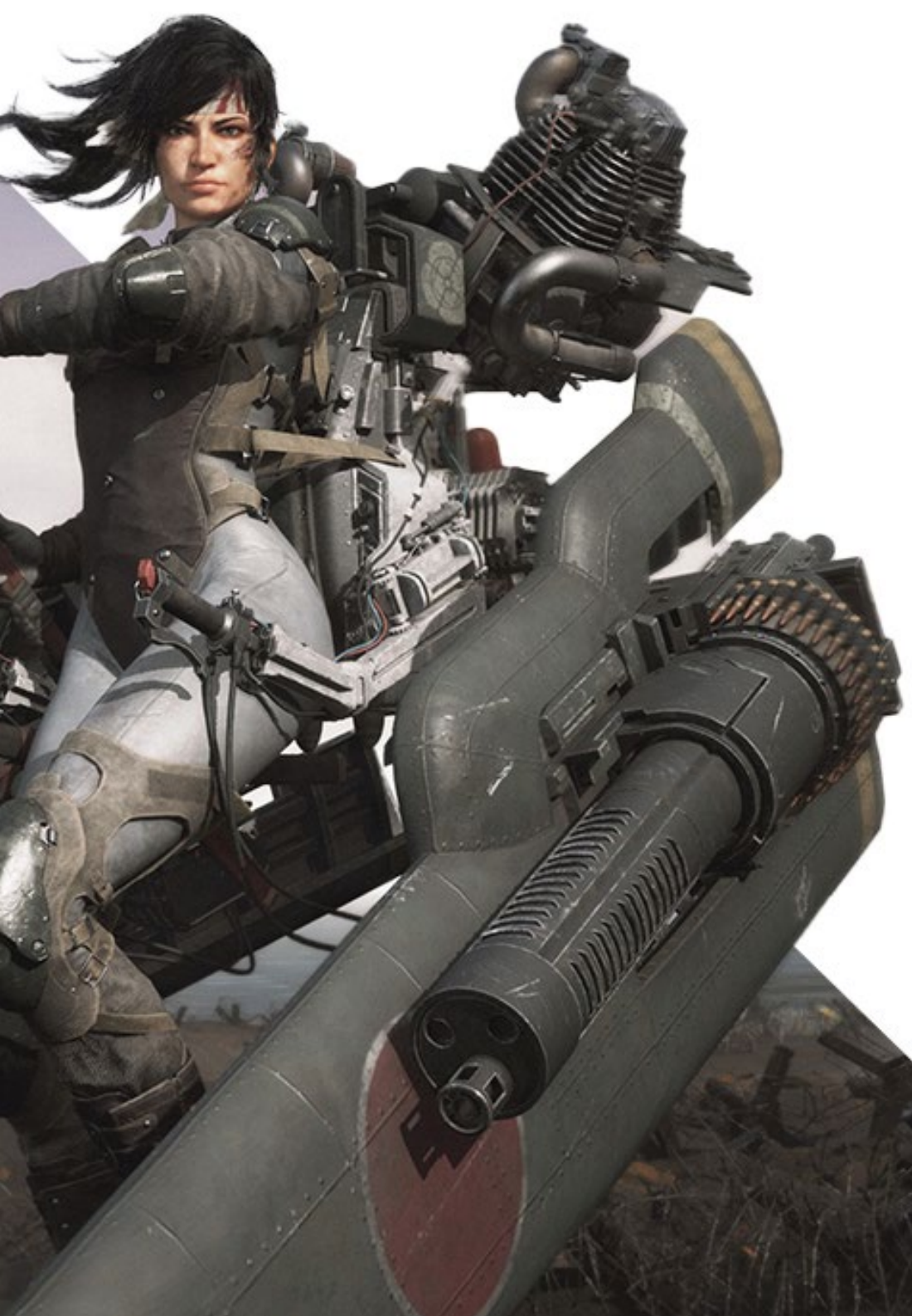
“

Este programa cuenta con un temario preparado para que no pierdas detalle de todo lo relacionado con la Dirección de Empresas de Videojuegos”

Módulo 1. Dirección de Empresas de Videojuegos

- 1.1. Sector y cadena de valor
 - 1.1.1. El valor en el sector del entretenimiento
 - 1.1.2. Elementos de la cadena de valor
 - 1.1.3. Relación entre cada uno de los elementos de la cadena de valor
- 1.2. Los desarrolladores de videojuegos
 - 1.2.1. La propuesta conceptual
 - 1.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego
 - 1.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego
- 1.3. Fabricantes de consolas
 - 1.3.1. Componentes
 - 1.3.2. Tipología y fabricantes
 - 1.3.3. Generación de consolas
- 1.4. *Publishers*
 - 1.4.1. Selección
 - 1.4.2. Gestión del desarrollo
 - 1.4.3. Generación de productos y servicios
- 1.5. Distribuidores
 - 1.5.1. Acuerdos con distribuidores
 - 1.5.2. Modelos de distribución
 - 1.5.3. La logística de distribución
- 1.6. Minoristas
 - 1.6.1. Minoristas
 - 1.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor
 - 1.6.3. Servicios de asesoramiento
- 1.7. Fabricantes de accesorios
 - 1.7.1. Accesorios para el *Gaming*
 - 1.7.2. Mercado
 - 1.7.3. Tendencias





- 1.8. Desarrolladores de *Middleware*
 - 1.8.1. *Middleware* en la industria de los videojuegos
 - 1.8.2. Desarrollo *Middleware*
 - 1.8.3. *Middleware*: tipología
- 1.9. Perfiles profesionales del sector de los videojuego
 - 1.9.1. *Game Designers* y programadores
 - 1.9.2. Modeladores y texturizadores
 - 1.9.3. Animadores e ilustradores
- 1.10. Los clubs profesionales de eSports
 - 1.10.1. El área administrativa
 - 1.10.2. El área deportiva
 - 1.10.3. El área de comunicación



Aprender los elementos que componen la cadena de valor de la empresa y la relación entre ellos es un punto clave en este módulo, que te ayudará a entender el funcionamiento de la misma”

05

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

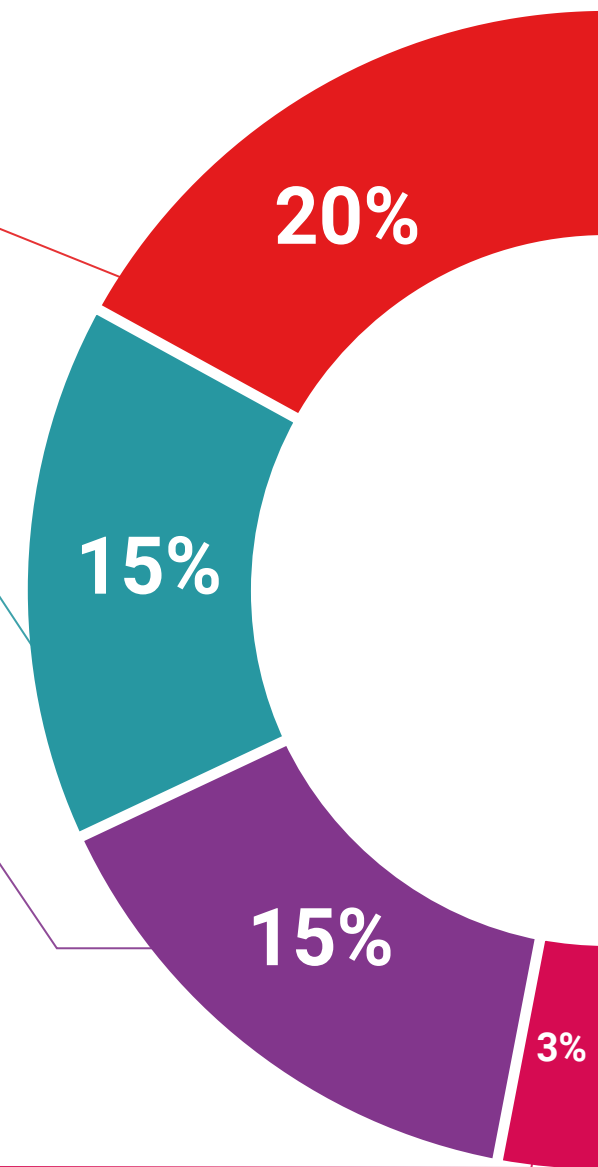
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

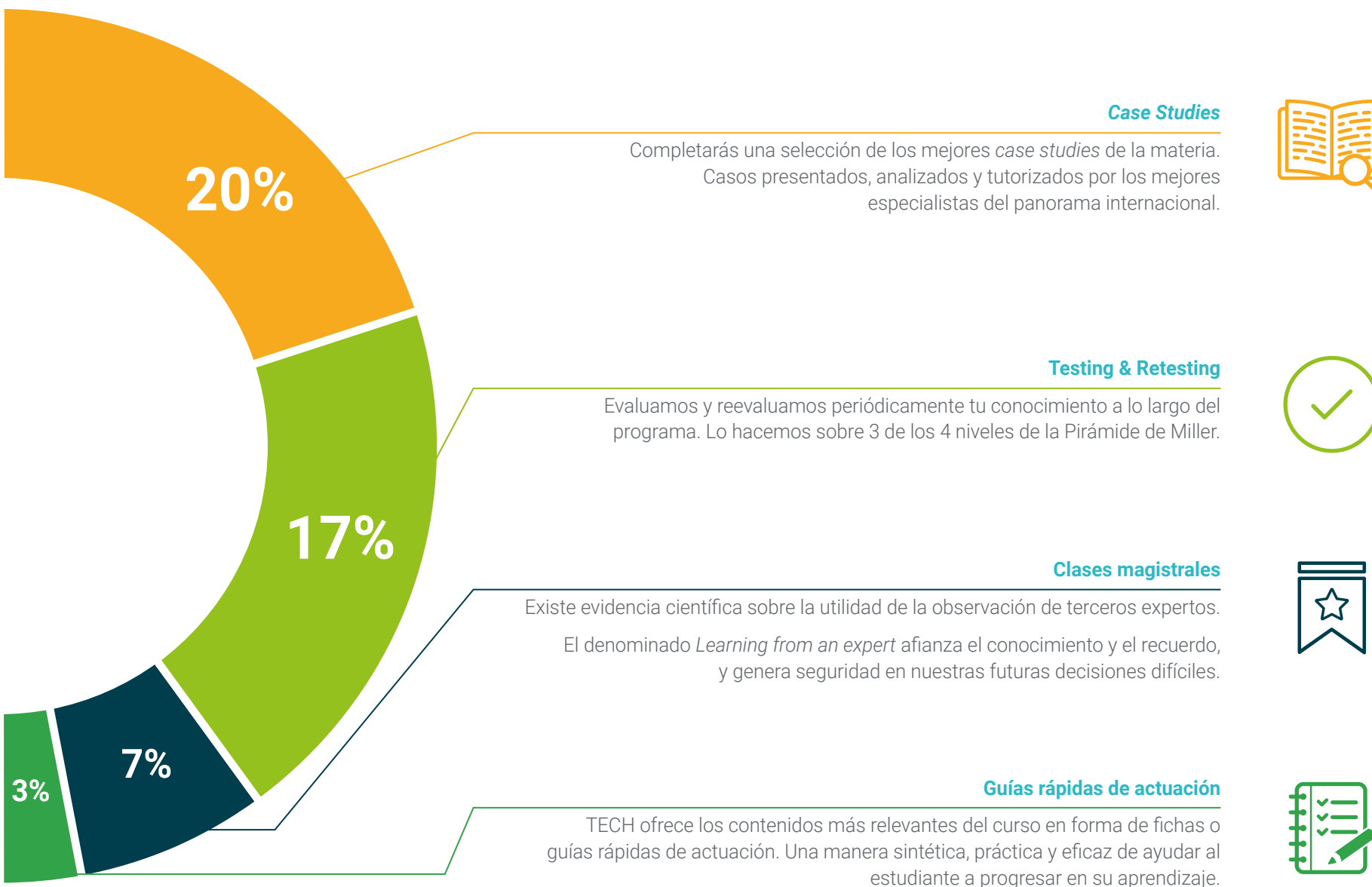
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

El Curso Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Curso Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Dirección de Empresas de Videojuegos

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

Curso Universitario

Dirección de Empresas de Videojuegos

