

Diplomado

Gestión de Proyectos de Videojuegos



Diplomado Gestión de Proyectos de Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitude.com/videojuegos/curso-universitario/gestion-proyectos-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

La gestión de proyectos es una labor que determina el correcto funcionamiento de una empresa. En una empresa de videojuegos es importante contar con alguien que se encargue de esta labor para optimizar los recursos organizativos, tecnológicos y económicos. Por este motivo, esta titulación forma al alumnado para que consiga adquirir todos los conocimientos necesarios para desenvolver este rol de tanta importancia dentro de una compañía de videojuegos. Gracias a su metodología online, podrá cursarla cuándo y cómo lo desee sin agobios ni presiones.



“

*Descubre como han de aplicarse
correctamente las técnicas, los recursos
y las orientaciones de cara a una buena
Gestión de un Proyecto de Videojuego”*

Las compañías dedicadas a la creación de juegos digitales para públicos de todas las edades están creciendo cada vez más. Pero es importante no olvidar que hay determinados aspectos que se deben conocer si se quiere que el proyecto brille en mercado. Por esto, es importante una persona dentro de la empresa que se encargue de gestionar los proyectos de videojuegos.

Sus funciones principales van desde conocer las fases de concepción, lanzamiento y ejecución del juego, hasta la elaboración de manuales para el desarrollo del mismo. La publicación y marketing del producto también corre a cargo del gestor de proyectos. Así de primeras pueden parecer muchas cosas, pero esta titulación se ha encargado de resumir todos los conocimientos necesarios para desarrollar estas labores en un único módulo.

Por esto, un equipo docente de profesionales con experiencia dentro de este tipo de tareas dentro de las compañías de videojuegos, han elaborado un temario completo que no se salta ningún aspecto a tener en cuenta para un buen desarrollo laboral.

TECH, además, ha pensado que todo. Y es que además de dar la posibilidad al egresado de cursar esta titulación desde cualquier lugar del mundo gracias a su metodología desarrollada en línea, incluye técnicas pedagógicas con una eficacia altamente demostrada. Como prueba de ello tiene el *Relearning*, que consiste en una repetición de conceptos clave entre 8 y 16 veces por parte del docente que asegurar una adquisición de los conocimientos necesarios.

Este **Diplomado en Gestión de Proyectos de Videojuegos** contiene el programa universitario 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



Los docentes de esta titulación seleccionan los conceptos más importantes de cada tema para presentártelos como elementos multimedia interactivos. Estudios científicos han demostrado que esto mejora la adquisición de conocimientos”

“

Cuanto más prácticas, antes sabrás desarrollar las habilidades pertinentes. En TECH Universidad nos ocupamos de eso siguiendo el modelo de competencias de Miller, el cual consiste en un aprendizaje inmersivo en cada tema”

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.

Parte del proceso consta de una correcta gestión de publicación y el Marketing que se le dé al videojuego que la compañía quiera lanzar.

La gestión de recursos es fundamental en cualquier empresa. Al final de esta titulación, tú también serás parte de esa gestión.



02 Objetivos

A través de unos objetivos tanto específicos como generales, el alumno conseguirá completarlos con éxito al finalizar este Diplomado. Todos ellos buscan la prosperidad de la empresa, a través de nociones que hagan hincapié en las necesidades de la gestión de los proyectos que impulsen el crecimiento de la compañía.





“

Conoce la clasificación de videojuegos que impacta de manera directa en el desarrollo del proyecto”



Objetivos generales

- ♦ Comprender y diseñar proyectos de videojuegos
- ♦ Conocer en profundidad el impacto en la gestión de proyectos y en el liderazgo de equipos





Objetivo específico

- ♦ Conocer en detalle la operación y la gestión de proyectos

“

Una buena gestión parte de unos buenos cimientos, esos cimientos serán los conocimientos que adquirirás con este Diplomado”

03

Dirección del curso

El profesorado encargado de impartir esta titulación está altamente cualificado para ello. Son conscientes de las necesidades del mercado gracias a su experiencia en el campo. Por eso prepararán al alumno para despuntar en el sector y desarrollar su actividad laboral de una manera óptima.



“

Gracias al cuerpo docente de esta titulación mejorarás tu andadura profesional y podrás optar a puestos más especializados y de mayor responsabilidad”

Dirección



D. Sánchez Mateos, Daniel

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



Profesores

D. García Fernández, Juan Carlos

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

“

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

04

Estructura y contenido

A través de un módulo compuesto por 10 temas, el alumno encontrará todos los conceptos necesarios para adquirir los conocimientos que necesitará para desenvolver con éxito su trayectoria profesional. Metodologías ágiles, casuísticas del ciclo de vida de un videojuego o como han de aplicarse diferentes técnicas, son algunas de las cosas que el egresado aprenderá. Esto lo hará a través de técnicas pedagógicas con un alto porcentaje de éxito en su aprendizaje.



“

Hemos elaborado un temario en el que encuentres todos los recursos necesarios para hacer ameno y provechoso tu aprendizaje”

Módulo 1. Gestión de proyectos

- 1.1. Ciclo de vida de un proyecto de videojuegos
 - 1.1.1. Fase conceptual y preproducción
 - 1.1.2. Fase de producción y las fases finales
 - 1.1.3. Fase postproducción
- 1.2. Proyectos de videojuego
 - 1.2.1. Géneros
 - 1.2.2. *Serious Games*
 - 1.2.3. Subgéneros y nuevos géneros
- 1.3. Arquitectura de un proyecto de videojuegos
 - 1.3.1. Arquitectura interna
 - 1.3.2. Relación entre elementos
 - 1.3.3. Visión holística del videojuego
- 1.4. Los videojuegos
 - 1.4.1. Aspectos lúdicos en los videojuegos
 - 1.4.2. Diseño de videojuegos
 - 1.4.3. Gamificación
- 1.5. La técnica del videojuego
 - 1.5.1. Elementos internos
 - 1.5.2. Motores de los videojuegos
 - 1.5.3. Influencia de la técnica y el Marketing en el diseño
- 1.6. Concepción, lanzamiento y ejecución de proyectos
 - 1.6.1. Desarrollo previo
 - 1.6.2. Fases del desarrollo de videojuegos
 - 1.6.3. La involucración del consumidor en el desarrollo
- 1.7. Gestión de la organización de un proyecto de videojuegos
 - 1.7.1. El equipo de desarrollo y *Publisher*
 - 1.7.2. Equipo de operaciones
 - 1.7.3. Equipo de ventas y Marketing



- 1.8. Manuales para el desarrollo de videojuegos
 - 1.8.1. Manual de diseño y técnica del videojuego
 - 1.8.2. Manual del Desarrollador de videojuegos
 - 1.8.3. Manual de requerimientos y especificación técnicas
- 1.9. Publicación y Marketing de videojuegos
 - 1.9.1. Preparación *Kick Off* del videojuego
 - 1.9.2. Canales de comunicación digitales
 - 1.9.3. *Delivery*, progreso y seguimiento del éxito
- 1.10. Metodologías ágiles aplicables a proyectos de videojuegos
 - 1.10.1. *Design and Visual Thinking*
 - 1.10.2. *Lean Starup*
 - 1.10.3. *Scrum Development and Sales*

“

*Creador por profesionales para
futuros expertos en la Gestión
de Proyectos de Videojuegos”*

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 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

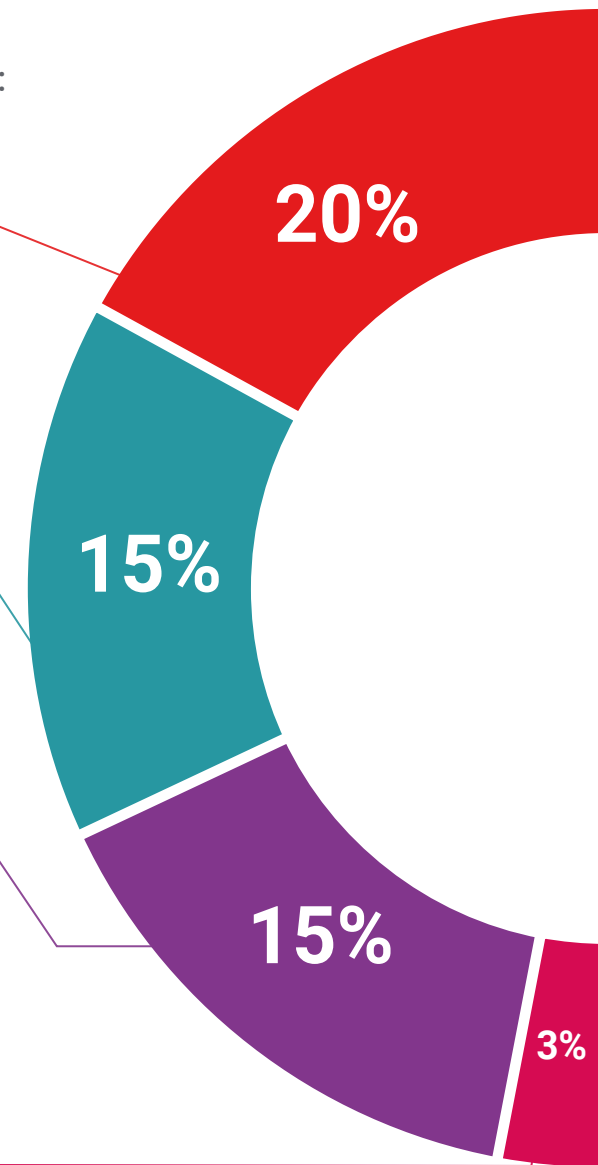
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

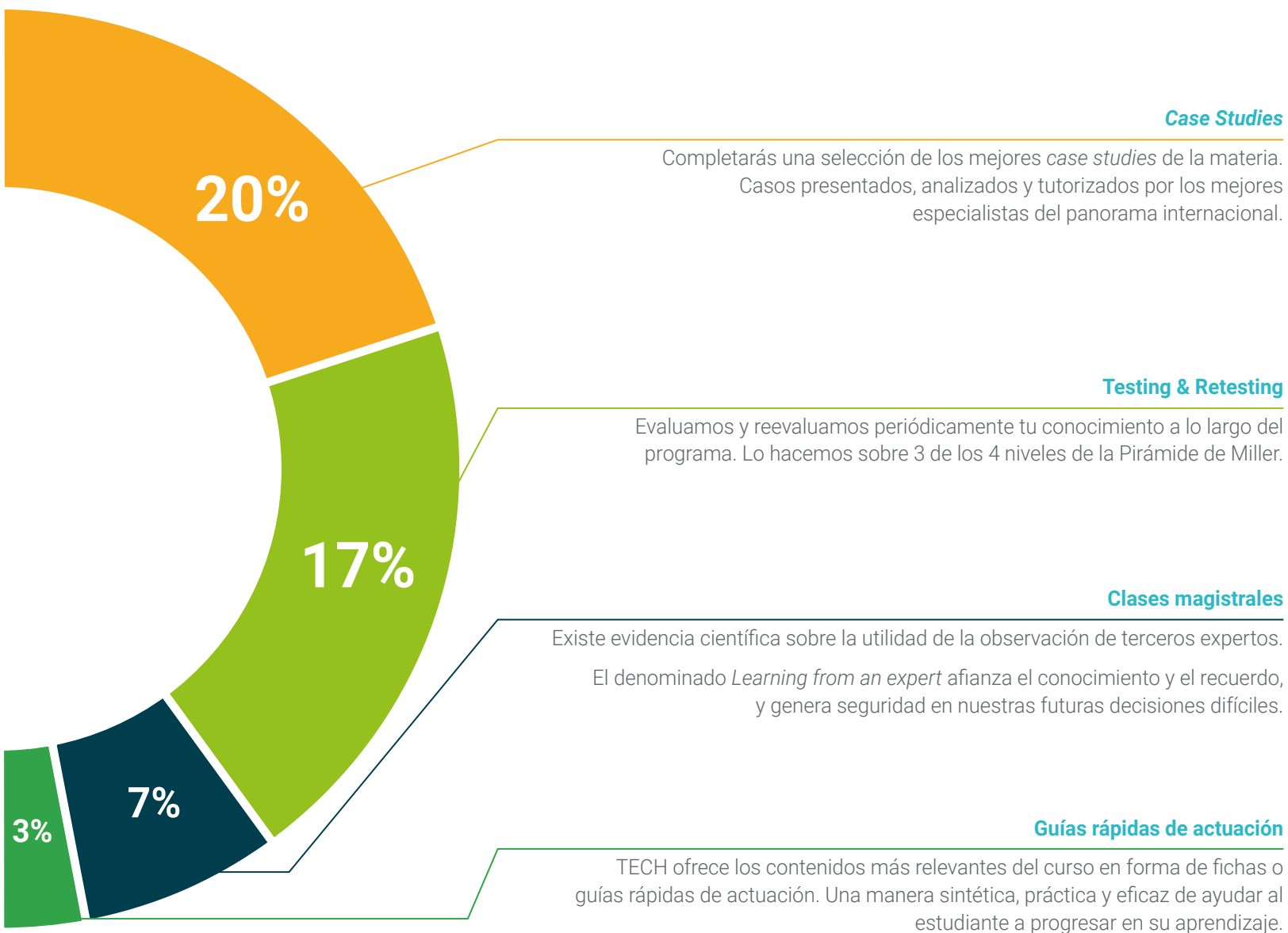
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

El Diplomado en Gestión de Proyectos de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Gestión de Proyectos de Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Diplomado en Gestión de Proyectos de Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



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



Diplomado
Gestión de Proyectos
de Videojuegos

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Gestión de Proyectos de Videojuegos

