Curso Universitario

Dirección Comercial en Empresas de Videojuegos

tech universidad

Curso Universitario
Dirección Comercial en Empresas de Videojuegos

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

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/direccion-comercial-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

Comercializar el producto final de una empresa con el objetivo de ser número uno en ventas, es una parte vital de un proceso empresarial. En las empresas de videojuegos, se necesitan profesionales capaces de dirigir el Departamento Comercial para promover los juegos pertenecientes a la compañía a través de distintas estrategias de venta y distribución. Esta titulación, prepara al alumno para dirigir con éxito este departamento dentro de las compañías dedicadas a la creación de juegos digitales. Es la opción es ideal ya que cuenta con la posibilidad de realizarla de manera online con un contenido de calidad y con las últimas tendencias en técnicas educativas avaladas por pedagogos profesionales.

Aprende como gestionar el Marketing en el área comercial para obtener resultados de venta en videojuegos inmejorables"

El departamento comercial de cualquier empresa es una parte fundamental de la misma. Con él, se distribuye el producto y con esas ventas puede determinarse el éxito final del mismo. Para ello, la persona encargada de dirigir el departamento comercial, debe tener en cuenta diversos factores que pueden incrementar o disminuir las opciones de venta. Por eso es indispensable un buen conocimiento del mercado de los videojuegos y las tendencias más actuales en el sector.

Aprender acciones de marketing y merchandising, cuáles son las modalidades de venta o conocer como previsiones y presupuestos son algunas de las destrezas que adquirirá el alumno a lo largo de este programa. A través de él, profundizará y se especializará en la parte comercial en empresas dedicadas a la creación y distribución de videojuegos. En un alto porcentaje, el éxito de la compañía que se dedica a este ámbito depende de este departamento ya que la recepción por parte del público se verá reflejada en las ventas del producto. Y estas a su vez estarán promovidas por las técnicas que utilice la empresa para comercializarlo.

Con esta titulación, TECH utiliza una metodología 100% online que permitirá al egresado cursarla desde la comodidad de su hogar o desde cualquier lugar con acceso a internet. Esto hace que sea una opción flexible y, por tanto, apta para aquellas personas que quieran combinar sus estudios con su vida laboral y personal. Otra característica del programa, es que cuenta con un temario diseñado por profesionales del sector que utilizan las últimas innovaciones en educación para la correcta asimilación de los conocimientos. Como ejemplo de ello, se puede mencionar la técnica del Relearning, basada en la repetición de conceptos clave, así como el uso de recursos multimedia.

Este **Curso Universitario en Dirección Comercial en Empresas 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 eventos son una parte fundamental de los videojuegos. Con este Curso Universitario aprenderás a gestionarlos de forma eficiente a partir de diversas acciones comerciales"

Esta titulación cuenta con un repositorio online con todo el material correspondiente, para aprender los conceptos y destrezas de la Dirección Comercial en Empresas de Videojuegos"

Conviértete en director del departamento comercial de una empresa de videojuegos y consigue que los productos de tu compañía se conviertan en éxitos de venta.

Adquiere las competencias pertinentes para desarrollar unas sólidas estrategias comerciales con este Curso Universitario.

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.

02

Objetivos

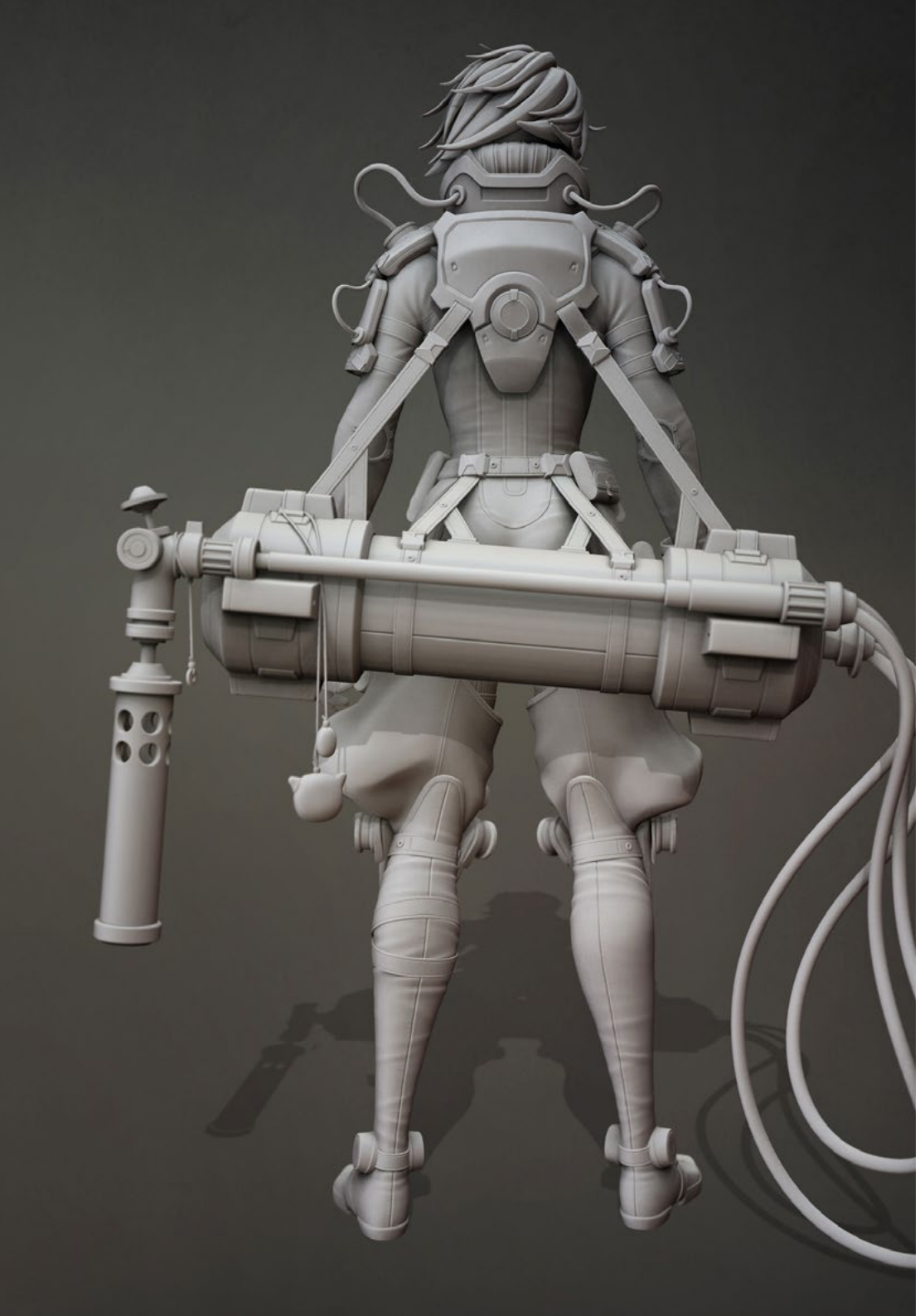
En esta titulación el alumno aprenderá todo lo necesario para desarrollar una actividad laboral de calidad dirigiendo el departamento comercial de una compañía dedicada a los videojuegos. A través de conceptos teóricos y habilidades más prácticas, que serán trabajadas a lo largo de este Curso Universitario, el egresado se preparará con éxito para su futuro laboral en esta área.

Conoce las distintas metodologías de las Digital Sales como el Scrum Sales, el Neat Selling o el Snap Selling y mejora notablemente las ventas de un videojuego"

Objetivo general

- Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de Marketing y ventas

Cuida del capital de la empresa para que esta pueda seguir creciendo, y tu carrera profesional también"



Objetivo específico

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

03

Dirección del curso

Este Curso Universitario en Dirección Comercial en Empresas de Videojuegos, cuenta con profesionales del ecosistema de las compañías productoras de videojuegos. A través de un temario elaborado por ellos mismos, pretenden instruir al alumno y transmitirle los valores fundamentales sobre cómo actuar dentro del departamento comercial con un cargo directivo. Todos los docentes de esta titulación cuentan con una amplia experiencia profesional en el ecosistema de los videojuegos. Esto supone una gran ventaja a la hora de basar los conceptos teóricos en experiencias aplicadas a situaciones reales que podría enfrentar el egresado en su futuro laboral.

El personal docente de TECH te ayudará no solo a adquirir conocimientos nuevos, sino a mejorar las destrezas con las que ya contabas"

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. 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

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

04

Estructura y contenido

Esta titulación está compuesta por un único módulo con 10 temas. A través de él, el alumno podrá adquirir todos los conocimientos pertenecientes a la Dirección Comercial de una Empresa de Videojuegos tales como los nuevos modelos de venta internacionales o la organización y planificación del vendedor. Este contenido ha sido elaborado de la mano de docentes altamente cualificados y con amplia experiencia en el sector.

Aprende a llevar un control de la actividad comercial de una empresa de videojuegos con el objetivo de incrementar sus beneficios"

Módulo 1. Dirección comercial

1.1. Modelos de organización comercial
- 1.1.1. El departamento comercial
- 1.1.2. Herramientas del departamento comercial
- 1.1.3. La fuerza de ventas

1.2. Objetivos comerciales
- 1.2.1. Planificación comercial
- 1.2.2. Previsiones y presupuestos
- 1.2.3. Presupuesto comercial

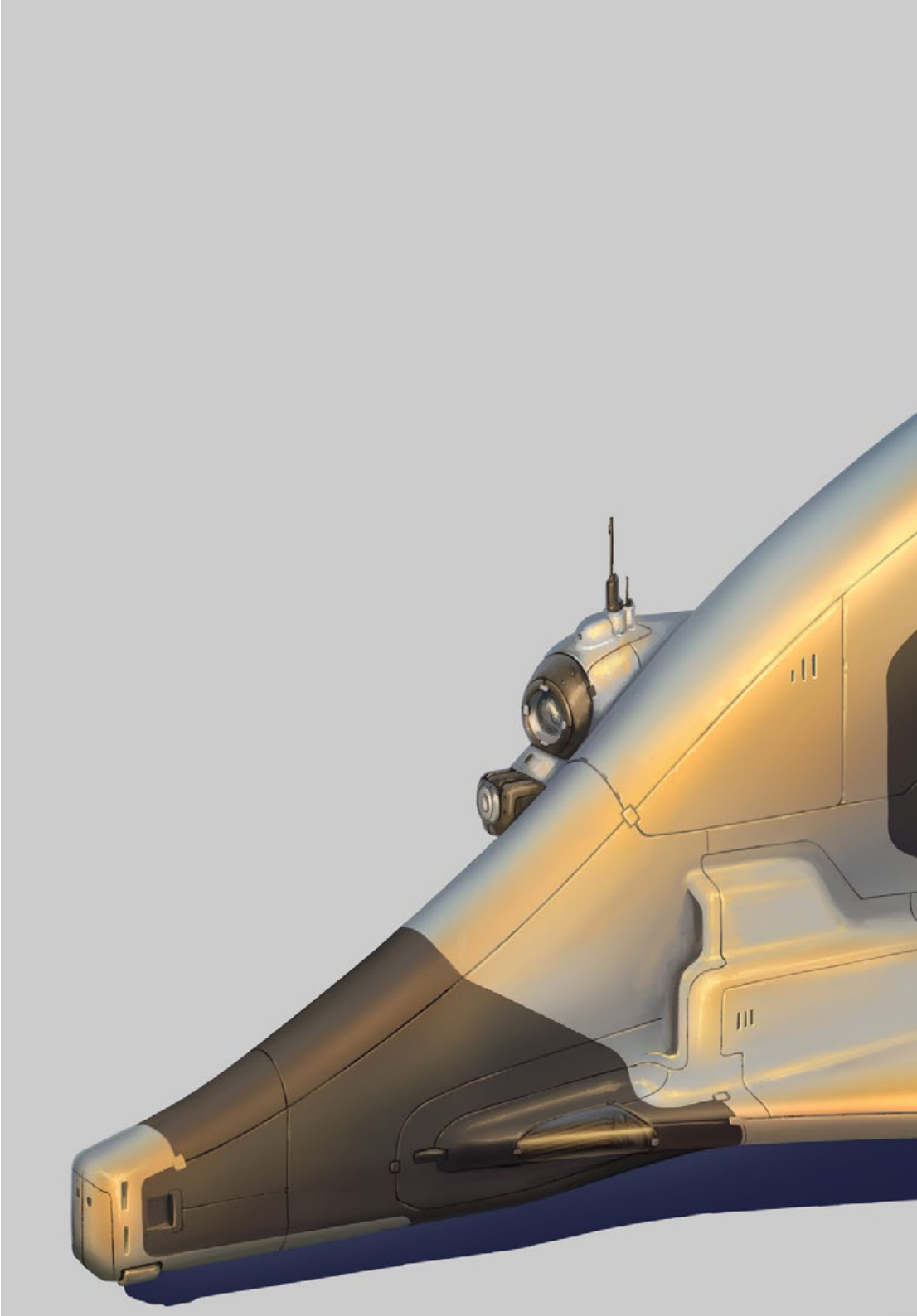
1.3. Previsión comercial
- 1.3.1. Rentabilidad del departamento comercial
- 1.3.2. Previsión de ventas
- 1.3.3. Control de la actividad comercial

1.4. Nuevos modelos relacionales
- 1.4.1. La comercialización en los nuevos modelos de negocio
- 1.4.2. La personalización como principal driver de la relación con los clientes
- 1.4.3. El desarrollo de la experiencia del cliente

1.5. La venta consultiva
- 1.5.1. Psicología de la venta
- 1.5.2. La comunicación persuasiva
- 1.5.3. Introducción y evolución de los métodos de venta

1.6. Modalidades de venta
- 1.6.1. La venta retail o B2C
- 1.6.2. La venta externa B2B
- 1.6.3. La venta online

1.7. *Digital Social Selling*
- 1.7.1. *Social Selling*
- 1.7.2. La actitud social: crear red de contactos
- 1.7.3. Proceso de captación de un nuevo cliente utilizando *Social Media*



1.8. Metodologías de *Digital Sales*
- 1.8.1. Principales metodologías ágiles en el *Digital Sales*
- 1.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling*...
- 1.8.3. *Inboud Sales* B2B y *Account Based* Marketing

1.9. El soporte del Marketing en el área comercial
- 1.9.1. Gestión del Marketing
- 1.9.2. El valor del Marketing Digital (B2C / B2B)
- 1.9.3. Gestión del Marketing Mix en el área comercial

1.10. Organización y planificación del trabajo del vendedor
- 1.10.1. Zonas y rutas de venta
- 1.10.2. Gestión del tiempo y dirección de reuniones
- 1.10.3. Análisis y toma de decisiones

"Conviértete en un profesional y alcanza tus objetivos en el ámbito laboral dirigiendo el departamento comercial en uno de los sectores de mayor crecimiento actualmente"

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.

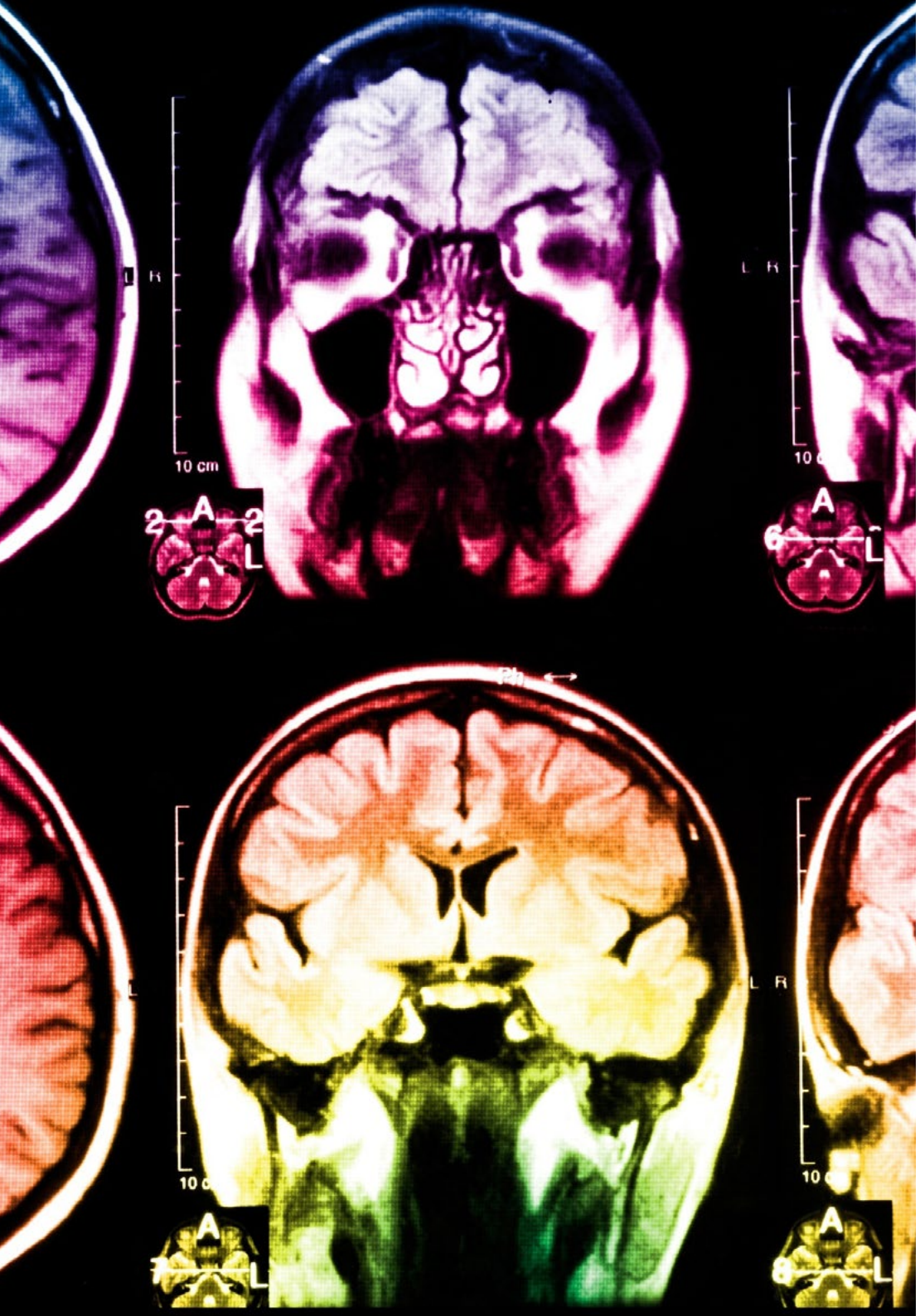
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

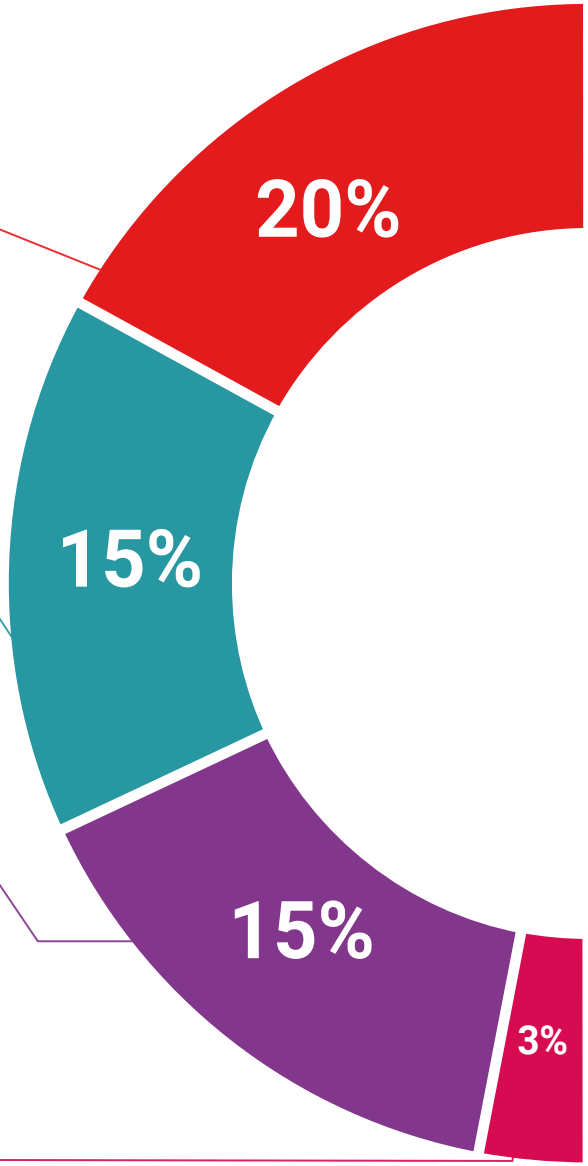
Resúmenes interactivos

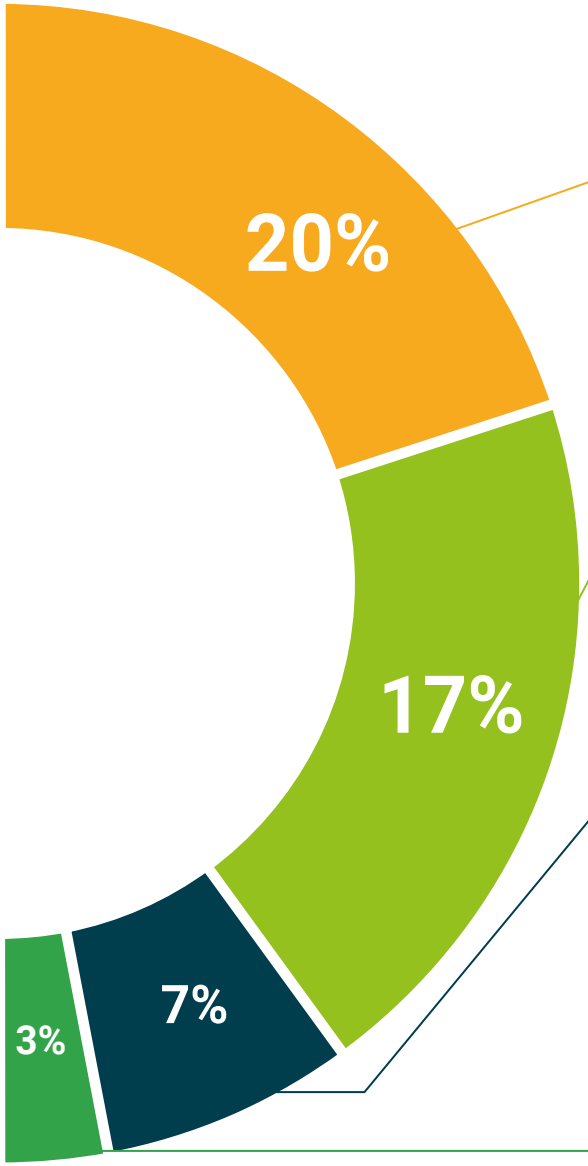
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

06

Titulación

Este Curso Universitario en Dirección Comercial en Empresas de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Dirección Comercial en Empresas de Videojuegos** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

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

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**

tech universidad

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

Curso Universitario en Dirección Comercial en Empresas de Videojuegos

Se trata de un título propio de 150 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad

Curso Universitario
Dirección Comercial en Empresas de Videojuegos

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

Curso Universitario

Dirección Comercial en Empresas de Videojuegos

tech universidad