

Curso Universitario

Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas





Curso Universitario Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/gestion-economica-financiera-industrias-creativas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La Gestión de una Económica y Financiera de una empresa del sector de los videojuegos no es sencilla. Los presupuestos para desarrollar un título suelen ser altos, debido en gran parte a la destreza técnica necesaria para programar y lanzar un videojuego. Es por ello que en toda industria de este sector es necesario hilar muy fino en cuestiones económicas, requiriendo profesionales que sepan administrar grandes presupuestos y hacer alianzas estratégicas con editoras de gran nivel, lo cual aliviará en gran medida la carga financiera de la empresa. TECH ha reunido las mejores técnicas y herramientas económicas en esta titulación, a fin de que el alumno obtenga una especialización muy ventajosa en su campo.





“

Dales la seguridad económica necesaria a las empresas de desarrollo de videojuegos gracias a los conocimientos de este Curso Universitario”

Con presupuestos que superan en gran medida a las mejores producciones de Hollywood, el control financiero de la industria de los videojuegos debe ser super estricto y preciso. Un fracaso comercial en el lanzamiento de un título puede suponer una ruina económica si la desarrolladora no ha preparado planes de contingencia financieros.

En algunas ocasiones la carga presupuestaria de una empresa de desarrollo de videojuegos suele ser compartida con las grandes editoras de la industria, que a modo de business angels financian los proyectos más jugosos e interesantes de desarrolladoras que no podrían sacarlos de otro modo.

Para conocer todas estas realidades de la industria y otras formas de financiar proyectos de videojuegos, TECH ha congregado a un equipo experto en gestión financiera de industrias creativas y con un Director Invitado Internacional para elaborar el siguiente Curso Universitario en Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas.

El alumno aprenderá las técnicas de gestión financiera más eficientes para llevar un buen control de los gastos y presupuestos, así como las formas de financiación más usuales e incluso diversas estrategias de precios a seguir para conseguir la estabilidad económica tan deseada en esta industria.

Este **Curso Universitario en Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo minucioso de todos los conceptos claves en el ámbito financiero de las empresas creativas
- ♦ Los contenidos gráficos y esquemáticos garantizan un aprendizaje atractivo y directo para el alumno, facilitando la adquisición de los conocimientos dispuestos en la materia
- ♦ La metodología innovadora y moderna fomenta la proactividad del alumno y le aporta habilidades valoradas en su ámbito profesional
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Serás un activo imprescindible en cualquier empresa del sector de los videojuegos gracias a este curso y las 10 masterclasses aportadas por un reputado experto internacional”

“

TECH te ofrece los conocimientos y competencias más demandados de la industria de los videojuegos para que puedas garantizar tu éxito profesional”

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.

Con una titulación 100%, eres tú quien marca el ritmo de estudio de todo el material didáctico, sin clases ni horarios fijos.

Con una perspectiva económica y financiera responsable, podrás conseguir que los videojuegos no solamente sean buenos a nivel creativo, sino también a nivel de producto.



02 Objetivos

El presente Curso Universitario en Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas de TECH se propone enseñar al alumno toda la realidad comercial necesaria en torno a la industria de los videojuegos como entidad creativa. Así, el personal docente de la enseñanza tiene presentes diversos objetivos necesarios para asegurarse de que el alumno adquiere todas las competencias propuestas. El estudiante egresará de la titulación siendo un experto en la sanidad financiera de las empresas de videojuegos.



The image is a promotional graphic for Call of Duty: Black Ops III. It features a diagonal split. The top-left portion shows a soldier in tactical gear holding a rifle, with the game's title 'CALL OF DUTY BLACK OPS' overlaid in large, white, bold letters. The top-right portion shows a close-up of a character's face, likely the protagonist, with a teal and green color scheme. The bottom-right portion is a solid teal color.

CALL OF DUTY BLACK OPS

“

TECH te ayudará a alcanzar tus metas profesionales en el mundo de los videojuegos dándote acceso al mejor material docente disponible”



Objetivos generales

- ◆ Conocer en profundidad la realidad económica de la industria creativa
- ◆ Entender a gestionar las herramientas y recursos económicos más comunes en el sector creativo
- ◆ Comprender cómo la creatividad e innovación se han convertido en los motores económicos actuales
- ◆ Ayudar al alumno a que adquiera las competencias necesarias para desarrollar y evolucionar su perfil profesional tanto en entornos empresariales como de emprendimiento.
- ◆ Obtener los conocimientos necesarios para gestionar de forma adecuada empresas u organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas
- ◆ Desarrollar habilidades comunicativas, tanto escritas como orales, así como de realización de presentaciones profesionales eficaces en la práctica cotidiana
- ◆ Fomentar la proactividad del alumno para que adquiera competencias transversales fundamentales en el mercado laboral
- ◆ Capacitar al alumno para que sea capaz de analizar el mercado de forma rigurosa, con visión estratégica y metodología digital
- ◆ Gestionar el proceso de creación y puesta en práctica de ideas creativas
- ◆ Utilizar y manejar nuevas tecnologías de la información y comunicación tales como instrumentos de aprendizaje e intercambio de experiencias





Objetivos específicos

- ◆ Aprender a valorar objetivamente la viabilidad económica de un proyecto creativo con herramientas innovadoras
- ◆ Conocer todas las opciones disponibles en la actualidad para la financiación económica de la industria creativa
- ◆ Familiarizarse con el proceso operativo de los presupuestos, contabilidad y sostenibilidad de las empresas creativas
- ◆ Distinguir las ventajas y desventajas de las diferentes estrategias de precios que se pueden seguir en el mercado de la creatividad en el ámbito de estudio

“

Esta titulación supondrá un salto de calidad para tu currículum profesional. Las empresas de videojuegos no dudarán en contratar a un profesional con competencias económicas completas”

03

Dirección del curso

Profesionales del ámbito creativo industrial son los responsables de la redacción de todo el material didáctico del presente Curso Universitario en Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas. El personal docente tiene amplia experiencia en el ámbito de las finanzas, lo que otorga a la enseñanza un plus de calidad al incorporar la propia pericia y *know-how* de sus profesores. El alumno se verá apoyado por profesionales que han demostrado que los recursos dados son útiles y actuales.





“

Te podrás desenvolver en un campo tecnológico como el de los videojuegos de manera segura gracias a tus conocimientos en gestión económica”

Director Invitado Internacional

S. Mark Young es un experto de renombre internacional que ha centrado su trayectoria investigativa en torno a la **Industria del Entretenimiento**. Sus resultados han recibido números reconocimientos entre los que destaca el **Premio a la Trayectoria en Contabilidad y Gestión** de 2020, otorgado por la Asociación Americana de Contabilidad (American Accounting Association). Asimismo, ha sido galardonado tres veces por sus **contribuciones a la literatura académica** sobre estos ámbitos.

Uno de los hitos más destacados de su carrera fue la publicación del estudio *"Narcisismo y Celebidades"*, junto al doctor Drew Pinsky. Este texto recopilaba **datos directos de personalidades famosas** del Cine o la Televisión. Además, en el artículo, que después se convertiría en un libro de máximas ventas, el experto analizaba los **comportamientos narcisistas** de las estrellas del celuloide y como estos se han normalizado en los medios modernos. A su vez, se abordaba el **impacto de estos en la juventud** contemporánea.

También a lo largo de su vida profesional, Young ha profundizado en la **organización y concentración en la industria cinematográfica**. Específicamente, ha indagado en los modelos para **predecir el éxito en taquilla** de películas importantes. Asimismo, ha realizado aportes en cuanto a la contabilidad basada en actividades y el diseño de sistemas de control. En particular, destaca su reconocida influencia para la implementación de la **gestión efectiva basada en *Balanced Scorecard***.

Igualmente, la labor académica ha marcado también su vida profesional, llegando a ser elegido para **liderar la Cátedra de Investigación George Bozanic y Holman G. Hurt en Negocios de Deportes y Entretenimiento**. Igualmente, ha impartido conferencias y participado en programas de estudio relacionados con la **Contabilidad, el Periodismo y las Comunicaciones**. Al mismo tiempo, sus estudios de pregrado y posgrado le han vinculado a prestigiosas universidades norteamericanas como la de Pittsburgh y la de Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- Director de la Cátedra George Bozanic y Holman G. Hurt de Negocios del Deporte y el Entretenimiento
- Historiador Oficial del Equipo Masculino de Tenis de la Universidad del Sur de California
- Investigador académico especializado en el desarrollo de modelos predictivos para la industria cinematográfica
- Coautor de libro *"Narcisismo y Celebridades"*
- Doctor en Ciencias de la Contabilidad por la Universidad de Pittsburgh
- Máster en Contabilidad por la Ohio State University
- Licenciado en Ciencias Económicas por el Oberlin College
- Miembro del Centro para la Excelencia en la Enseñanza



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo"

Dirección



Dra. Velar Lera, Margarita

- ♦ Consultora de Comunicación Experta en Moda
- ♦ CEO de Forefashion Lab
- ♦ Directora de Marketing Corporativo en SGN Group
- ♦ Consultora de Comunicación Corporativa en LLYC
- ♦ Consultor de Comunicación y Marca *Freelance*
- ♦ Responsable de Comunicación en la Universidad Villanueva
- ♦ Docente en estudios universitarios vinculados al Marketing
- ♦ Doctora en Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid
- ♦ Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ MBA en Gestión de Empresas de Moda por ISEM Fashion Business School



04

Estructura y contenido

El presente Curso Universitario en Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas de TECH contiene toda la materia necesaria para que el alumno egrese del mismo teniendo una perspectiva global de todos los ámbitos económicos que conciernen a las empresas de videojuegos. Apoyado en una gran cantidad de contenido audiovisual, el material es claro, simple y directo, haciendo mucho más práctica la enseñanza para el propio estudiante.



“

Tu futuro en la industria de los videojuegos está garantizado gracias a los conocimientos que aprenderás en este Curso Universitario”

Módulo 1. Gestión Económica y Financiera de Empresas Creativas

- 1.1. La necesaria sostenibilidad económica
 - 1.1.1. La estructura financiera de una empresa creativa
 - 1.1.2. La contabilidad en una empresa creativa
 - 1.1.3. Triple balance
- 1.2. Los ingresos y los gastos de una empresa creativa actual
 - 1.2.1. Contabilidad de costes
 - 1.2.2. Tipo de costes
 - 1.2.3. Asignación de costes
- 1.3. Los tipos de beneficio en la empresa
 - 1.3.1. Margen de contribución
 - 1.3.2. Punto de equilibrio
 - 1.3.3. Evaluación de alternativas
- 1.4. La inversión en el sector creativo
 - 1.4.1. La inversión en la industria creativa
 - 1.4.2. Valoración de una inversión
 - 1.4.3. El método VAN: Valor Actual Neto
- 1.5. La rentabilidad en la industria creativa
 - 1.5.1. Rentabilidad económica
 - 1.5.2. Rentabilidad del tiempo
 - 1.5.3. Rentabilidad financiera
- 1.6. La tesorería: liquidez y solvencia
 - 1.6.1. Flujo de caja
 - 1.6.2. Balance y cuenta de resultados
 - 1.6.3. Liquidación y apalancamiento
- 1.7. Fórmulas de financiación actualmente en el mercado creativo
 - 1.7.1. Fondos de capital riesgo
 - 1.7.2. *Business Angels*
 - 1.7.3. Convocatorias y subvenciones
- 1.8. El precio del producto en la industria creativa
 - 1.8.1. Fijación de precios
 - 1.8.2. Ganancia vs. Competencia
 - 1.8.3. La estrategia de precios
- 1.9. Estrategia de precios en el sector creativo
 - 1.9.1. Tipos de estrategias de precio
 - 1.9.2. Ventajas
 - 1.9.3. Desventajas
- 1.10. Presupuestos operativos
 - 1.10.1. Herramienta de planificación estratégica
 - 1.10.2. Elementos incluidos en el presupuesto operativo
 - 1.10.3. Desarrollo y ejecución del presupuesto operativo



TECH reúne a los mejores profesionales para elaborar el contenido de mayor calidad posible. No te equivocas al matricularte en este Curso Universitario en Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas”



05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aún de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Curso Universitario en Gestión Económica y Financiera garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Curso Universitario en Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

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

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

Título: **Curso Universitario en Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



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



Curso Universitario Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario

Gestión Económica y Financiera de Industrias Creativas

