

Curso Universitario

Gestión de Proyectos de Videojuegos



Curso Universitario Gestión de Proyectos de Videojuegos

- » 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-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

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

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 **Curso Universitario en Gestión de Proyectos de Videojuegos** contiene el programa 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 Tecnológica 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 Curso Universitario. 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.





Devil May Cry 5

XBOX ONE



“

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 Curso Universitario”

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

- 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

- ◆ 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 Startup*
 - 1.10.3. *Scrum Development and Sales*

“

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



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 aúna 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 de Proyectos de Videojuegos 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 de Proyectos de Videojuegos** 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 de Proyectos de Videojuegos**

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 de Proyectos de Videojuegos

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

Curso Universitario

Gestión de Proyectos de Videojuegos

