Curso Universitario

Modelos de Negocio en Gamificación

tech universidad

tech universidad

Curso Universitario
Modelos de Negocio en Gamificación

- 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/modelos-negocio-gamificacion**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología de estudio — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 26*

01

Presentación

En la industria de los videojuegos, tan importante como su diseño es el Modelo de Negocio que se implemente para hacer visible y rentable al producto gamificado. Los videojuegos más exitosos tienen detrás un arduo trabajo de marketing y promoción, así como en oportunidades se hace indispensable conseguir el capital para su ejecución y desarrollo. El profesional necesita conocer todos esos principios que le lleven a alcanzar el éxito y posicionamiento de su proyecto. En este programa de 6 semanas con modalidad 100% *online* podrá hacerlo posible.

Aprenderás a usar los métodos y herramientas más eficaces del Marketing para atraer la atención del usuario. Implementando el modelo de negocio adecuado que rentabilice tu producto"

En su mayoría los juegos más exitosos son versiones gratuitas, a las que millones de personas pueden acceder para su completo entreteniendo, sin ningún tipo de inversión del usuario, más que la consola o el dispositivo que utilice para ello y su conexión a internet. Incluso algunos ofrecen soporte a sus jugadores a través de torneos mundiales donde otorgan grandes premios. Tal como el caso de *League of Legends*. Entonces, ¿cómo es posible que se mantengan estos grandes proyectos?

Detrás de todo ese diseño existe una estrategia para hacer del proyecto un negocio rentable. Desarrollar un pan de marketing eficiente, eventos, promociones, manejar los *Pitchs* adecuados. Conocer ampliamente la importancia de la marca dentro de la industria del videojuego y saber aplicarla con éxito, así como también identificar qué prototipo es el mejor para cada tipo de producto.

Con este Curso Universitario el alumno podrá dominar todos los puntos clave a seguir para la venta de un prototipo gamificado y manejará todos los procedimientos para la obtención de capital para el desarrollo de nuevos y exitosos productos. Disponiendo para ello de un campus virtual que comprende salas de reuniones, foros, chats privados con el personal capacitado para que el profesional se sienta siempre acompañado. Teniendo de igual manera, la posibilidad de descargar el material para su consulta cuando lo requiera.

Con la facilidad de poder estudiar desde donde, como y cuando quiera; ya que el sistema de estudio de TECH es completamente online y bajo la metodología del *Relearning*. Permitiendo un ágil aprendizaje y memorización de los conceptos y casos prácticos presentados. Determinando para esta titulación unas 6 semanas o 180 horas.

Este **Curso Universitario en Modelos de Negocio en Gamificación** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gamificación en Videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en la importancia del apartado visual en los 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

Profundiza en las distintas posibilidades de obtención de capital para el desarrollo de nuevos y exitosos productos. Aprende desde las bases el concepto de inversión"

Conoce ampliamente la importancia de la marca dentro de la industria del videojuego. Aplica los principios correctos en tus proyectos para alcanzar el éxito"

Con este Curso Universitario dominarás los Pitch adecuados para dar a conocer tu producto gamificado.

TECH te ofrece el sistema de estudio que mejor se adapta a tus necesidades.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

02

Objetivos

Dentro de este programa se han destacado objetivos generales y específicos que abordan en detalle lo que alcanzará el profesional luego de esta capacitación. Ser capaz de manejar toda la información, métodos y herramientas para la venta y negocio de videojuegos gamificados, es el objetivo que se plantea con este programa. Para lo cual el equipo docente eligió de forma exhaustiva, el contenido más actualizado y específico, disponible en diversos formatos en el campus virtual.

Con este Curso Universitario obtendrás las claves necesarias para que destaques dentro de una industria altamente competitiva"

Objetivos generales

- Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su desarrollo y expansión
- Explorar el comportamiento del mundo de los negocios y ventas
- Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- Lograr autonomía en el desarrollo de videojuegos y sus especializaciones

Objetivos específicos

- Conocer los modelos de negocio de la industria y sus personajes
- Analizar la importancia de la marca y su aplicación de forma exitosa
- Ahondar en las formas de obtención de capital para el desarrollo de nuevos productos
- Identificar el prototipo adecuado cada tipo de producto
- Entender las claves a seguir para la venta de un prototipo

Ser capaz de aplicar el modelo de negocio correcto al prototipo diseñado es de verdaderos expertos. Empieza ahora tu capacitación”

03

Estructura y contenido

Este programa ha sido pensado, entendiendo la dinámica actual de los profesionales que desean capacitarse, pero que no encuentran los medios de hacerlo de forma eficiente. El contenido estructurado en subtemas, permiten al alumno ir paso a paso hacia su desarrollo, planteado para 6 semanas de estudio. En las cuales docentes especializados le acompañarán a través de la plataforma 100% digital de TECH Universidad Tecnológica.

Un contenido especialmente diseñado para este programa y exclusivo de TECH. Está disponible para ti ahora"

Módulo 1. Producción y promoción

1.1. Producción
- 1.1.1. Rol de productor
- 1.1.2. Tipos de productor
- 1.1.3. Objetivos

1.2. Plan de producción: preparación
- 1.2.1. Documentación
- 1.2.2. Presupuestos
- 1.2.3. Priorización

1.3. Plan de producción: materia
- 1.3.1. *Roadmap*
- 1.3.2. Gestión del equipo
- 1.3.3. QA (*Quality Assurance*)

1.4. Fases de desarrollo
- 1.4.1. Preproducción
- 1.4.2. Producción
- 1.4.3. Finalización

1.5. Metodologías de trabajo
- 1.5.1. Metodologías
- 1.5.2. Principios *Agile*
- 1.5.3. *Design Thinking*

1.6. Métodos ágiles
- 1.6.1. Lean
- 1.6.2. Scrum
- 1.6.3. Kanban

1.7. Financiación
- 1.7.1. Tipos de financiación
- 1.7.2. Editores
- 1.7.3. Materiales necesarios

1.8. Identidad
- 1.8.1. Creación de marca
- 1.8.2. Promoción
- 1.8.3. Argumentos de valor

1.9. PITCH
- 1.9.1. Preparación
- 1.9.2. Enfoque
- 1.9.3. Estructura

1.10. Prototipos
- 1.10.1. Preparación
- 1.10.2. Tipos de prototipos
- 1.10.3. Errores

Titúlate en tan solo 6 semanas y en modalidad 100% online. Aparejando tu proceso de capacitación a tus responsabilidades diarias"

04

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.

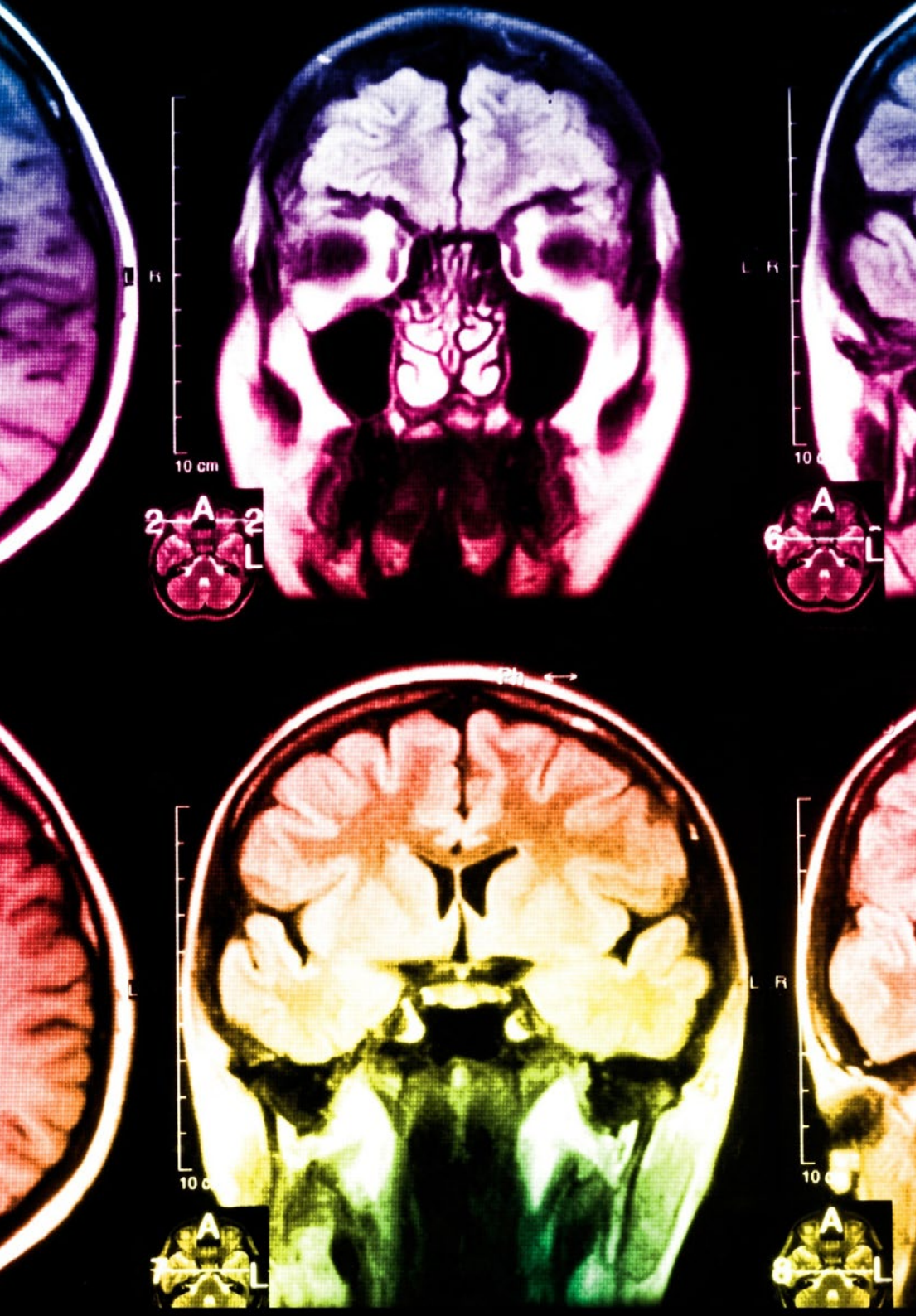
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

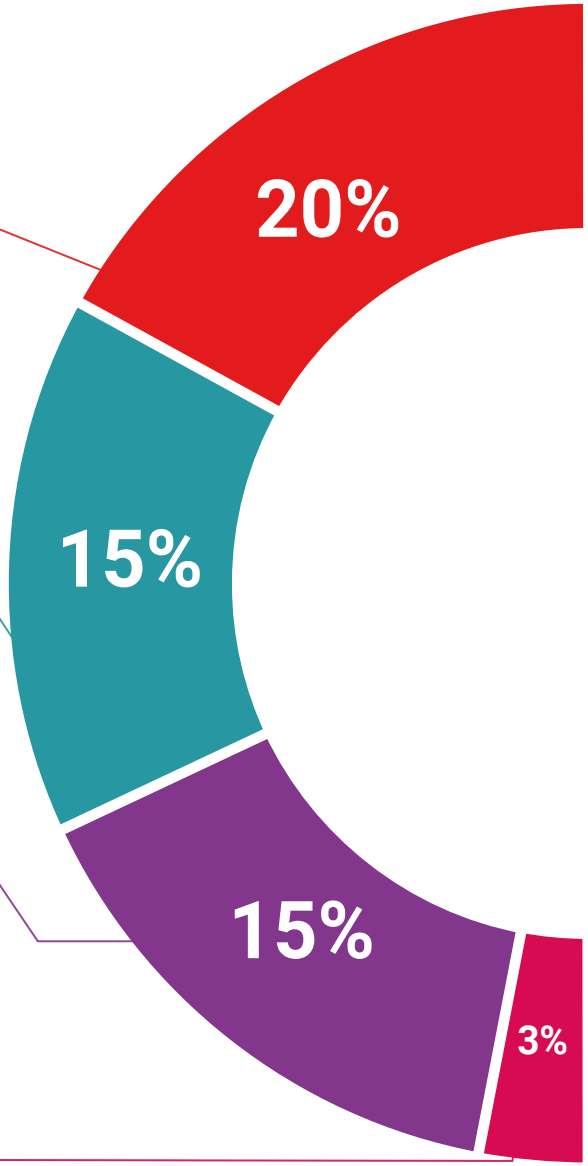
Resúmenes interactivos

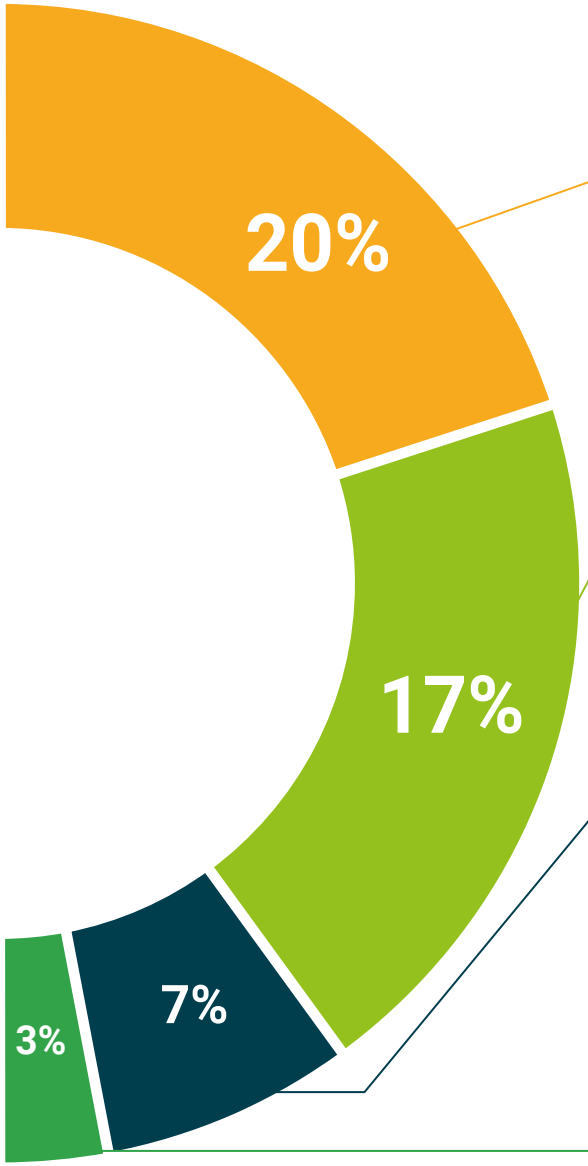
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

05

Titulación

Este Curso Universitario en Modelos de Negocio en Gamificación 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 Modelos de Negocio en Gamificación** 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 Modelos de Negocio en Gamificación**

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 Modelos de Negocio en Gamificación

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: AFWQR23S 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
Modelos de Negocio en Gamificación

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

Curso Universitario

Modelos de Negocio en Gamificación

tech universidad