

Diplomado

Creación de Empresas de Videojuegos



Diplomado

Creación de Empresas de Videojuegos

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

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/creacion-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

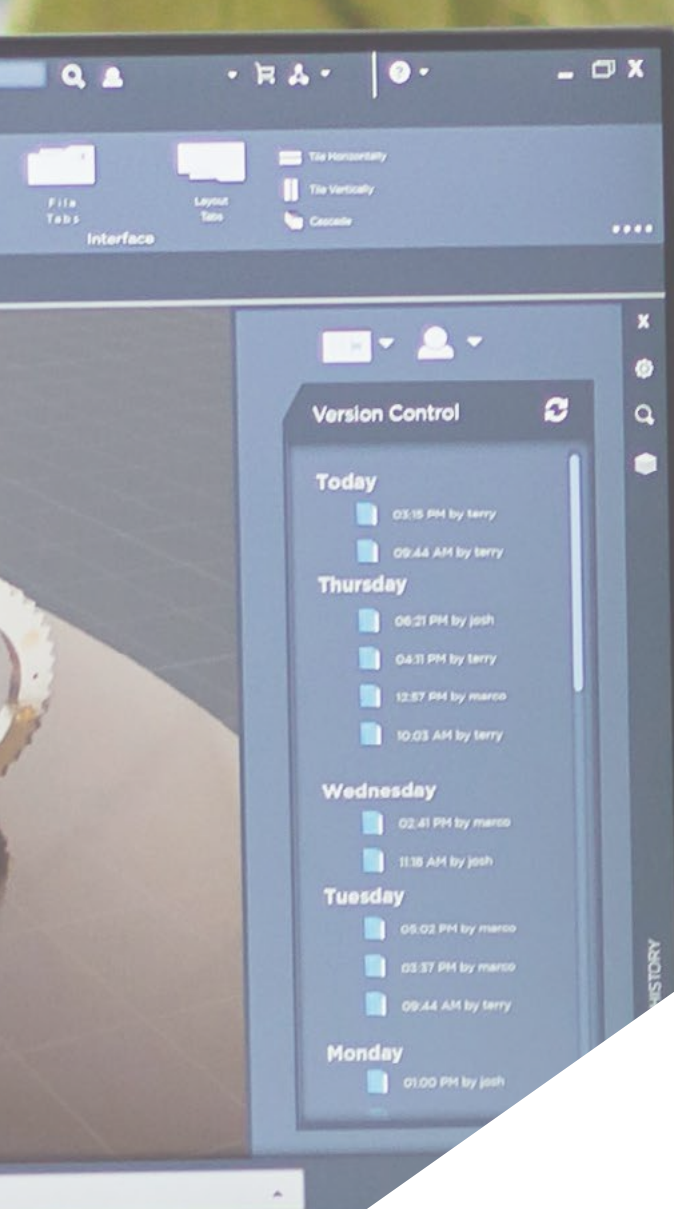
Titulación

pág.30

01 Presentación

Crear una empresa dedicada a los videojuegos no es tarea fácil. Para ello es importante conocer cuáles son las necesidades de ésta y buscar su sostenibilidad. Contemplar las innovaciones tecnológicas del mercado o saber cómo gestionar las finanzas son puntos clave. Esta titulación está pensada para instruir al alumno a través de este ámbito. Dentro de un temario muy completo, en el que destacan todos los conocimientos necesarios para crear una empresa de videojuegos desde 0, el alumno aprenderá de la mano de profesionales con una gran experiencia laboral. Además, podrá perfeccionar sus habilidades en su camino laboral estudiando esta titulación 100% online desde cualquier lugar y con técnicas de aprendizaje totalmente vanguardistas.





“

Crea una Empresa de Videojuegos con unas bases sólidas y conviértela en líder del mercado. Tu empresa puede ser la próxima competencia de Sony o Nintendo”

Las empresas de videojuegos están a la orden del día. Y es que, cada vez los videojuegos ocupan un mayor espacio del tiempo. Los consumidores son de todo tipo y por ello es importante conocer bien los factores que incrementan o disminuyen el valor de la empresa en función del producto final. Repasar elementos clave de un Plan de Negocios, conocer los pormenores de la producción de los juegos digitales, o analizar y comprender como funcionan los nuevos modelos de distribución online son algunas de las cosas que el alumno aprenderá a lo largo de esta titulación.

Para conseguir todos estos objetivos, esta universidad ha elaborado junto a un cuadro docente de profesionales del sector un temario muy completo donde se analizan todas las bases para una correcta creación de empresas dedicadas al sector de los videojuegos. El profesorado asesorará en todo momento al egresado acerca de sus posibles dudas o problemas que puedan surgirle durante el aprendizaje.

Está científicamente comprobado que la reiteración de conceptos tiene un impacto positivo en la adquisición de conocimientos. Por este motivo, TECH emplea en sus programas el Relearning, una técnica pedagógica que consiste en la repetición de conceptos por parte del profesor y no del alumno. Otra particularidad que hace única a esta titulación es que es totalmente online, por lo que el estudiante no tendrá que preocuparse por horarios o desplazamientos.

Este **Diplomado en Creación de 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



TECH es sinónimo de innovación. Hemos buscado las mejores técnicas educativas con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza para nuestro alumnado”

“

Para crear una empresa desde cero, hay diversos temas legales que es importante conocer. Esto también es parte del trabajo de TECH, enseñarte cuáles son y en qué momento aplicarlos”

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.

Nuestro cuerpo docente es uno de nuestros puntos fuertes. Contamos con profesionales que tienen auténtica vocación por la enseñanza.

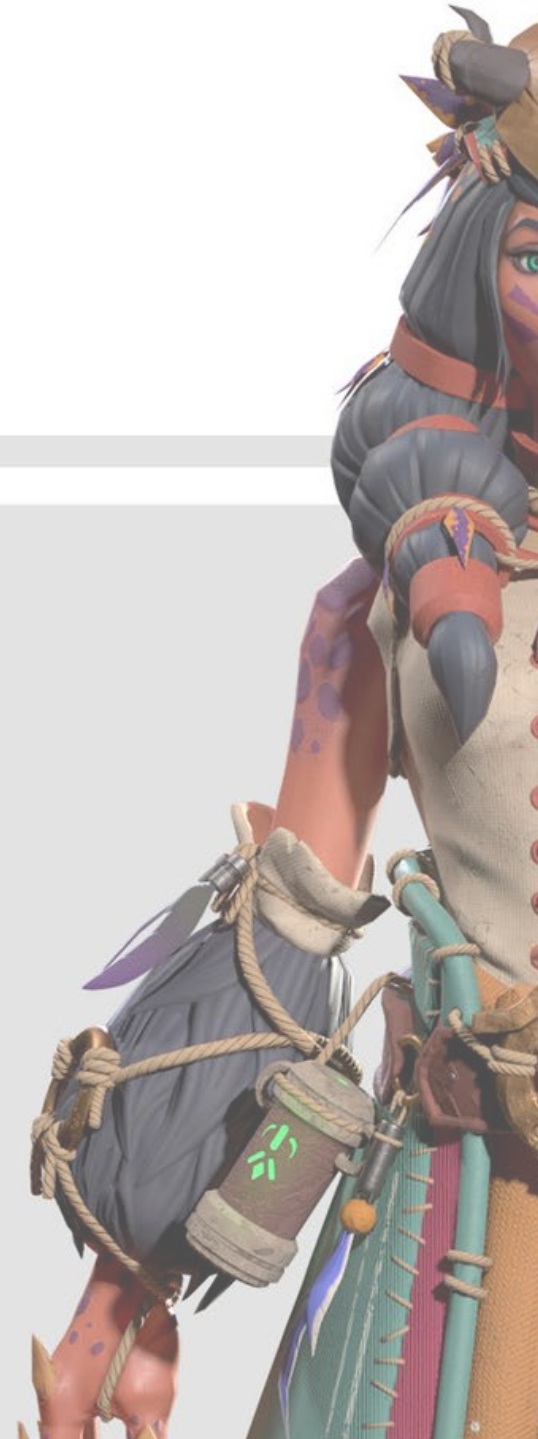
El Storytelling, Relearning, etc. Son técnicas punturas en enseñanza. Estamos a la vanguardia en educación. ¡Estudia en TECH y descubrirás su efectividad.



02

Objetivos

Este Diplomado contempla una serie de objetivos generales y específicos. Alcanzándolos, también se obtendrá lo necesario para que el alumno sea capaz de meterse de lleno en el ámbito laboral y desarrollar una Empresa de Videojuegos. Por supuesto, todo esto aprendiendo el contenido más completo con docentes con amplios conocimientos.





“

Los objetivos generales y específicos son la clave para saber hasta dónde debes llegar para alcanzar tu meta: crear una empresa con unos cimientos sólidos”



Objetivos generales

- ♦ Dominar las áreas funcionales de las empresas que tiene el sector del videojuego
- ♦ Aprender de manera amplia a crear empresas orientadas al mercado de los videojuegos





Objetivo específico

- ♦ Conocer ampliamente los principales elementos para la creación de empresas que puedan tener un posicionamiento en el mercado de los videojuegos

“

Sacar adelante un proyecto no es tarea fácil, pero estamos seguros de que después de cursar este programa tendrás claros los pasos a seguir para alcanzar tus metas profesionales”



03

Dirección del curso

Docentes con una amplia trayectoria profesional dentro de empresas tan nuevas como lo son las que se centran en la creación de videojuegos, serán los encargados de construir los cimientos del conocimiento del alumno. Su currículum, destaca por los trabajos y objetivos que han logrado con éxito, por lo que son los candidatos perfectos para acompañar al egresado en este viaje.





“

Los docentes de esta Universidad, están altamente cualificados para que no pierdas detalle y puedas aprender cómo crear una empresa dedicada a los videojuegos de una manera óptima”

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



“

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

04

Estructura y contenido

Este programa consta de un único módulo dividido en 10 temas. En él, el alumno recorrerá los puntos necesarios para el cumplimiento del objetivo de este Diplomado. Empezando por las claves del emprendimiento y acabando por los aspectos jurídicos que el futuro profesional debe conocer, si quiere crear una empresa sin ningún tipo de inconveniente.





“

*Garantiza una experiencia global de calidad
en Videojuegos gracias a las operaciones que
aprenderías a realizar con este programa”*

Módulo 1. Creación de Empresas de Videojuegos

- 1.1. emprendimiento
 - 1.1.1. Estrategia emprendedora
 - 1.1.2. El proyecto de emprendimiento
 - 1.1.3. Metodologías ágiles de emprendimiento
- 1.2. Innovaciones tecnológicas en el videojuego
 - 1.2.1. Innovaciones en consolas y periféricos
 - 1.2.2. Innovación en *Motion Capture* y *Live Dealer*
 - 1.2.3. Innovación en gráficos y software
- 1.3. Plan de negocio
 - 1.3.1. Segmentos y propuesta de valor
 - 1.3.2. Procesos, recursos y alianzas claves
 - 1.3.3. Relación cliente y canales de interacción
- 1.4. Inversión
 - 1.4.1. Inversiones en la industria del videojuego
 - 1.4.2. Aspectos críticos para la captura de inversiones
 - 1.4.3. Financiación *Startups*
- 1.5. Finanzas
 - 1.5.1. Ingresos y eficiencias
 - 1.5.2. Gastos operativos y de capital
 - 1.5.3. La cuenta de resultados y el balance
- 1.6. Producción videojuegos
 - 1.6.1. Herramientas de simulación de la producción
 - 1.6.2. Gestión programada de la producción
 - 1.6.3. Gestión del control de la producción
- 1.7. Gestión de operaciones
 - 1.7.1. Diseño, localización y mantenimiento
 - 1.7.2. Gestión de la calidad
 - 1.7.3. Gestión de inventarios y de la cadena de suministros





- 1.8. Nuevos modelos de distribución online
 - 1.8.1. Modelos de logística online
 - 1.8.2. Entrega directa online y SaaS
 - 1.8.3. *Dropshipping*
- 1.9. Sostenibilidad
 - 1.9.1. Creación de valor sostenible
 - 1.9.2. ASG (Ambientales, sociales y de gobierno)
 - 1.9.3. Sostenibilidad en la estrategia
- 1.10. Aspectos jurídicos
 - 1.10.1. Propiedad intelectual
 - 1.10.2. Propiedad industrial
 - 1.10.3. RGDP

“ El sistema educativo de TECH te ayuda a que entiendas los conceptos de una manera clara y precisa”

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 Creación de Empresas 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 Creación de Empresas 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 Creación de Empresas 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
Creación de Empresas
de Videojuegos

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

Diplomado

Creación de Empresas de Videojuegos