

Diplomado

Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos





Diplomado

Gestión Financiera 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.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/gestion-financiera-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

Gestionar la financiación de una Empresa de Videojuegos es una tarea sumamente importante. En cada compañía de este ámbito, se necesita a perfiles polivalentes capaces de adquirir una posición de liderazgo dentro de cualquier área, desde Gestión hasta Producción. Por eso, este programa es la opción perfecta para quien quiera complementar su aptitudes y conocimientos para obtener un puesto de trabajo en el que lidere equipos de trabajo en una Empresa de Videojuegos. Para ello, esta titulación ofrece innumerables ventajas para su alumnado que harán que puedan cursarla sin presiones ni horarios gracias a una educación 100% en línea.





“

*Las finanzas son el motor que mueve la empresa.
Especialízate con este programa y gestionalas
óptimamente dentro de una empresa de videojuegos”*

La economía de una empresa es la base del resto de componentes que la conforman. Por este motivo es importante contar con personas capacitadas en este ámbito. En una empresa de videojuegos los futuros líderes de las finanzas pueden ser relevantes para ejercer las funciones de cualquier perfil clave en la industria. Por este motivo, las empresas buscan personas con este perfil para que se incorporen a trabajar con ellos.

Esta titulación prepara al egresado para adquirir habilidades, conocimientos y competencias en el análisis económico y financiero. Esto permitirá, que el alumno una vez que concluya sus estudios y se incorpore al mercado laboral tenga una gran capacidad de decisión en ámbitos como economía, marketing contabilidad o gestión.

Un amplio cuerpo docente formado con profesionales del sector de las empresas de los videojuegos, ha elaborado un temario con los conceptos y destrezas necesarias para que el egresado se desarrolle en la Gestión Financiera de la Empresa de Videojuegos. Esto, está acompañado de las mejores técnicas pedagógicas, avaladas todas ellas por profesionales del sector de la educación.

TECH ofrece una metodología totalmente online, para que así, el estudiante tenga la oportunidad de especializarse en el área y mejorar su currículum sin dejar de lado sus obligaciones laborales y personales. Estudiar ya no será un problema, cada uno podrá decidir cuándo, cómo y dónde incrementar sus conocimientos para tener mejores puestos de trabajo en el sector de las Empresas de Videojuegos.

Este **Diplomado en Gestión Financiera 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



Especialízate con este Diplomado en Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos y amplía tus posibilidades laborales dentro del sector”

“

En TECH Universidad seguimos el modelo de competencias de Miller. Le sacamos el máximo partido a la tecnología para conseguir una inmersión en cada uno de los temas”

Después de cursar este programa, estarás preparado para trabajar por tu cuenta, así como para una empresa de gran prestigio.

TECH no utiliza libros en sus programas. Tendrás todos los conceptos y materiales necesarios en la plataforma.

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

Los objetivos de este Diplomado están preparados para que el alumno adquiera distintas capacidades y las pueda desarrollar en cualquier área de la empresa sin inconvenientes. Además de saber cuáles son los aspectos más críticos dentro de la gestión económica de la compañía será uno de los más importantes. Con ellos, el egresado adquirirá los conocimientos adecuados para enfrentarse con éxito a un puesto de trabajo en una empresa de videojuegos.





“

Diferénciate del resto, y destaca por tus habilidades dentro de la gestión económica y financiera. Con TECH, es posible”



Objetivo general

- ♦ Dominar las áreas funcionales de las empresas que tiene el sector del videojuego

“

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





Objetivo específico

- ♦ Identificar y reconocer los aspectos más críticos en la gestión económica y financiera como una de las principales competencias para la gestión empresarial

03

Dirección del curso

El cuerpo docente de esta titulación instruirá al alumno para que alcance todos los objetivos propuestos. Todos ellos cuentan con grandes logros profesionales a sus espaldas que los avalan a nivel internacional. Utilizarán las técnicas más avanzadas en aprendizaje para una correcta asimilación de conceptos. Las destrezas pertinentes, serán trabajadas a través de casos prácticos y teóricos.



“

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 Gammara 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

Con una estructura clara y directa, se presentan cuestiones que el alumno puede encontrarse en una posible situación laboral. El temario que conforma este Diplomado está dividido en 10 temas a lo largo de los cuales se aprenderán los fundamentos de la Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos. Se presentarán soluciones ante posibles casos que puedan darse en entornos reales, junto con una teoría que ayudará a una plena adquisición de los conocimientos.



Current: 15.09
Lap 1: 15.09
Session Best Lap:
15.09

“

*Podrás optar a tomar parte en
distintos departamentos dentro
de una empresa de videojuegos”*

Módulo 1. Gestión financiera

- 1.1. Contabilidad
 - 1.1.1. Contabilidad
 - 1.1.2. Las cuentas anuales y otros informes
 - 1.1.3. Inmovilizado material, inversiones inmobiliarias e inmovilizado intangible
- 1.2. Gestión financiera
 - 1.2.1. Instrumentos financieros
 - 1.2.2. Finanzas corporativas y administración financiera
 - 1.2.3. Finanzas para emprendedores
- 1.3. Análisis de estados financieros
 - 1.3.1. Análisis de los estados financieros
 - 1.3.2. Análisis de la liquidez y la solvencia
 - 1.3.3. Gestión de tesorería
- 1.4. Operaciones financieras
 - 1.4.1. Operaciones financieras
 - 1.4.2. Gestión de la inversión
 - 1.4.3. Criterios de elección de inversiones ciertas
- 1.5. El sistema financiero
 - 1.5.1. El sistema financiero
 - 1.5.2. Estructura y funcionamiento del sistema financiero
 - 1.5.3. El mercado de valores
- 1.6. Control de Gestión
 - 1.6.1. Control de Gestión
 - 1.6.2. Centros de responsabilidad
 - 1.6.3. Sistemas de costes
- 1.7. Control presupuestario
 - 1.7.1. El proceso presupuestario
 - 1.7.2. Organización y gestión presupuestaria
 - 1.7.3. Control presupuestario





- 1.8. Gestión de Tesorería
 - 1.8.1. *Cash Management* y el presupuesto de Tesorería
 - 1.8.2. Cobros de las operaciones comerciales
 - 1.8.3. Pago de las operaciones comerciales
- 1.9. Financiación de empresas
 - 1.9.1. Ventajas, inconvenientes e implicaciones de la deuda
 - 1.9.2. Elección de la estructura de capital en la empresa
 - 1.9.3. Cambios en la estructura de capital
- 1.10. Valoración de empresas
 - 1.10.1. Métodos contables y valor de negocio
 - 1.10.2. Activos y deuda
 - 1.10.3. Diagnóstico de valoración de empresas y presentación a inversores

“Prepararse para un buen futuro laboral es básico en los tiempos que corren. TECH ha preparado para ti un temario muy completo que te convertirá en un profesional del sector”

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.

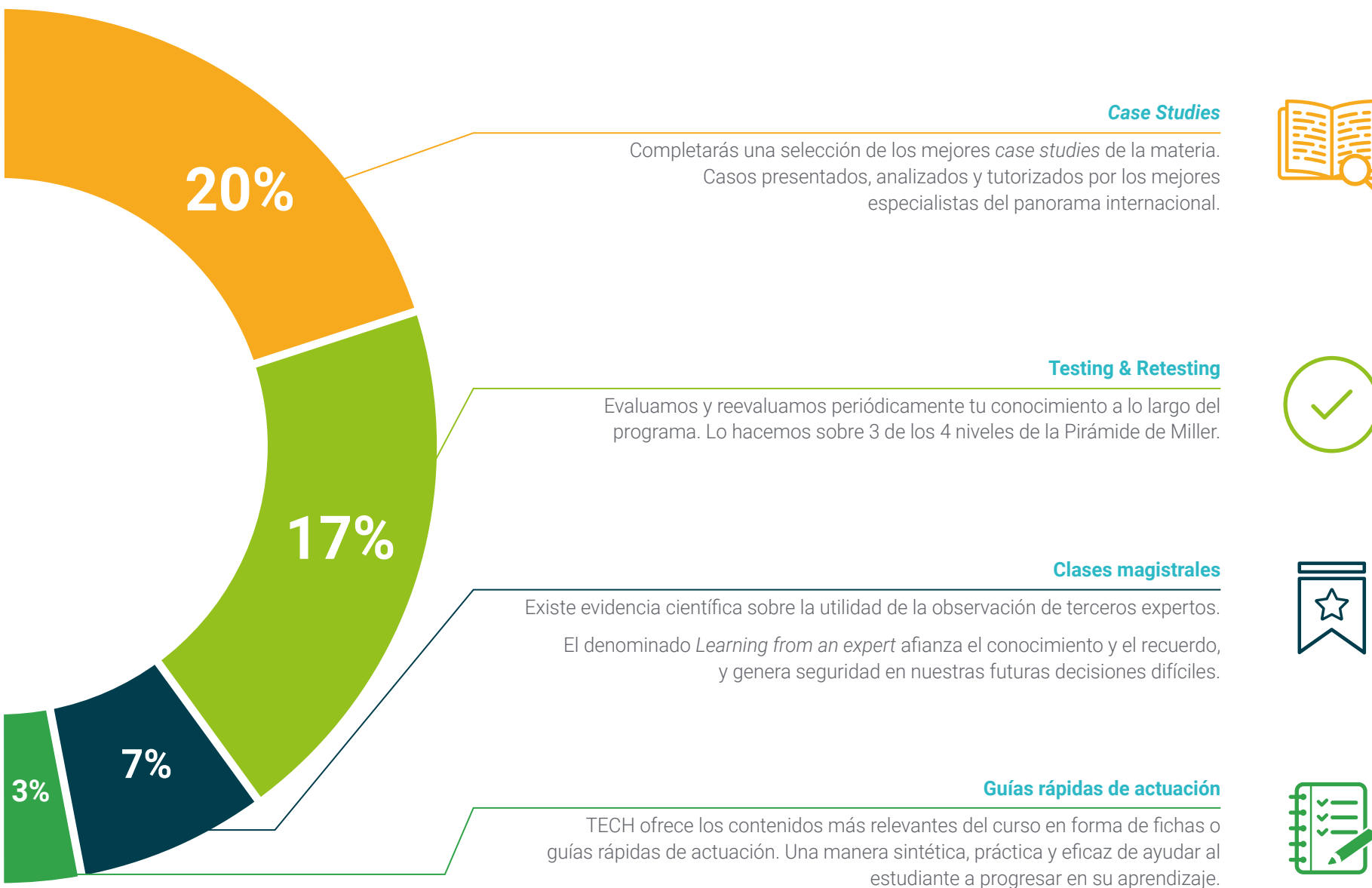
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Gestión Financiera 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 Gestión Financiera 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 Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**





Diplomado Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos

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

Diplomado

Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos

