

Diplomado

Innovación en Empresas de Videojuegos



Diplomado Innovación en 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/innovacion-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

El arte de innovar es, sin duda, un elemento que sirve de diferenciador dentro de una compañía de videojuegos. Desmarcarse de la competencia le aporta más valor, y por esto cada vez son más las empresas de este sector que buscan profesionales que ayuden en esta labor. Este programa está pensado para personas que quieran profundizar sus conocimientos en esta área y mejorar su futuro laboral. Por eso, esta universidad ofrece grandes ventajas para la realización de titulaciones como esta, por ejemplo, la posibilidad de estudiar de forma online sin horarios, ni restricciones.





“

*Aprende a repasar los elementos
y componentes necesarios para
desarrollar capacidades y habilidades
innovadoras con visión de empresa”*

La innovación es una cualidad muy valiosa dentro de una empresa. Es el toque que puede hacer que se diferencie de la competencia. En el caso de las empresas de videojuegos, conseguir que sus productos tengan algo distinto del resto es importante, porque de esta manera conseguir que su juego sea más consumido y que por tanto le reporte más beneficios a la compañía. Innovación e industria son conceptos que van unidos ya que una ha sido el motor del crecimiento de la otra.

Por este motivo, esta titulación ofrece una puerta a un puesto laboral de gran importancia. El profesional será el encargado analizar proyectos que implementen la innovación. Otra de las tareas que desarrollaría en un puesto laboral dentro de una empresa de videojuegos sería exportar procesos, funcionalidades y tecnologías hacia otros sectores como la gamificación, la Tokenización y el uso de avatares.

Con un temario preparado con docentes altamente cualificados para ello, el egresado encontrará los puntos más importantes para desarrollarse en esta especialización. A través de métodos pedagógicos de gran rigor educativo, los profesores de este Diplomado presentan los conceptos a través de recursos multimedia. Así consiguen hacerlos más visuales y atractivos para el estudiante.

Todo esto se complementa a la perfección con la metodología online que propone TECH. Esta, se basa en que el egresado tenga la posibilidad de cursar este programa universitario desde cualquier lugar donde tenga acceso internet. Sin horarios, ni restricciones, una verdadera comodidad para aquellas personas que tienen que combinar sus estudios con actividades laborales o personales de su vida.

Este **Diplomado en Innovación en 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



En una empresa es importante identificar el retorno de inversión que genera un videojuego. Esa será una de las tareas que ejercerá el egresado de esta titulación en un entorno laboral"

“

Conviértete en un experto dentro del sector de la innovación gracias a nuestros docentes y las distintas ventajas que ofrece esta titulación, de la universidad online más grande del mundo: TECH Universidad”

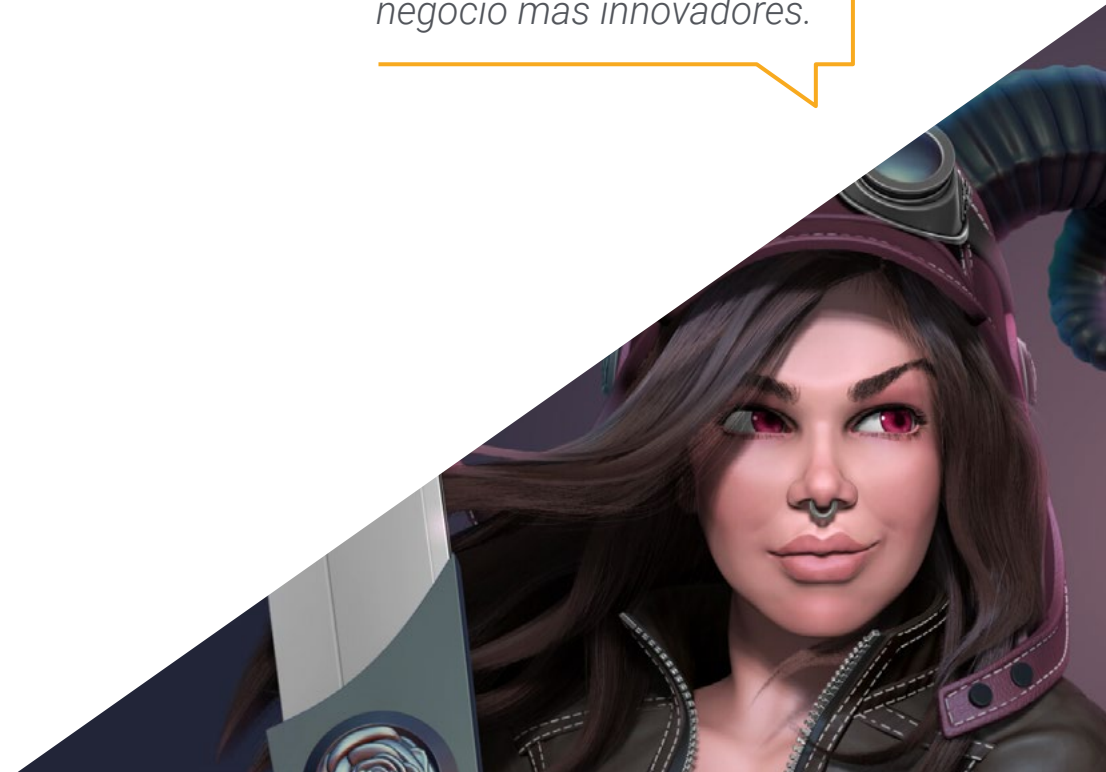
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Repetir conceptos ya no es cosa del alumno. Nuestra metodología llamada Relearning está pensada para que sean nuestros docentes quienes repitan y hagan hincapié en ellos.

Prepárate con nuestro programa y da un repaso a los modelos de negocio más innovadores.



02 Objetivos

Los objetivos, tanto generales como específicos, de este Diplomado no están pensados al azar. Estos objetivos se centran en sacar el máximo partido de las habilidades requeridas en los departamentos de innovación de las empresas. A través de ellos el egresado adquirirá los conocimientos pertinentes para enfrentarse con éxito a un puesto de trabajo real en una Empresa de Videojuegos.



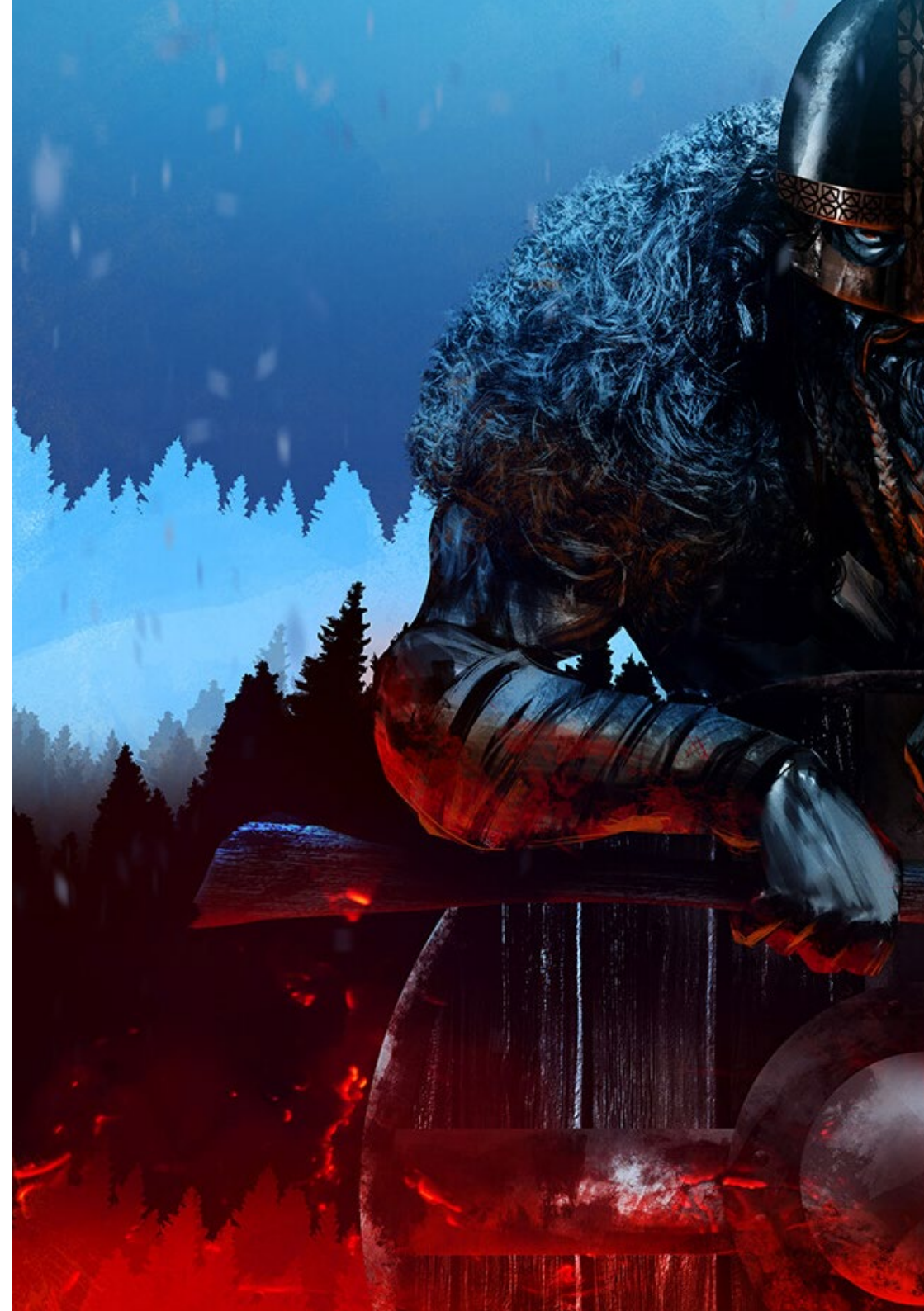
“

Consigue los objetivos propuestos por esta titulación y emprende tu andadura profesional dentro de este sector”



Objetivos generales

- ♦ Generar estrategias para la industria
- ♦ Conocer en profundidad las tecnologías emergentes e innovaciones en la industria





Objetivos específicos

- ♦ Estudiar ampliamente los principales elementos para el desarrollo de soluciones innovadores y viables para los distintos servicios y productos de videojuegos

“

*Gestiona el talento innovador
como una parte fundamental
de capital de una empresa”*

03

Dirección del curso

La dirección de este Curso Universitaria está formada por profesional del sector de los Videojuegos con un amplio recorrido por grandes compañías. Ellos, guiarán al egresado ofreciéndole no solo explicaciones sobre el temario sino aportando experiencias sobre situaciones reales que serán de gran ayuda. Así el alumno se sentirá cómodo a la vez que consigue sacar el máximo provecho de sus estudios.



“

El profesorado de esta titulación cuenta con una experiencia que te será de gran ayuda durante este Diplomado”

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



Profesores

D. Ochoa Fernández, Carlos J.

- ◆ Especialista en Innovación Tecnológica, Marketing Digital y Emprendimiento
- ◆ Fundador y CEO de ONE Digital Consulting
- ◆ Directivo y Asesor en empresas como SIEMENS, Sagentia, Altran y Eptron
- ◆ Evaluador Experto de la Comisión Europea
- ◆ Evaluador Independiente de Alberta Innovates (Canadá)
- ◆ Mentor de la Swiss National Science Foundation (SNSF)
- ◆ Ingeniero por la Universidad Politécnica de Madrid
- ◆ MBA Internacional en Emprendimiento en el Babson College
- ◆ Presidente del capítulo de Madrid/España de la Asociación VR/AR

“

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

04

Estructura y contenido

El temario que conforma este programa está dividido en 10 temas que tocan los puntos más importantes de la innovación para Empresas de Videojuegos. Con una estructura clara, concisa y ordenada, se presentan cuestiones que el egresado puede encontrarse en una posible situación laboral. Se presentarán soluciones ante posibles casos que puedan darse en entornos reales, junto con la teoría que ayudará a una plena adquisición de los conocimientos.



“

La aplicación de procesos y tecnologías emergentes son claves que desarrollarás en las sesiones de las que participará en este módulo”

Módulo 1. Innovación

- 1.1. Estrategia e Innovación
 - 1.1.1. Innovación en videojuegos
 - 1.1.2. Gestión de la innovación en videojuegos
 - 1.1.3. Modelos de innovación
- 1.2. Talento innovador
 - 1.2.1. La implantación de la cultura de la innovación en las organizaciones
 - 1.2.2. Talento
 - 1.2.3. Mapa de cultura de la innovación
- 1.3. La dirección y gestión del talento en la economía digital
 - 1.3.1. Ciclo de vida del talento
 - 1.3.2. Captación - condicionantes generacionales
 - 1.3.3. Retención: *Engagement*, fidelización, evangelistas
- 1.4. Modelos de negocio en la innovación de videojuegos
 - 1.4.1. La innovación en los modelos de negocio
 - 1.4.2. Herramientas de innovación al negocio
 - 1.4.3. *Business Model Navigator*
- 1.5. Dirección de proyectos de innovación
 - 1.5.1. Cliente y proceso de innovación
 - 1.5.2. Diseño de la propuesta de valor
 - 1.5.3. Organizaciones exponenciales
- 1.6. Metodologías ágiles en innovación
 - 1.6.1. Metodología *Design Thinking* y *Lean Startup*
 - 1.6.2. Modelos ágiles de dirección de proyectos: Kanban y Scrum
 - 1.6.3. *Lean Canvas*
- 1.7. Gestión de validación de la innovación
 - 1.7.1. Prototipado (PMV)
 - 1.7.2. Validación del cliente
 - 1.7.3. Pivotar o preservar





- 1.8. Innovación en procesos
 - 1.8.1. Oportunidades de innovación en procesos
 - 1.8.2. *Time-to-Market*, reducción tareas de no valor y eliminación de defectos
 - 1.8.3. Herramientas metodológicas para la innovación en procesos
- 1.9. Tecnologías Disruptivas
 - 1.9.1. Tecnologías de hibridación físico–digital
 - 1.9.2. Tecnologías en comunicación y tratamiento de datos
 - 1.9.3. Tecnologías de aplicación en gestión
- 1.10. El retorno de la inversión en innovación
 - 1.10.1. Estrategias de monetización de datos y activos de innovación
 - 1.10.2. El ROI de la innovación. Enfoque general
 - 1.10.3. Embudos

“

No te dejes nada atrás. Mejora tu carrera profesional con esta titulación perteneciente a una rama empresarial emergente”

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 Innovación en 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 Innovación en 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 Innovación en 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
Innovación en Empresas
de Videojuegos

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

Diplomado

Innovación en Empresas de Videojuegos

