

# Experto Universitario

## Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos





## Experto Universitario Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad Privada Peruano Alemana**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-creacion-gestion-empresas-videojuegos](http://www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-creacion-gestion-empresas-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección de curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 28*

# 01

# Presentación

Son muchas las empresas dedicadas a la gestión de videojuegos. Aunque en un principio no fueron demasiadas, no tardaron mucho en expandirse ya que el mercado se encontraba en un crecimiento constante. Aprender a crear y gestionar empresas de este ámbito, abrirá al alumno muchas puertas dentro del mercado laboral. Con esta titulación, el profesional adquirirá los conocimientos pertinentes para desarrollar una actividad laboral exitosa y así entrar dentro de uno de los sectores que más destacan actualmente. Junto a docentes altamente cualificados y con gran experiencia, la metodología online y un temario muy completo, alcanzar los objetivos propuestos será enriquecedor a la vez que beneficioso.



“

*Te convertirás en experto de un sector emergente, que cada día evoluciona a una velocidad de vértigo. A través de distintos conocimientos de dirección de empresas y Marketing, alcanzarás tus objetivos”*

Los videojuegos son cada vez más relevantes en la sociedad. Hace algunos años era impensable que un juego ofreciera tantos puestos de trabajo diferentes que van desde su creación, pasando por su desarrollo y acabando en su comercialización. Para crear una empresa de esta actividad es necesario estudiar que hay en el mercado y ofrecer una propuesta de valor conociendo cuáles serán los principales usuarios.

Por esto, este Experto Universitario elaborado por TECH, está pensado para guiar al alumno hacia la Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos. Siguiendo un temario elaborado por profesionales, el egresado aprenderá cuáles son los puntos a tratar para desarrollar una compañía de este sector. El proceso productivo de un juego digital cuenta con diferentes fases, y por este motivo es importante contar con una persona capacitada para la gestión de la compañía.

El cuerpo docente que conforma esta titulación está altamente cualificado. Cuentan con una amplia experiencia en el sector, que ayudará al estudiante a adquirir las destrezas necesarias para crear una empresa o gestionar la misma de una manera óptima. A su misma vez, el temario está preparado para seguir un orden y conseguir adoptar los conceptos más importantes para lograr los objetivos propuestos.

Esta titulación cuenta con diferentes innovaciones dentro del mundo de la enseñanza. Una de ellas es su metodología *Relearning*, avalada por diferentes profesionales, que consiste en la repetición de los conceptos claves por parte del profesor y no por parte del alumno como estamos acostumbrados. Está comprobado que esta innovadora técnica obtiene unos resultados finales más provechosos. Cabe destacar también, el formato online de este Experto Universitario ya que permitirá al alumno prepararse para su futuro laboral cuándo, cómo y dónde quiera sin dejar de lado otras obligaciones de su vida personal y laboral.

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado.

Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Dirección de Empresas de 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 metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*No hay excusas que valgan con esta titulación. TECH te ofrece la posibilidad de organizar tus estudios para que así puedas compaginarlo con otros aspectos de tu vida”*



“

*La innovación es un aspecto de gran importancia dentro de empresas de esta categoría. Con ellas pueden diferenciarse y marcar la diferencia. Aprende como conseguir esa distinción a través de los módulos de este Experto Universitario”*

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.

*A través del Relearning, el docente se encargará de ayudarte a comprender los conceptos más trascendentales para desempeñar las funciones pertinentes en tu futuro laboral.*

*Lidera grandes empresas que sean referentes del mundo de los videojuegos y sé parte de su crecimiento.*



# 02 Objetivos

Gracias a los objetivos fijados por esta titulación, el alumno adquirirá las nociones más avanzadas para la Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos. Estos están divididos en: objetivos generales que son válidos para todo el programa y objetivos específicos que resaltan las particularidades más notables de cada módulo. A través de ellos será posible que el egresado desarrolle y domine diferentes áreas y destrezas dentro de la gestión de proyectos, la innovación y la creación de empresas del ámbito de los juegos digitales.







“

*Conoce en detalle cómo funciona una compañía dedicada a los videojuegos a través de los objetivos propuestos por esta titulación”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Generar estrategias para la industria
- ◆ Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuegos
- ◆ Desarrollar estrategias orientadas al videojuego
- ◆ Dominar las áreas funcionalidades de las empresas que tiene el sector del videojuego
- ◆ Aprender de manera amplia a crear empresas orientadas al mercado de los videojuegos
- ◆ Conocer en profundidad el impacto en la gestión de proyectos y en el liderazgo de equipos

“

*Nuestras herramientas te ayudarán  
y acompañarán todo el camino  
para que alcances tus objetivos”*





## Objetivos específicos

---

### Modulo 1. Creación de empresas de videojuegos

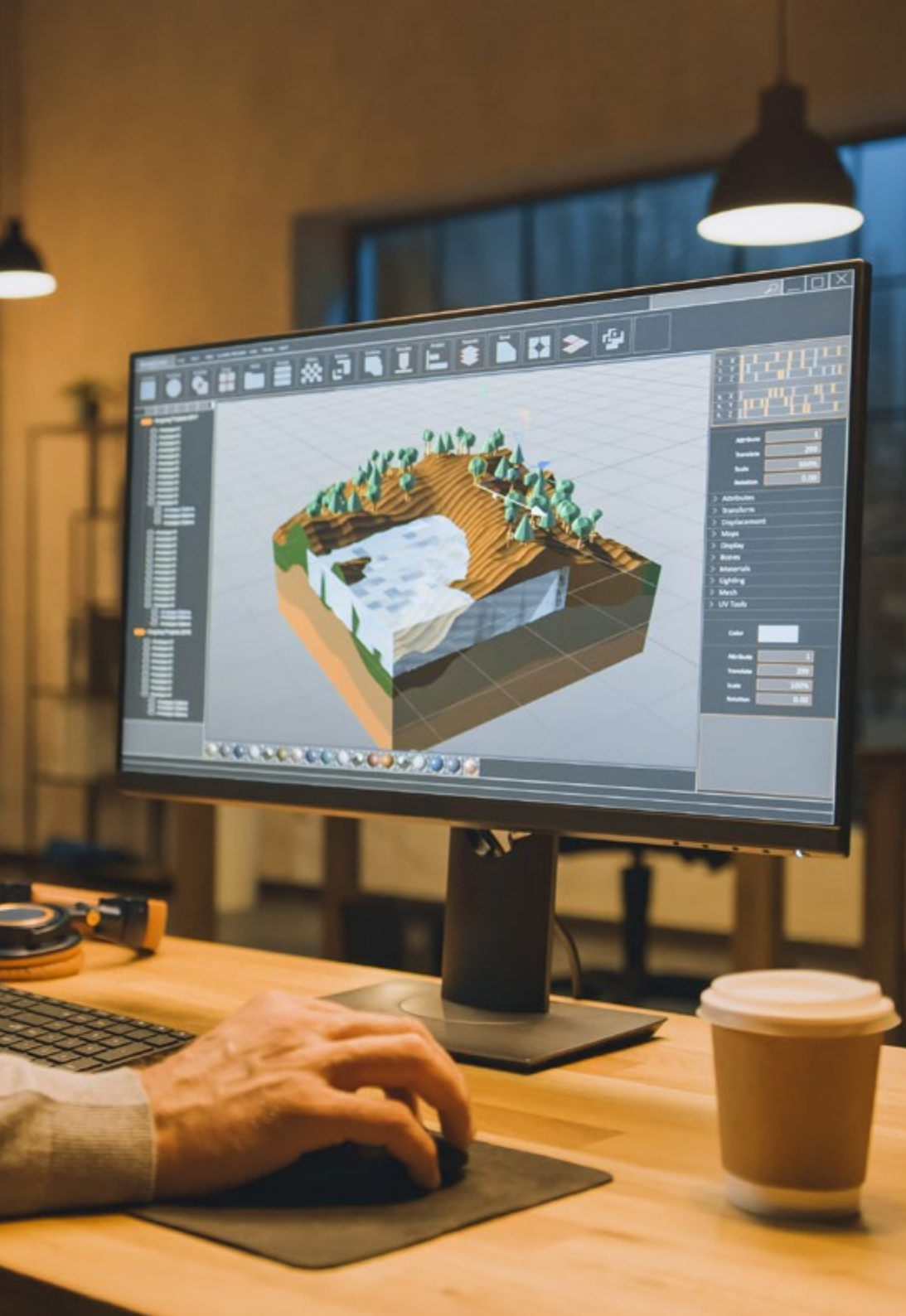
- ◆ Conocer ampliamente los principales elementos para la creación de empresas que puedan tener un posicionamiento en el mercado de los videojuegos

### Modulo 2. Gestión de proyectos

- ◆ Conocer en detalle la operación y la Gestión de Proyectos

### Modulo 3. Innovación

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





# 03

## Dirección del curso

Gracias al cuerpo docente que conforma este Experto Universitario, el alumno aprenderá y conocerá las nociones pertinentes aplicadas a la Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos. Entre ellos es posible encontrar grandes profesionales del sector, los cuales cuentan con éxitos profesionales a sus espaldas que son a su vez, aval de su profesionalidad. Ellos harán todo lo posible por instruir al egresado a través de los conocimientos y destrezas necesarias para lograr los objetivos propuestos.





“

*Guíate por la experiencia y la profesionalidad de nuestros docentes. Aprovecha la oportunidad de capacitarte junto a profesionales del sector”*



## 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
- ◆ 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 Epron
- ◆ 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

### D. García Fernández, Juan Carlos

- ◆ Diseñador y Productor de Videojuegos
- ◆ 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

Con esta titulación, el egresado tendrá acceso a una programación pensada por y para su crecimiento profesional en la Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos. Siguiendo un temario muy completo, el alumno aprenderá desde como elaborar un plan de negocios para desarrollar una compañía del sector hasta la gestión y el desarrollo de la innovación. A través de 3 módulos, en los que están presentes todos los aspectos más precisos para lograr los objetivos propuestos, la persona que estudie este Experto Universitario adquirirá las claves vitales para desarrollarse en este mundo.





“

*Módulo a módulo, aprende todo lo necesario para un desarrollo profesional óptimo como, por ejemplo, elaborar un plan de negocios”*



## 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 on line
  - 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

## Módulo 2. Gestión de proyectos

- 2.1. Ciclo de vida de un proyecto de videojuegos
  - 2.1.1. Fase conceptual y preproducción
  - 2.1.2. Fase de producción y las fases finales
  - 2.1.3. Fase postproducción
- 2.2. Proyectos de videojuego
  - 2.2.1. Géneros
  - 2.2.2. *Serious Games*
  - 2.2.3. Subgéneros y nuevos géneros
- 2.3. Arquitectura de un proyecto de videojuegos
  - 2.3.1. Arquitectura interna
  - 2.3.2. Relación entre elementos
  - 2.3.3. Visión holística del videojuego
- 2.4. Los videojuegos
  - 2.4.1. Aspectos lúdicos en los videojuegos
  - 2.4.2. Diseño de videojuegos
  - 2.4.3. Gamificación



- 2.5. La técnica del videojuego
    - 2.5.1. Elementos internos
    - 2.5.2. Motores de los videojuegos
    - 2.5.3. Influencia de la técnica y el Marketing en el diseño
  - 2.6. Concepción, lanzamiento y ejecución de proyectos
    - 2.6.1. Desarrollo previo
    - 2.6.2. Fases del desarrollo de videojuegos
    - 2.6.3. La involucración del consumidor en el desarrollo
  - 2.7. Gestión de la organización de un proyecto de videojuegos
    - 2.7.1. El equipo de desarrollo y *Publisher*
    - 2.7.2. Equipo de operaciones
    - 2.7.3. Equipo de ventas y Marketing
  - 2.8. Manuales para el desarrollo de videojuegos
    - 2.8.1. Manual de diseño y técnica del videojuego
    - 2.8.2. Manual del desarrollador de videojuegos
    - 2.8.3. Manual de requerimientos y especificación técnicas
  - 2.9. Publicación y Marketing de videojuegos
    - 2.9.1. Preparación *Kick Off* del videojuego
    - 2.9.2. Canales de comunicación digitales
    - 2.9.3. Delivery, progreso y seguimiento del éxito
  - 2.10. Metodologías ágiles aplicables a proyectos de videojuegos
    - 2.10.1. *Design and Visual Thinking*
    - 2.10.2. *Lean Startup*
    - 2.10.3. *Scrum Development and Sales*
- 
- Módulo 3. Innovación**
- 3.1. Estrategia e Innovación
    - 3.1.1. Innovación en videojuegos.
    - 3.1.2. Gestión de la innovación en videojuegos
    - 3.1.3. Modelos de innovación
  - 3.2. Talento innovador
    - 3.2.1. La implantación de la cultura de la innovación en las organizaciones
    - 3.2.2. Talento
    - 3.2.3. Mapa de cultura de la innovación
  - 3.3. La dirección y gestión del talento en la economía digital
    - 3.3.1. Ciclo de vida del talento
    - 3.3.2. Captación-condicionantes generacionales
    - 3.3.3. Retención: *engagement*, fidelización, evangelistas
  - 3.4. Modelos de negocio en la innovación de videojuegos
    - 3.4.1. La innovación en los modelos de negocio
    - 3.4.2. Herramientas de innovación al negocio
    - 3.4.3. *Business Model Navigator*
  - 3.5. Dirección de proyectos de innovación
    - 3.5.1. Cliente y proceso de innovación
    - 3.5.2. Diseño de la propuesta de valor
    - 3.5.3. Organizaciones exponenciales
  - 3.6. Metodologías ágiles en innovación
    - 3.6.1. Metodología *Design Thinking* y *Lean Startup*
    - 3.6.2. Modelos ágiles de dirección de proyectos: Kanban y Scrum
    - 3.6.3. Lean Canvas
  - 3.7. Gestión de validación de la innovación
    - 3.7.1. Prototipado (PMV)
    - 3.7.2. Validación del cliente
    - 3.7.3. Pivotar o preservar
  - 3.8. Innovación en procesos
    - 3.8.1. Oportunidades de innovación en procesos
    - 3.8.2. *Time-to-Market*, reducción tareas de no valor y eliminación de defectos
    - 3.8.3. Herramientas metodológicas para la innovación en procesos
  - 3.9. Tecnologías disruptivas
    - 3.9.1. Tecnologías de hibridación físico-digital
    - 3.9.2. Tecnologías en comunicación y tratamiento de datos
    - 3.9.3. Tecnologías de aplicación en gestión
  - 3.10. El retorno de la inversión en innovación
    - 3.10.1. Estrategias de monetización de datos y activos de innovación
    - 3.10.2. El ROI de la innovación. Enfoque general
    - 3.10.3. Embudos

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 Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por la Universidad Privada Peruano Alemana.





“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

El programa del **Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por la Universidad Privado Alemán.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad Privado Alemán garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad Privado Alemán realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

**tech** universidad privada  
peruano alemana

## Experto Universitario Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad Privada Peruano Alemana
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online



# Experto Universitario Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

