

Experto Universitario Mánager de Producción



Experto Universitario Mánager de Producción

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-manager-produccion



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 18

05

Titulación

pág. 28

01 Presentación

De entre los numerosos puestos existentes en la de producción de un videojuego, el Mánager es uno de los más importantes a la hora de que todo el proceso cumpla los estándares de calidad requeridos y las entregas se realicen a tiempo. Durante el diseño de un videojuego esta tarea es vital, ya que hay que respetar la planificación inicial para que se pueda llevar a cabo una promoción y lanzamiento comercial adecuados. Así, para poder responder a este tipo de retos, esta titulación ofrece a sus alumnos los mejores conocimientos para poder convertirse en grandes Mánagers de producción en las mejores empresas de videojuegos del mundo.





“

*Serás imprescindible en tu empresa
gracias a este Experto Universitario”*

La creación de un videojuego es una tarea larga y compleja que atraviesa numerosas etapas y que requiere de una gran cantidad de personal que vaya ejecutando todas las tareas previamente planificadas. Pero hay ciertos puestos que son más importantes que otros, ya que de ellos pueden depender muchos recursos humanos y materiales.

Así, el Mánager de Producción interviene en todo este proceso asegurándose de que el lanzamiento del videojuego no se vea afectado por ninguna eventualidad y que los diferentes recursos están bien utilizados para que la planificación fluya adecuadamente. Por esa razón, las mejores empresas de la industria quieren contar con personas de talento y con una educación completa para que ocupen esa posición, garantizando que el videojuego en cuestión sigue todos los pasos correctamente.

Este Experto Universitario en Mánager de Producción es, por tanto, la respuesta para todos aquellos profesionales que busquen una especialización que les haga ser muy valorados en sus compañías, ya que sus contenidos están completamente enfocados en conseguir que sus carreras laborales crezcan hasta alcanzar el éxito.

Este **Experto Universitario en Mánager de Producción** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Producción de Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido, recogen una información científica y 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, 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



El Mánager de Producción es un puesto básico en cualquier empresa de videojuegos: especialízate y logra tus objetivos"

“

Participa en la producción de grandes videojuegos gracias a este Experto Universitario”

Esta es la titulación que buscabas para acceder a una gran empresa de videojuegos.

Serás una de las personas más importantes de tu empresa.

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.

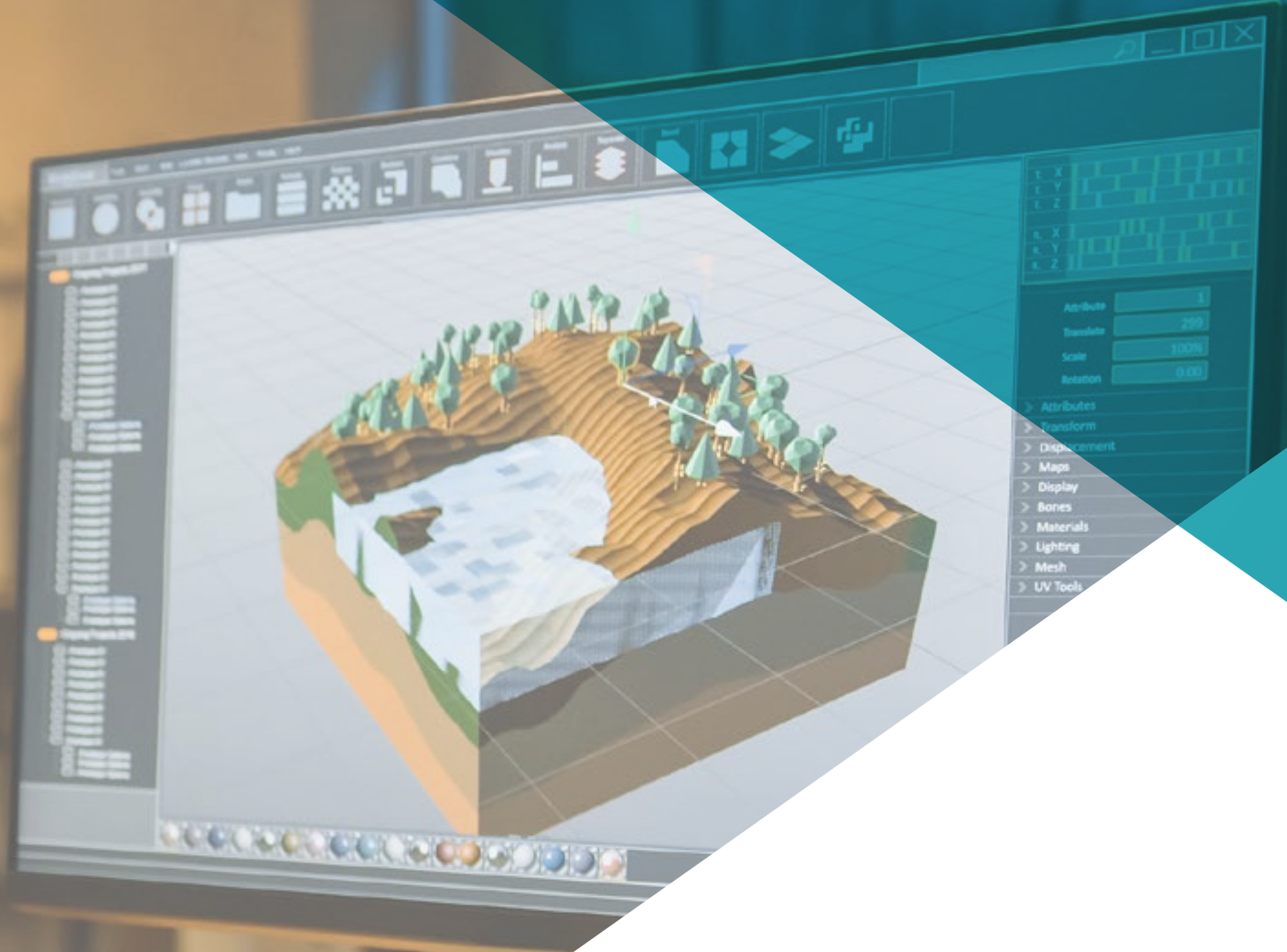
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario en Mánager de Producción es hacer que sus alumnos puedan experimentar un gran avance profesional gracias a las habilidades y conocimientos que obtendrán en esta titulación. Con ellos se convertirán en auténticos especialistas en la materia, de forma que puedan incorporarse a alguna gran empresa del sector. Así, TECH es una institución ambiciosa que busca lo mejor para sus estudiantes por lo que, para alcanzar ese objetivo, les ofrece un proceso de aprendizaje de alto nivel totalmente adaptado a lo que demanda la industria del videojuego.





“

*Alcanza todos tus objetivos
gracias a esta titulación”*



Objetivos generales

- ♦ Asimilar los conceptos básicos de la producción aplicada a videojuegos
- ♦ Conocer las labores del Mánager de producción, de forma que pueda ejecutarlas eficazmente
- ♦ Profundizar en el proceso de producción de un videojuego
- ♦ Dominar el ámbito de la industria de los videojuegos, conociendo su lenguaje específico y sus formas de comunicación



Matricúlate y observa cómo tu carrera progresa rápidamente”





Objetivos específicos

Módulo 1. Economía y administración de empresas

- ♦ Conocer los fundamentos de la administración de empresas a partir de la descripción de sus elementos, su entorno, función y organización
- ♦ Contar con los elementos necesarios para una toma de decisiones asertiva, dentro del ámbito de la dirección y administración

Módulo 2. Sistemas de información

- ♦ Reflexionar sobre la transformación digital, desde el punto de vista de la innovación empresarial, la gestión financiera y de la producción, la mercadotecnia y la gestión de recursos humanos
- ♦ Analizar el funcionamiento del gobierno y estión de las Tecnologías de la Información y Comunicación y las normas que lo rigen
- ♦ Profundizar el conocimiento en el sistema de gestión de servicios, conociendo los principios básicos de UNE-ISO/IEC 20000-1, la estructura de la serie de normas ISO/IEC 20000 y los requisitos del Sistemas de Gestión del Servicio (SGS)

Módulo 3. Inglés para videojuegos

- ♦ Analizar cuestiones legales internacionales y casos de plagio real en el mundo de los videojuegos
- ♦ Aprender sobre la corrección ortográfica en los videojuegos y la importancia de los subtítulos
- ♦ Tratar la creación de un currículum en inglés, así como ofertas y entrevistas de trabajo internacionales
- ♦ Conocer la terminología concreta en ingeniería web e infraestructura en la nube aplicable a los videojuegos

03

Estructura y contenido

Este Experto Universitario en Mánager de Producción ha sido diseñado por los mejores especialistas en la materia y se han encargado de que sus contenidos sean novedosos y completos, de forma que los alumnos puedan enfrentarse a todo tipo de retos que presentan en sus carreras profesionales sin ningún problema. Su enfoque, por tanto, es eminentemente práctico y proviene de la situación actual de la industria, por lo que los estudiantes pueden estar seguros de que lo que aprendan será completamente útil en sus vidas laborales.



“

*Los mejores contenidos para que
te conviertas en el mejor Mánager
de Producción de la industria”*

Módulo 1. Economía y administración de empresas

- 1.1. La empresa y sus elementos
 - 1.1.1. El concepto de empresa
 - 1.1.2. Funciones y clasificaciones de objetivos empresariales
 - 1.2.3. El empresariado
 - 1.2.4. Tipos de empresa
- 1.2. La empresa como sistema
 - 1.2.1. Conceptos del sistema
 - 1.2.2. Los modelos
 - 1.2.3. Subsistema de la empresa
 - 1.2.4. Subsistema de valores
- 1.3. El entorno de la empresa
 - 1.3.1. Entorno y valor
 - 1.3.2. Entorno general
 - 1.3.3. Entorno específico
 - 1.3.4. Herramientas de análisis
- 1.4. La función directiva
 - 1.4.1. Conceptos básicos
 - 1.4.2. ¿Qué es dirigir?
 - 1.4.3. La toma de decisiones
 - 1.4.4. El liderazgo
- 1.5. La planificación empresarial
 - 1.5.1. Plan empresarial
 - 1.5.2. Elementos de la planificación
 - 1.5.3. Etapas
 - 1.5.4. Herramientas de planificación
- 1.6. El control empresarial
 - 1.6.1. Conceptos, tipos y terminología
 - 1.6.2. Control de gestión
 - 1.6.3. Control de calidad
 - 1.6.4. Cuadro de mando integral

- 1.7. La organización empresarial
 - 1.7.1. Conceptos básicos
 - 1.7.2. Estructura organizativa
 - 1.7.3. Dimensiones culturales
 - 1.7.4. Modelos estructurales
- 1.8. Dirección de Recursos Humanos
 - 1.8.1. Motivación
 - 1.8.2. Reclutamiento y selección
 - 1.8.3. Formación del personal
 - 1.8.4. Evaluación del rendimiento
- 1.9. Elementos del Marketing y finanzas
 - 1.9.1. Concepto y etapas
 - 1.9.2. Marketing y mercados
 - 1.9.3. Marketing estratégico
 - 1.9.4. Relación y sinergias

Módulo 2. Sistemas de información

- 2.1. La transformación digital I
 - 2.1.1. La innovación empresarial
 - 2.1.2. La gestión de la producción
 - 2.1.3. La gestión financiera
- 2.2. La transformación digital II
 - 2.2.1. El Marketing
 - 2.2.2. La gestión de RRHH
 - 2.2.3. Un sistema de información integrado
- 2.3. Caso de estudio
 - 2.3.1. Presentación de la empresa
 - 2.3.2. Metodologías para analizar la adquisición de TI
 - 2.3.3. Determinación de costos, beneficios y riesgos
 - 2.3.4. Evaluación económica de la inversión

- 2.4. El gobierno y la gestión de las Tecnologías de la Información y Comunicación
 - 2.4.1. Definición de gobierno de las tecnologías y sistemas de la información
 - 2.4.2. Diferencia entre gobierno y gestión de las TSI
 - 2.4.3. Marcos para el gobierno y la gestión de las TSI
 - 2.4.4. Las normas y el gobierno y la gestión de las TSI
- 2.5. El gobierno corporativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación
 - 2.5.1. ¿Qué es el buen gobierno corporativo?
 - 2.5.2. Antecedentes de gobierno de las TIC
 - 2.5.3. La Norma ISO/IEC 38500: 2008
 - 2.5.4. Implementación de un buen gobierno TIC
 - 2.5.5. Gobierno TIC y mejores prácticas
 - 2.5.6. Gobierno corporativo. Resumen y tendencias
- 2.6. Objetivos de Control para la Información y Tecnologías Relacionadas (COBIT)
 - 2.6.1. Marco de aplicación
 - 2.6.2. Dominio: planificación y organización
 - 2.6.3. Dominio: adquisición e implementación
 - 2.6.4. Dominio: entrega y soporte
 - 2.6.5. Dominio: supervisión y evaluación
 - 2.6.6. Aplicación de la guía COBIT
- 2.7. La Biblioteca de Infraestructura de Tecnologías de Información (ITIL)
 - 2.7.1. Introducción a ITIL
 - 2.7.2. Estrategia del servicio
 - 2.7.3. Diseño del servicio
 - 2.7.4. Transición del servicio
 - 2.7.5. Operación del servicio
 - 2.7.6. Mejora del servicio

- 2.8. El sistema de gestión de servicios
 - 2.8.1. Principios básicos de UNE-ISO/IEC 20000-1
 - 2.8.2. La estructura de la serie de normas ISO/IEC 20000
 - 2.8.3. Requisitos del Sistema de Gestión del Servicio (SGS)
 - 2.8.4. Diseño y transición de servicios nuevos o modificados
 - 2.8.5. Procesos de provisión del servicio
 - 2.8.6. Grupos de procesos
- 2.9. El sistema de gestión de activos de software
 - 2.9.1. Justificación de la necesidad
 - 2.9.2. Antecedentes
 - 2.9.3. Presentación de la norma 19770
 - 2.9.4. Implantación de la gestión
- 2.10. Gestión de la continuidad del negocio
 - 2.10.1. Plan de la continuidad del negocio
 - 2.10.2. Implementación de un BCM

Módulo 3. Inglés para videojuegos

- 3.1. El plagio en el mundo de los videojuegos
 - 3.1.1. Cuestiones legales internacionales
 - 3.1.2. Análisis de casos reales
 - 3.1.3. El homenaje y los huevos de pascua virtuales
- 3.2. Iniciativas comerciales
 - 3.2.1. El comercio electrónico
 - 3.2.2. Estrategias publicitarias
 - 3.2.3. Creación de anuncios
- 3.3. El papel de la escritura
 - 3.3.1. Corrección ortográfica en los videojuegos
 - 3.3.2. Los subtítulos
 - 3.3.3. La comunicación escrita con personas externas a la empresa

- 3.4. Los derechos de copyright
 - 3.4.1. Derechos de autor
 - 3.4.2. Las licencias de Creative Commons
 - 3.4.3. Los límites de la libertad creativa
- 3.5. Empleo en el mundo de la tecnología
 - 3.5.1. Creación del currículum
 - 3.5.2. La entrevista de trabajo
 - 3.5.3. Expectativas salariales
- 3.6. Encuentros sociales profesionales
 - 3.6.1. Conferencias
 - 3.6.2. La cultura comercial
 - 3.6.3. Reuniones
- 3.7. Robótica
 - 3.7.1. Inicios y evolución
 - 3.7.2. Clasificación y definición del robot
 - 3.7.3. Métodos de programación
- 3.8. Programación informática
 - 3.8.1. Estructuras de control
 - 3.8.2. Objetos
 - 3.8.3. Almacenamiento
- 3.9. Computación en nube
 - 3.9.1. Ingeniería web
 - 3.9.2. Infraestructuras en la nube
 - 3.9.3. Sistemas multicloud
- 3.10. Gamificación
 - 3.10.1. La gamificación en el mundo empresarial
 - 3.10.2. La gamificación en la educación
 - 3.10.3. La gamificación en su vida personal





“

*No hay contenidos mejores que
estos para especializarte”*

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

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

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

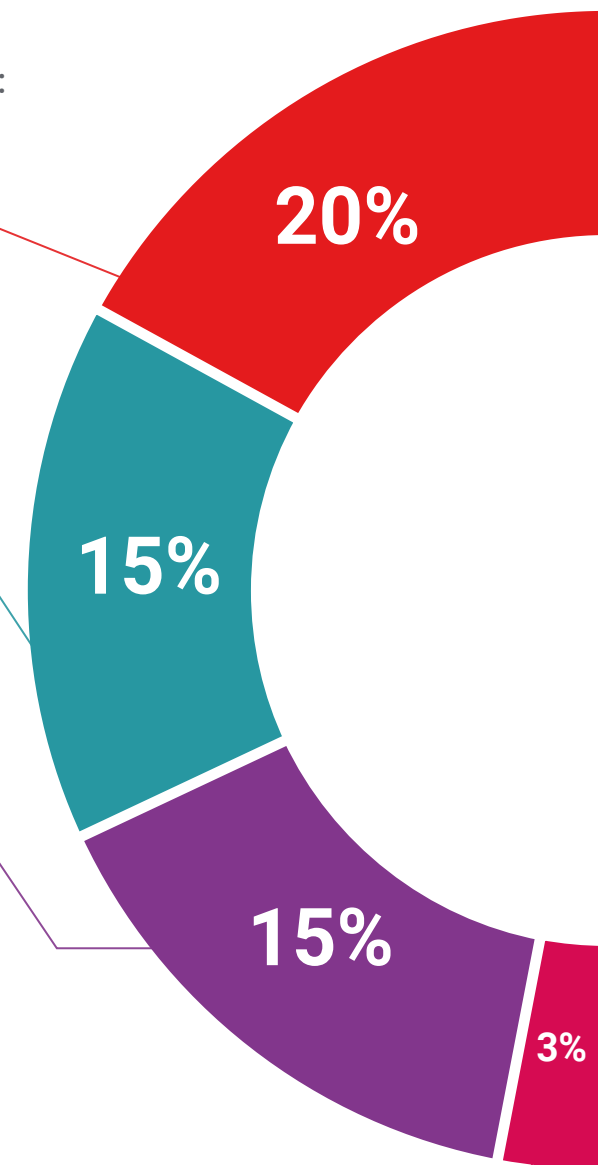
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

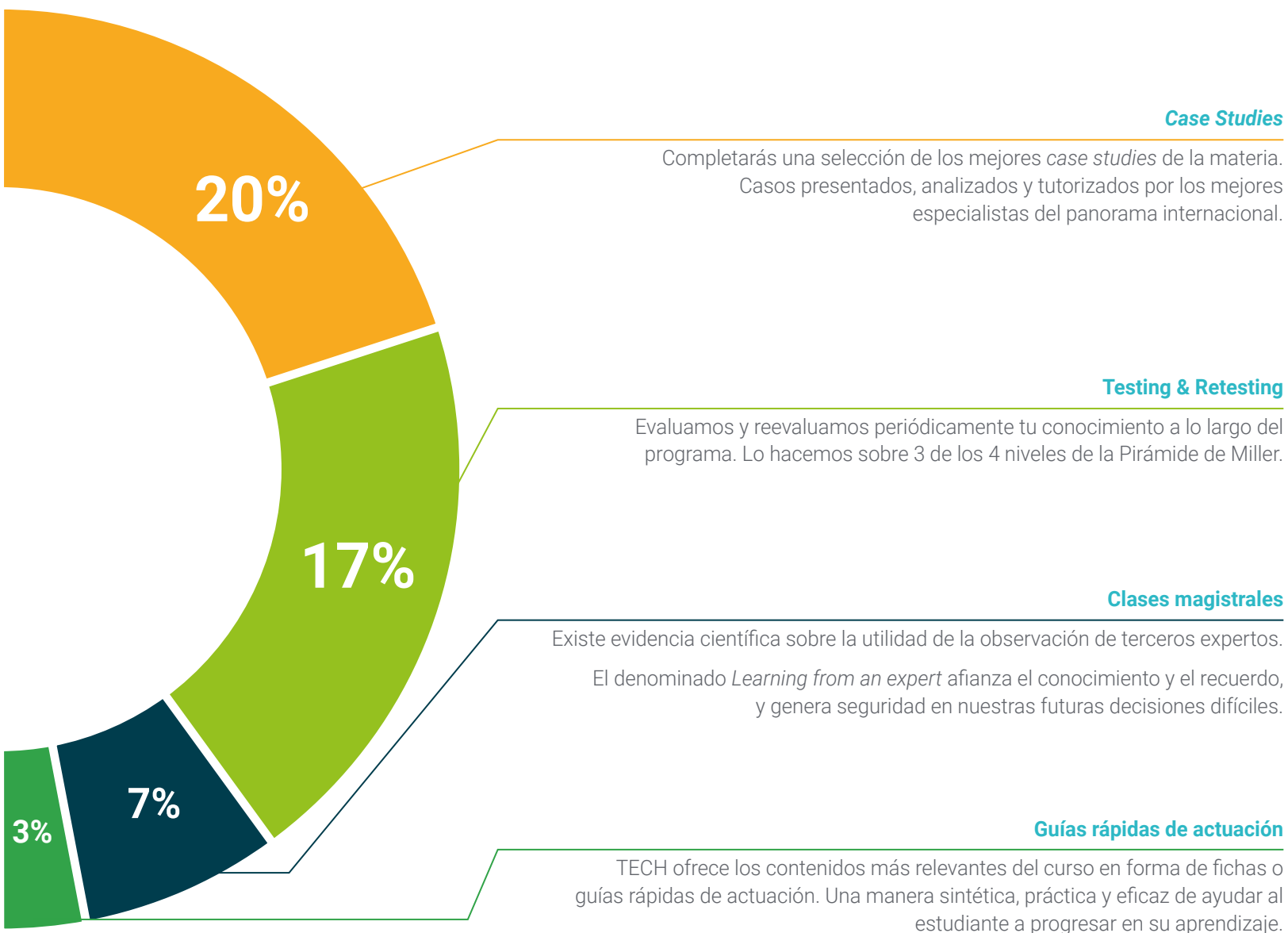
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



05 Titulación

Este programa en Mánager de Producción garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Mánager de Producción** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Mánager de Producción**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Mánager de Producción

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Mánager de Producción

