

Experto Universitario

Creación y Gestión de Empresas
de Videojuegos





Experto Universitario Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

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

Acceso web: 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 de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

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.



The image features two computer monitors in the background. The monitor on the left shows a game interface with a speedometer in the bottom right corner that reads '250'. The monitor on the right shows a similar game scene. The background is a blurred office or gaming room. A large teal and white geometric shape is overlaid on the right side of the image.

“

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 universitario 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”

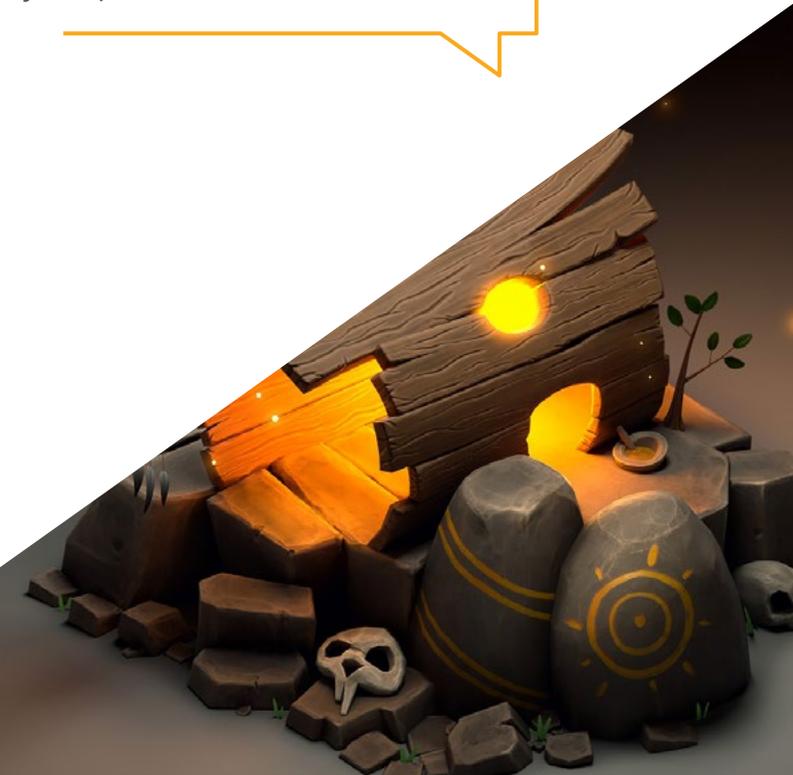
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

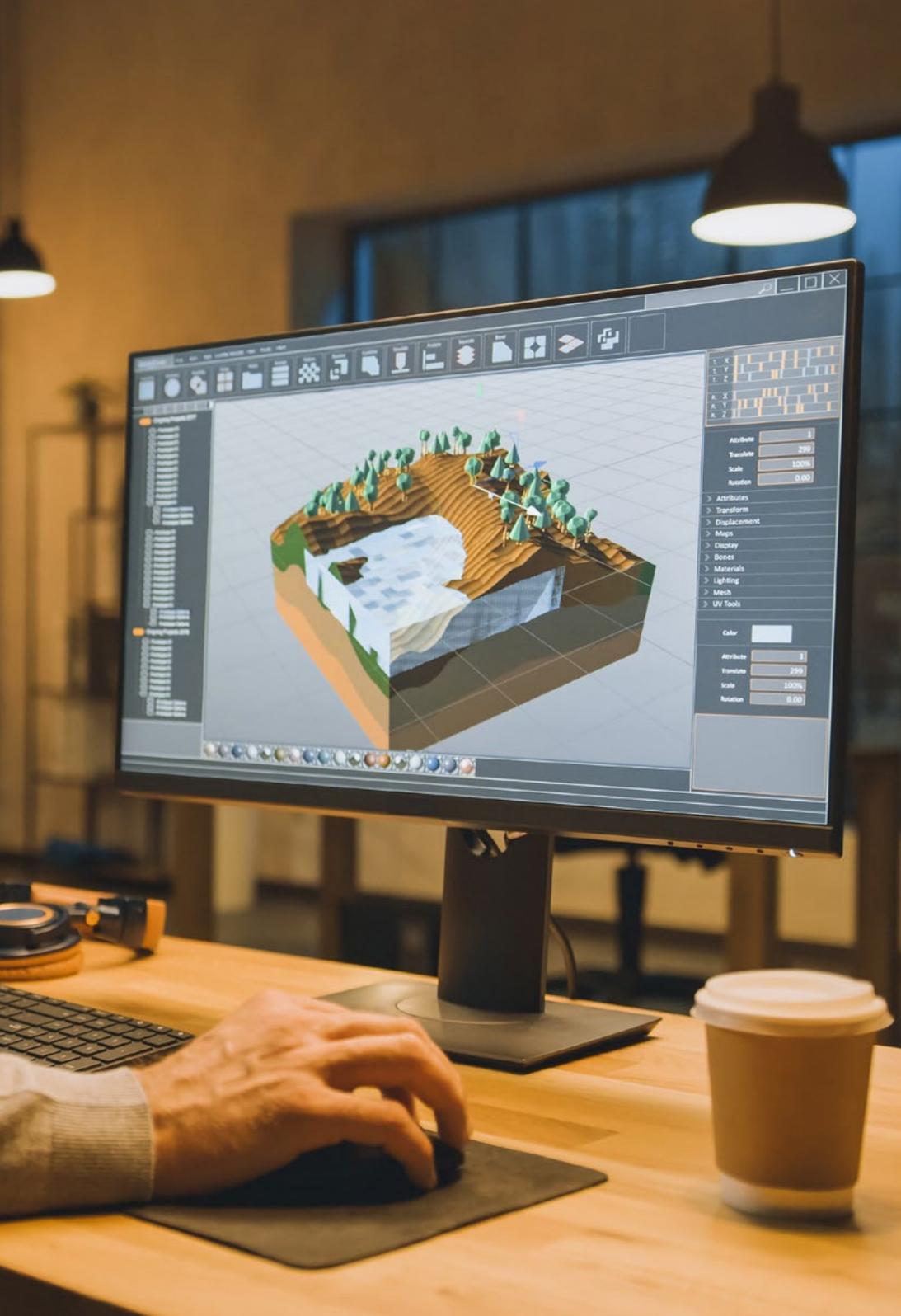
- ◆ Conocer ampliamente los principales elementos para la creación de empresas que puedan tener un posicionamiento en el mercado de los videojuegos

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 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

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



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 un Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Creación y Gestión 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

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

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

Duración: **6 meses**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario Creación y Gestión de Empresas de Videojuegos

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

Experto Universitario

Creación y Gestión de Empresas
de Videojuegos

