Experto Universitario

Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

tech universidad

Experto Universitario
Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

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

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-modelos-negocio-ventas-productos-gamificados**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Estructura y contenido
pág. 12

04
Metodología de estudio
pág. 16

05
Titulación
pág. 26

01

Presentación

Hoy más que nunca, saber vender es una de las habilidades indispensables en el mundo profesional. Tanto como si es a sí mismo como si es a un producto o servicio. Dominar toda la información, métodos y herramientas para la venta y negocio de videojuegos gamificados, dará las claves necesarias para que el profesional destaque dentro de una industria altamente competitiva. Es así como el siguiente programa plantea enseñar al profesional todas las estrategias de Modelos de Negocio y Venta de Productos Gamificados.

Desarrolla tu propio modelo de negocio y triunfa en el mercado de los productos gamificados"

Este Experto Universitario desarrolla todos los conceptos sobre Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados, que el profesional necesita saber para escalar a un siguiente nivel en su carrera. Dándole a conocer en detalle desde los orígenes en la base más primitiva de los juegos de mesa, para entender el sentido de las mecánicas.

Dando al profesional todas las herramientas para que sepa cómo crear experiencias según objetivo al usuario, sin romper la finalidad de diversión propia del juego. Así los expertos, podrán producir videojuegos destacables e ir un paso más allá aplicando la gamificación a cualquier producto.

Esto permitirá traspasar las fronteras de trabajo dentro y fuera de la industria del videojuego. Con lo cual se hace indispensable dotar al profesional de conocimientos en materia de inversión, presentación de los prototipos, manejo de la marca, así como diferenciar los diversos productos interactivos y sus medios.

Con este programa el alumno podrá titularse al aprobar todos los temas planteados. Serán 3 meses de estudio en un entorno virtual, pero con el acompañamiento de los docentes que dirigen esta capacitación. Disponiendo del mejor contenido en formatos dinámicos para su aprendizaje. Es así como contará con salas de reuniones, foros, *chats* privados y todo lo que el alumno necesita para tener la mejor experiencia de aprendizaje. También ofrece la posibilidad de descargar todo el material didáctico para su consulta.

Este **Experto Universitario en Modelos de Negocio y Venta de Productos Gamificados** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos profesionales de la gamificación y psicología del usuario
- 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

Conocerás cómo vender tus productos gamificados manejando la mejor estrategia"

No te quedes en solo una idea, trabaja para que sea real. Matricúlate ahora en el programa en Modelos de Negocio y Venta de Productos Gamificados"

La tecnología te brinda muchas ventajas aprovecha una de las mejores. Estudiar donde, como y cuando quieras con este programa 100% online.

Si tienes un colosal deseo de triunfar, conéctate a la acción. Aprende todo sobre marketing para productos gamificados.

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

Con el objetivo principal de que el profesional del diseño de videojuegos pueda ampliar sus horizontes laborales, este programa ha sido pensado para especializarle en materia de negocios y venta. Ahondando así en todas las estructuras necesarias para el diseño completo de un producto o servicio gamificado, que le hará ser más eficaz.

Aplica la gamificación a diferentes productos y traspasa las fronteras de la industria de los videojuegos"

Objetivos generales

- Explorar el comportamiento del mundo de los negocios y ventas
- Dominar en profundidad el ámbito de la gamificación, su origen, desarrollo y expansión
- Potenciar los conocimientos de diseño para hacer videojuegos atractivos y fáciles de usar
- Analizar todas las variables de los videojuegos y su industria
- Profesionalizar las bases teóricas de la gamificación aplicada en cada campo de especialización
- Lograr autonomía desde el desarrollo de videojuegos hasta su venta

Entrar al mundo de los negocios de productos gamificados es posible con los conocimientos adecuados. Aprende todo sobre inversiones, promoción y marca"

Objetivos específicos

Módulo 1. Narrativa y guionización para videojuegos

- Usar métodos y herramientas que faciliten la generación de ideas para una narrativa exitosa
- Crear mundos y personajes creíbles para la mente humana en un contexto imaginario
- Aplicar las estructuras clásicas narrativas para una construcción completa de la historia
- Desarrollar la estructura por excelencia dentro de la industria del videojuego en nuevos productos

Módulo 2. Producción y promoción

- Conocer los modelos de negocio de la industria y sus personajes
- Analizar la importancia de la marca y su aplicación de forma exitosa
- Ahondar en las formas de obtención de capital para el desarrollo de nuevos productos
- Identificar el prototipo adecuado cada tipo de producto
- Entender las claves a seguir para la venta de un prototipo

Módulo 3. Diseño de gamificación

- Diferenciar de manera profesional los productos interactivos y sus medios
- Interiorizar la misión, visión y los valores del desarrollo y diseño de juegos
- Creación de un diseño consistente según las bases teóricas del diseño para juegos de mesa
- Analizar tipos de productos
- Profundizar en los diferentes roles profesionales de la industria del juego

03

Estructura y contenido

Gracias a la metodología más innovadora y avalada por expertos, se ha desarrollado un programa universitario que comprende 3 módulos especializados distribuidos en 3 meses de estudio. Dando la oportunidad al alumno de capacitarse en un entorno totalmente en línea, desde la comodidad de su portátil o dispositivo favorito a través de internet. Haciendo uso de una plataforma segura y un campus virtual que hacen más ágil la experiencia de estudio.

Un contenido diseñado especialmente para profesionales del Game Designer que desean superar las expectativas"

Módulo 1. Narrativa y guionización para videojuegos

1.1. Diseño narrativo de videojuegos
- 1.1.1. Diseño narrativo y guion
- 1.1.2. Tipos de estructura narrativa
- 1.1.3. La paradoja entre interactividad y narración

1.2. El conflicto y la tensión dramática
- 1.2.1. El conflicto
- 1.2.2. La tensión dramática
- 1.2.3. Recursos y técnicas narrativas

1.3. Tramas
- 1.3.1. Trama y tema
- 1.3.2. Tramas maestras
- 1.3.3. Subtramas

1.4. Estructuración de una historia
- 1.4.1. Estructura clásica en tres actos
- 1.4.2. Peripecia y anagnórisis
- 1.4.3. Anticipación y cumplimiento

1.5. El viaje del héroe
- 1.5.1. Viaje del Héroe
- 1.5.2. Etapas del viaje del héroe
- 1.5.3. Arquetipos de personaje

1.6. Estrategias para diseño narrativo
- 1.6.1. Emociones del jugador
- 1.6.2. Enlace de la narrativa con la jugabilidad
- 1.6.3. Triangulo de la rareza de Scott Rogers

1.7. Construcción de personajes
- 1.7.1. Temperamentos hipocráticos
- 1.7.2. Tipos de personalidad de Jung
- 1.7.3. Arcos de transformación

1.8. Construcción de mundos
- 1.8.1. Arquetipos del mundo
- 1.8.2. Trasfondo del mundo
- 1.8.3. Poblando el mundo

1.9. Narrativa interactiva
- 1.9.1. *Player agency*
- 1.9.2. Libertad dirigida
- 1.9.3. *Branching* y *funneling*

1.10. Documentación
- 1.10.1. La biblia
- 1.10.2. Guion literario
- 1.10.3. Guion técnico

Módulo 2. Producción y promoción

2.1. Producción
- 2.1.1. Rol de productor
- 2.1.2. Tipos de productor
- 2.1.3. Objetivos

2.2. Plan de producción: preparación
- 2.2.1. Documentación
- 2.2.2. Presupuestos
- 2.2.3. Priorización

2.3. Plan de producción: materia
- 2.3.1. *Roadmap*
- 2.3.2. Gestión del equipo
- 2.3.3. QA (*Quality Assurance*)

2.4. Fases de desarrollo
- 2.4.1. Preproducción
- 2.4.2. Producción
- 2.4.3. Finalización

2.5. Metodologías de trabajo
- 2.5.1. Metodologías
- 2.5.2. Principios *Agile*
- 2.5.3. *Design Thinking*

2.6. Métodos ágiles
- 2.6.1. Lean
- 2.6.2. Scrum
- 2.6.3. Kanban

2.7. Financiación
- 2.7.1. Tipos de financiación
- 2.7.2. Editores
- 2.7.3. Materiales necesarios

2.8. Identidad
- 2.8.1. Creación de marca
- 2.8.2. Promoción
- 2.8.3. Argumentos de valor

2.9. PITCH
- 2.9.1. Preparación
- 2.9.2. Enfoque
- 2.9.3. Estructura

2.10. Prototipos
- 2.10.1. Preparación
- 2.10.2. Tipos de prototipos
- 2.10.3. Errores

Módulo 3. Diseño de gamificación

3.1. *Octalysis Framework*
- 3.1.1. *Octalysis Framework*
- 3.1.2. Core Drives
- 3.1.3. Novena unidad

3.2. Significado
- 3.2.1. Objetivos
- 3.2.2. Herramientas
- 3.2.3. Casos de estudio

3.3. Desarrollo
- 3.3.1. Objetivos
- 3.3.2. Herramienta
- 3.3.3. Casos de estudio

3.4. Empoderamiento
- 3.4.1. Objetivos
- 3.4.2. Herramienta
- 3.4.3. Casos de estudio

3.5. Posesión
- 3.5.1. Objetivos
- 3.5.2. Herramientas
- 3.5.3. Casos de estudio

3.6. Influencia social
- 3.6.1. Objetivos
- 3.6.2. Herramientas
- 3.6.3. Casos de estudio

3.7. Escasez
- 3.7.1. Objetivos
- 3.7.2. Herramientas
- 3.7.3. Casos de estudio

3.8. Imprevisibilidad
- 3.8.1. Objetivos
- 3.8.2. Herramientas
- 3.8.3. Casos de estudio

3.9. Evasión
- 3.9.1. Objetivos
- 3.9.2. Herramientas
- 3.9.3. Casos de estudio

3.10. Rangos de puntación
- 3.10.1. Nivel 1
- 3.10.2. Nivel 2
- 3.10.3. Nivel 3

Con la metodología de estudio de TECH conseguirás titularte en tan solo 3 meses"

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.

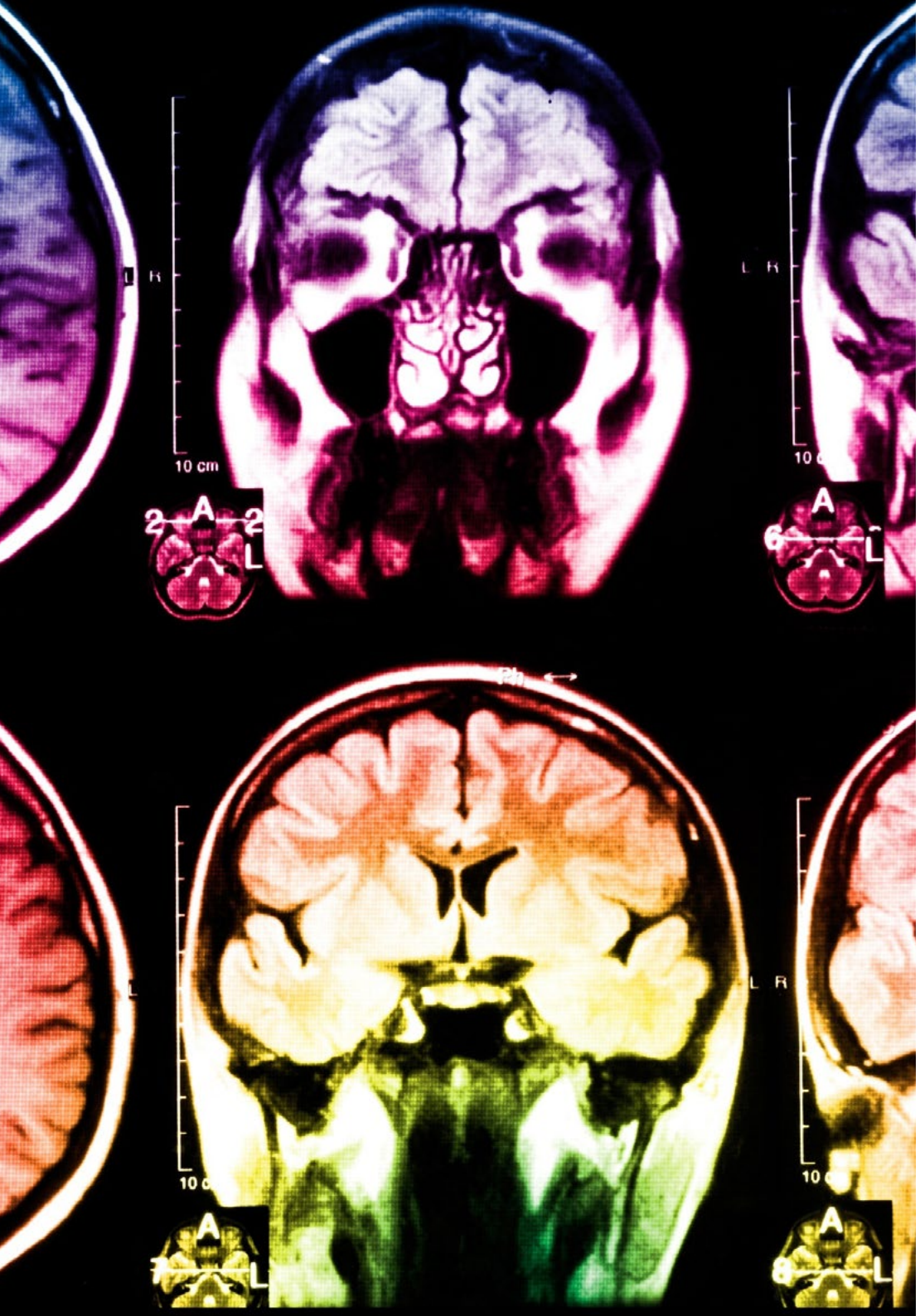
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

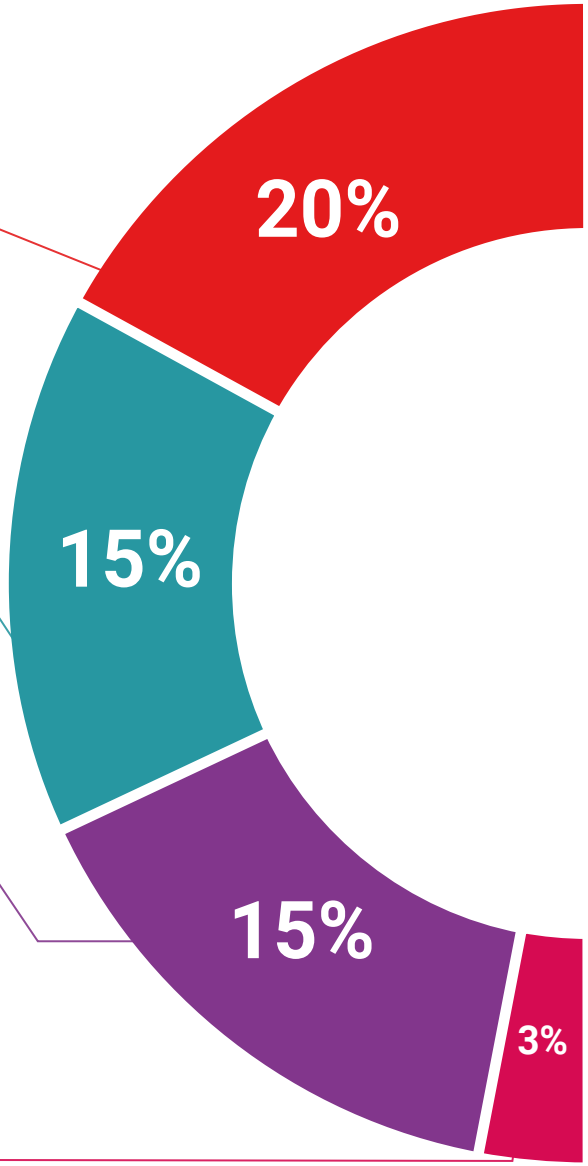
Resúmenes interactivos

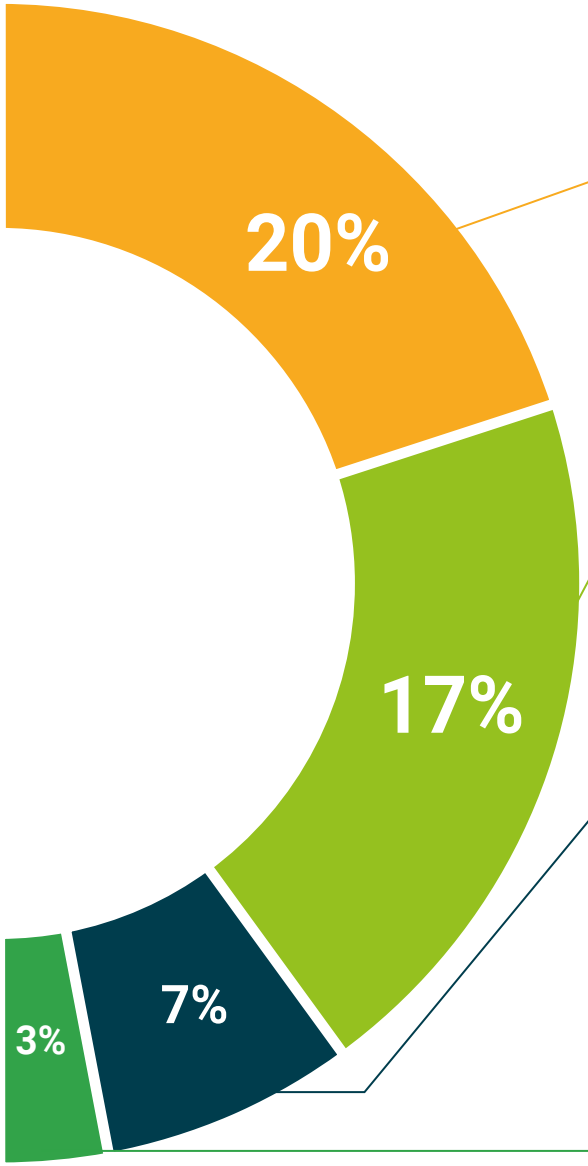
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

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.

05

Titulación

Este programa en Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados 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 Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados** 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 Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Universitario en Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

Se trata de un título propio de 450 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWDR23S techtitute.com/titulos

*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.

tech universidad

Experto Universitario
Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

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

Experto Universitario

Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

tech universidad