

Maestría Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231282

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad
tecnológica



Maestría Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231282

Fecha de RVOE: 11/05/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Acceso web: www.techtitute.com/mx/disenio/maestria/maestria-gestion-empresas-digitales-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Plan de estudios

pág. 8

03

Objetivos

pág. 20

04

Competencias

pág. 24

05

¿Por qué nuestro programa?

pág. 28

06

Salidas profesionales

pág. 32

07

Idiomas gratuitos

pág. 36

08

Metodología

pág. 40

09

Dirección del curso

pág. 48

10

Requisitos de acceso y
proceso de admisión

pág. 52

11

Titulación

pág. 56

01

Presentación

El auge en las últimas décadas del universo *gaming* ha hecho que, cada vez más, nazcan nuevas empresas que apuesten por el desarrollo digital y por la creación de videojuegos. Así, desde la evolución de las tradicionales consolas hasta el despegue de la Realidad Virtual copan el amplio espectro de actuación en este sector en constante transformación. Es por esta razón, por lo que TECH ha diseñado esta titulación 100% online que ofrece al alumnado la oportunidad de adquirir un conocimiento único que le permitirá gestionar de manera óptima cualquier proyecto empresarial en esta industria en alza. Además, podrá hacerlo a través de una metodología pedagógica flexible y con el mejor contenido multimedia del panorama académico actual.





“

Lidera grandes proyectos de videojuegos gracias a esta Maestría diseñada por TECH y los mejores profesionales del sector”

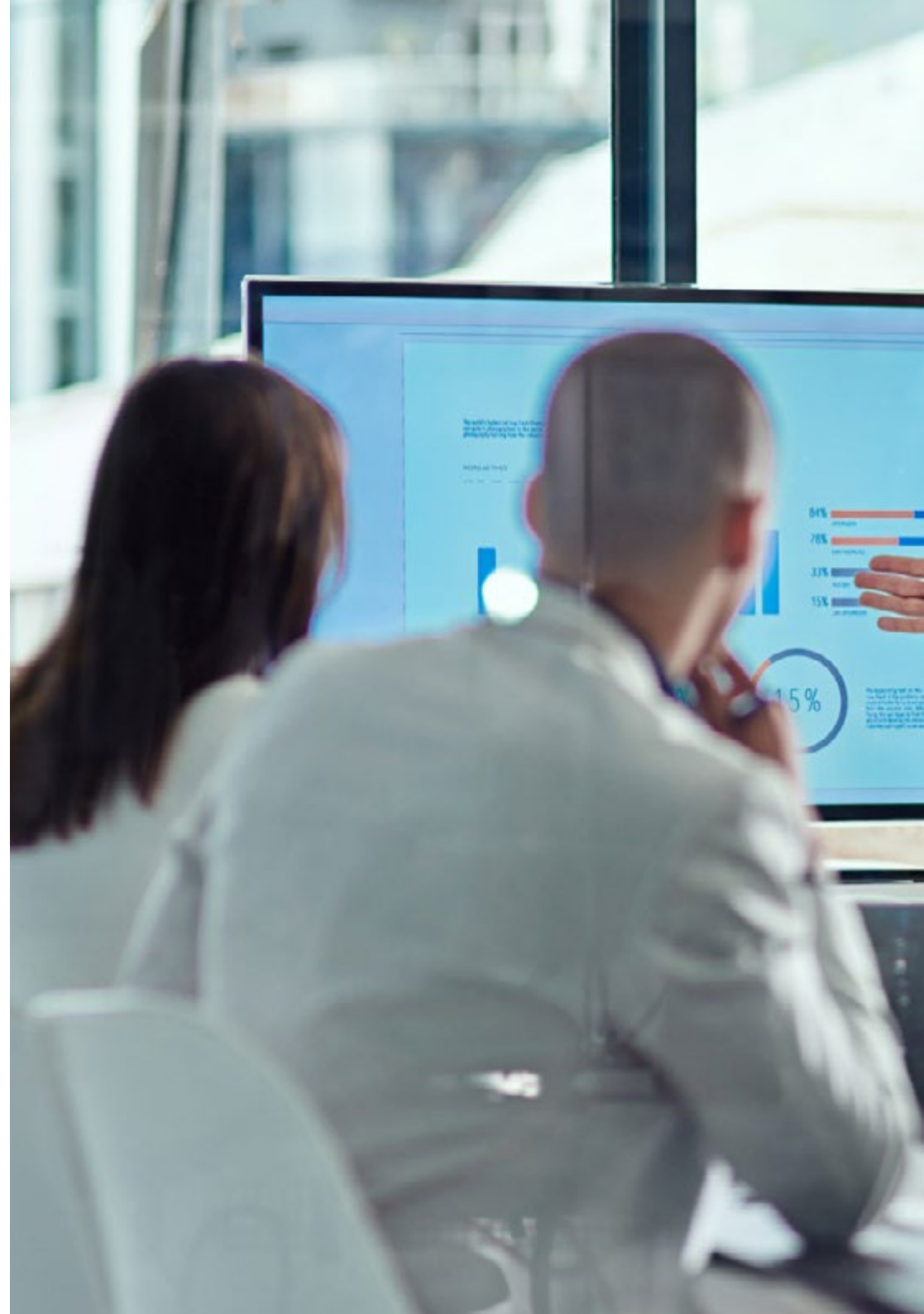
La innovación, la tecnología, la diversificación y la personalización de la experiencia del usuario son las señas de identidad en la actualidad de las Empresas Digitales y de Videojuegos. Una tendencia que ha llevado al impulso del *Streaming, ming*, de la Realidad Virtual y Aumentada o a la implementación de tecnologías de inteligencia artificial para crear experiencias más inmersivas.

Un escenario que ha llevado a la consolidación de nuevos perfiles profesionales y al incremento de proyectos que nacen en este ecosistema tecnológico. Ante esta situación, TECH ha creado esta Maestría con RVOE de 20 meses de duración, que llevará al alumnado a obtener una enseñanza de primer nivel para gestionar empresas en esta relevante industria.

Se trata de un programa que consta de un temario confeccionado por auténticos especialistas en este sector con una acumulada trayectoria en compañías nacionales e internacionales. De esta forma, el egresado profundizará en la dirección de empresas, la Mercadotecnia digital, la innovación, la gestión financiera y comercial.

Para ello, dispone de material pedagógico basado en vídeo resúmenes de cada tema, vídeos en detalle, lecturas reflexivas y especializadas y simulaciones de casos de estudio. Un conjunto de herramientas que le llevará a lograr un aprendizaje de calidad, de forma dinámica.

Asimismo, gracias al método *Relearning*, centrado en la reiteración continuada a lo largo del itinerario académico de los conceptos clave, el estudiante conseguirá reducir las largas horas de estudio y afianzarlos fácilmente. Sin duda, una opción académica única que aporta flexibilidad en su acceso y una mayor libertad de autogestión de su tiempo de acceso.





TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de futuros directores de Empresas Digitales y de Videojuegos capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“

Profundiza donde y cuando lo desees, desde tu dispositivo digital con conexión a internet en la Gestión de Ciber Deportes”

02

Plan de estudios

El temario de esta Maestría ha sido diseñado para ofrecer al egresado la información más actual para poner en marcha cualquier Empresa Digital y de Videojuegos. Para ello, este programa abordará todas las aristas necesarias para que dicho proyecto alcance el éxito en un sector altamente competitivo. El temario avanzado y el excelente equipo docente serán las principales herramientas para la consecución de dichos objetivos.



“

Un plan de estudio que pone el foco en la información más actual en Mercadotecnia en la gestión de deportes digitales”

El programa de la Maestría se imparte en un formato metodológico 100% online, con acceso al temario las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo digital con conexión a internet. Así, sin presencialidad, ni clases con horarios encorsetados, el estudiante tendrá una mayor flexibilidad para acceder al temario y compatibilizar sus actividades diarias con una enseñanza de calidad.

De esta forma, el egresado obtendrá una experiencia única y estimulante que siembre las bases para el éxito profesional. Para ello, profundizará en aspectos clave para el desarrollo de todo proyecto como el liderazgo, la gestión comercial, financiera, la Mercadotecnia o el conocimiento global del entorno donde se desenvolverá dicha iniciativa.



Dirige las empresas de Videojuegos más exitosas con una Maestría con RVOE y convalidable en otros países”

Módulo 1	El contexto global y el ecosistema del videojuego
Módulo 2	Dirección de empresas de videojuegos
Módulo 3	Mercadotecnia digital y transformación digital del videojuego
Módulo 4	Creación de empresas de videojuegos
Módulo 5	Gestión de proyectos
Módulo 6	Innovación
Módulo 7	Gestión financiera
Módulo 8	Dirección comercial
Módulo 9	Gestión de Ciber Deportes
Módulo 10	Liderazgo y gestión del talento



Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

“

¿Quieres estar al tanto de los modelos más efectivos de comercialización de videojuegos? Matricúlate ahora y apréndelo en esta Maestría”

Módulo 1. El contexto global y el ecosistema del videojuego

- 1.1. Empresas Digitales y Videojuegos
 - 1.1.1. Componentes de la estrategia
 - 1.1.2. Ecosistema digital y del videojuego
 - 1.1.3. Posicionamiento Estratégico
- 1.2. El Proceso estratégico
 - 1.2.1. Análisis estratégico
 - 1.2.2. Selección de alternativas estratégicas
 - 1.2.3. Implantación de la estrategia
- 1.3. Análisis estratégico
 - 1.3.1. Interno
 - 1.3.2. Externo
 - 1.3.3. Matriz DAFO y CAME
- 1.4. Análisis Sectorial del Videojuego
 - 1.4.1. Modelo de las 5 fuerzas de Porter
 - 1.4.2. Análisis PESTEL
 - 1.4.3. Segmentación Sectorial
- 1.5. Análisis posición competencial
 - 1.5.1. Crear y monetizar el valor estratégico
 - 1.5.2. La búsqueda de nicho vs la segmentación del mercado
 - 1.5.3. La sustentabilidad del posicionamiento competitivo
- 1.6. Análisis del entorno económico
 - 1.6.1. Globalización e internacionalización
 - 1.6.2. La inversión y el ahorro
 - 1.6.3. Indicadores de producción, productividad y empleo
- 1.7. Dirección estratégica
 - 1.7.1. Un marco para el análisis de la estrategia
 - 1.7.2. El análisis del entorno sectorial, recursos y capacidades
 - 1.7.3. Puesta en práctica de la estrategia
- 1.8. Formular la estrategia
 - 1.8.1. Estrategias corporativas
 - 1.8.2. Estrategias genéricas
 - 1.8.3. Estrategias de cliente

- 1.9. Implementación de la estrategia
 - 1.9.1. Planificación estratégica
 - 1.9.2. Comunicación y esquema de participación de la organización
 - 1.9.3. Gestión del cambio
- 1.10. Los Nuevos Negocios estratégicos
 - 1.10.1. Los océanos azules
 - 1.10.2. El agotamiento de la mejora incremental en la curva de valor
 - 1.10.3. Negocios de costo marginal cero

Módulo 2. Dirección de empresas de videojuegos

- 2.1. Sector y cadena de valor
 - 2.1.1. El valor en el sector del entretenimiento
 - 2.1.2. Elementos de la cadena de valor
 - 2.1.3. Relación entre cada uno de los elementos de la cadena de valor
- 2.2. Los desarrolladores de videojuegos
 - 2.2.1. La propuesta conceptual
 - 2.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego
 - 2.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego
- 2.3. Fabricantes de Consolas
 - 2.3.1. Componentes
 - 2.3.2. Tipología y fabricantes
 - 2.3.3. Generación de consolas
- 2.4. Publicistas
 - 2.4.1. Selección
 - 2.4.2. Gestión del desarrollo
 - 2.4.3. Generación de productos y servicios
- 2.5. Distribuidores
 - 2.5.1. Acuerdos con distribuidores
 - 2.5.2. Modelos de distribución
 - 2.5.3. La logística de distribución
- 2.6. Minoristas
 - 2.6.1. Minoristas
 - 2.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor
 - 2.6.3. Servicios de asesoramiento

- 2.7. Fabricantes de accesorios
 - 2.7.1. Accesorios para videojuegos
 - 2.7.2. Mercado
 - 2.7.3. Tendencias
- 2.8. Desarrolladores de agentes intermedios
 - 2.8.1. Middleware en la industria de los videojuegos
 - 2.8.2. Desarrollo middleware
 - 2.8.3. Middleware: tipología
- 2.9. Perfiles profesionales del sector de los videojuegos
 - 2.9.1. Diseñadores y Programadores de Videojuegos
 - 2.9.2. Modeladores y texturizadores
 - 2.9.3. Animadores e ilustradores
- 2.10. Los clubs profesionales de deportes digitales
 - 2.10.1. El área administrativa
 - 2.10.2. El área deportiva
 - 2.10.3. El área de comunicación

Módulo 3. Mercadotecnia digital y transformación digital del videojuego

- 3.1. Estrategia en Mercadotecnia Digital
 - 3.1.1. Customer Centric
 - 3.1.2. Customer Journey y Funnel de Marketing
 - 3.1.3. Diseño y Creación de un Plan de Marketing Digital
- 3.2. Activos Digitales
 - 3.2.1. Arquitectura y Diseño Web
 - 3.2.2. Experiencia Usuario
 - 3.2.3. Mercadotecnia móvil
- 3.3. Medios Digitales
 - 3.3.1. Estrategia y Planificación de Medios
 - 3.3.2. Display y programación publicitaria
 - 3.3.3. Televisión Digital
- 3.4. Buscadores
 - 3.4.1. Desarrollo y aplicación de una Estrategia de Búsqueda
 - 3.4.2. SEO
 - 3.4.3. SEM

- 3.5. Redes sociales
 - 3.5.1. Diseño, planificación y analítica en una estrategia de redes sociales
 - 3.5.2. Técnicas de mercadotecnia en Redes sociales horizontales
 - 3.5.3. Técnicas de mercadotecnia en Redes sociales verticales
- 3.6. Mercadotecnia de atracción
 - 3.6.1. Embudo de la Mercadotecnia de atracción
 - 3.6.2. Generación de Mercadotecnia de contenido
 - 3.6.3. Captación y gestión de leads
- 3.7. Mercadotecnia basada en cuentas
 - 3.7.1. Estrategia de Bercadotecnia B2B (Negocio para negocio)
 - 3.7.2. Tomador de decisiones y mapa de contactos
 - 3.7.3. Plan de mercadotecnia basada en cuentas
- 3.8. Mercadotecnia de correo electrónico y página de aterrizaje
 - 3.8.1. Características de la mercadotecnia de correo electrónico
 - 3.8.2. Creatividad y páginas de aterrizaje
 - 3.8.3. Campañas y acciones de mercadotecnia de correo electrónico
- 3.9. Automatización de la mercadotecnia
 - 3.9.1. Automatización de la mercadotecnia
 - 3.9.2. Big data e inteligencia artificial aplicados a la mercadotecnia
 - 3.9.3. Principales soluciones del mercadotecnia automática
- 3.10. Métricas, KPIs y ROI
 - 3.10.1. Principales métricas y KPIs del Mercadotecnia digital
 - 3.10.2. Soluciones y herramientas de medición
 - 3.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI

Módulo 4. Creación de empresas de videojuegos

- 4.1. Emprendimiento
 - 4.1.1. Estrategia emprendedora
 - 4.1.2. El proyecto de Emprendimiento
 - 4.1.3. Metodologías ágiles de emprendimiento
- 4.2. Innovaciones tecnológicas en el videojuego
 - 4.2.1. Innovaciones en consolas y periféricos
 - 4.2.2. Innovación en captura de movimiento y live dealer
 - 4.2.3. Innovación en gráficos y software

- 4.3. Plan de negocio
 - 4.3.1. Segmentos y Propuesta de Valor
 - 4.3.2. Procesos, recursos y Alianzas Claves
 - 4.3.3. Relación Cliente y Canales de interacción
- 4.4. Inversión
 - 4.4.1. Inversiones en la industria del videojuego
 - 4.4.2. Aspectos críticos para la captura de inversiones
 - 4.4.3. Financiación de empresas emergentes
- 4.5. Finanzas
 - 4.5.1. Ingresos y eficiencias
 - 4.5.2. Gastos Operativos y de Capital
 - 4.5.3. La cuenta de resultados y el balance
- 4.6. Producción videojuegos
 - 4.6.1. Herramientas de Simulación de la Producción
 - 4.6.2. Gestión Programada de la Producción
 - 4.6.3. Gestión del Control de la Producción
- 4.7. Gestión de Operaciones
 - 4.7.1. Diseño, Localización y Mantenimiento
 - 4.7.2. Gestión de la Calidad
 - 4.7.3. Gestión de Inventarios y de la Cadena de Suministros
- 4.8. Nuevos modelos de distribución online
 - 4.8.1. Modelos de logística en línea
 - 4.8.2. Entrega directa en línea y Software como un Servicio (SaaS)
 - 4.8.3. Envío directo
- 4.9. Sostenibilidad
 - 4.9.1. Creación de Valor Sostenible
 - 4.9.2. ASG (Ambientales, sociales y de Gobierno)
 - 4.9.3. Sostenibilidad en la estrategia
- 4.10. Aspectos Jurídicos
 - 4.10.1. Propiedad Intelectual
 - 4.10.2. Propiedad Industrial
 - 4.10.3. Protección de datos



Módulo 5. Gestión de proyectos

- 5.1. Ciclo de vida de un proyecto de videojuegos
 - 5.1.1. Fase conceptual y preproducción
 - 5.1.2. Fase de producción y las fases finales
 - 5.1.3. Fase postproducción
- 5.2. Proyectos de videojuego
 - 5.2.1. Géneros
 - 5.2.2. Juegos formativos
 - 5.2.3. Subgéneros y nuevos géneros
- 5.3. Arquitectura de un proyecto de videojuegos
 - 5.3.1. Arquitectura interna
 - 5.3.2. Relación entre elementos
 - 5.3.3. Visión holística del videojuego
- 5.4. Los videojuegos
 - 5.4.1. Aspectos lúdicos en los videojuegos
 - 5.4.2. Diseño de videojuegos
 - 5.4.3. Gamificación
- 5.5. La técnica del videojuego
 - 5.5.1. Elementos internos
 - 5.5.2. Motores de los videojuegos
 - 5.5.3. Influencia de la técnica y la mercadotecnia en el diseño
- 5.6. Concepción, lanzamiento y ejecución de proyectos
 - 5.6.1. Desarrollo previo
 - 5.6.2. Fases del desarrollo de videojuegos
 - 5.6.3. La involucración del consumidor en el desarrollo
- 5.7. Gestión de la organización de un proyecto de videojuegos
 - 5.7.1. El equipo de desarrollo y publicidad
 - 5.7.2. Equipo de operaciones
 - 5.7.3. Equipo de ventas y mercadotecnia
- 5.8. Manuales para el desarrollo de videojuegos
 - 5.8.1. Manual de Diseño y Técnica del Videojuego
 - 5.8.2. Manual del Desarrollador de videojuegos
 - 5.8.3. Manual de requerimientos y especificación técnicas

- 5.9. Publicación y mercadotecnia de videojuegos
 - 5.9.1. Preparación del videojuego
 - 5.9.2. Canales de comunicación digitales
 - 5.9.3. Reparto, progreso y seguimiento del éxito
- 5.10. Metodologías ágiles aplicables a proyectos de videojuegos
 - 5.10.1. Diseño y pensamiento visual
 - 5.10.2. Metodología Lean Startup
 - 5.10.3. Desarrollo Scrum y ventas

Módulo 6. Innovación

- 6.1. Estrategia e Innovación
 - 6.1.1. Innovación en videojuegos
 - 6.1.2. Gestión de la innovación en videojuegos
 - 6.1.3. Modelos de innovación
- 6.2. Talento innovador
 - 6.2.1. La implantación de la cultura de la innovación en las organizaciones
 - 6.2.2. Talento
 - 6.2.3. Mapa de Cultura de la Innovación
- 6.3. La Dirección y Gestión del Talento en la Economía Digital
 - 6.3.1. Ciclo de vida del Talento
 - 6.3.2. Captación - condicionantes generacionales
 - 6.3.3. Retención: conexión, fidelización, evangelistas
- 6.4. Modelos de negocio en la Innovación de videojuegos
 - 6.4.1. La innovación en los modelos de negocio
 - 6.4.2. Herramientas de innovación al negocio
 - 6.4.3. Base de datos Business Model Navigator
- 6.5. Dirección de proyectos de innovación
 - 6.5.1. Cliente y proceso de innovación
 - 6.5.2. Diseño de la Propuesta de Valor
 - 6.5.3. Organizaciones exponenciales
- 6.6. Metodologías ágiles en innovación
 - 6.6.1. Metodología Design Thinking y Lean Startup
 - 6.6.2. Modelos ágiles de dirección de proyectos: Kanban y Scrum
 - 6.6.3. Lean Canvas

- 6.7. Gestión de validación de la innovación
 - 6.7.1. Prototipado (PMV)
 - 6.7.2. Validación del Cliente
 - 6.7.3. Pivotar o preservar
- 6.8. Innovación en Procesos
 - 6.8.1. Oportunidades de innovación en procesos
 - 6.8.2. Plazo de lanzamiento, Reducción tareas de no valor y Eliminación de defectos
 - 6.8.3. Herramientas metodológicas para la innovación en procesos
- 6.9. Tecnología Disruptivas
 - 6.9.1. Tecnologías de Hibridación Físico – Digital
 - 6.9.2. Tecnologías en Comunicación y Tratamiento de Datos
 - 6.9.3. Tecnologías de Aplicación en Gestión
- 6.10. El retorno de la inversión en Innovación
 - 6.10.1. Estrategias de monetización de datos y activos de innovación
 - 6.10.2. El ROI de la Innovación. Enfoque general
 - 6.10.3. Embudos

Módulo 7. Gestión financiera

- 7.1. Contabilidad
 - 7.1.1. Contabilidad
 - 7.1.2. Las cuentas anuales y otros informes
 - 7.1.3. Inmovilizado material, inversiones inmobiliarias e inmovilizado intangible
- 7.2. Gestión Financiera
 - 7.2.1. Instrumentos financieros
 - 7.2.2. Finanzas corporativas y administración financiera
 - 7.2.3. Finanzas para emprendedores
- 7.3. Análisis de estados financieros
 - 7.3.1. Análisis de los estados financieros
 - 7.3.2. Análisis de la liquidez y la solvencia
 - 7.3.3. Gestión de tesorería
- 7.4. Operaciones financieras
 - 7.4.1. Operaciones financieras
 - 7.4.2. Gestión de la inversión
 - 7.4.3. Criterios de elección de inversiones ciertas

- 7.5. El sistema financiero
 - 7.5.1. El sistema financiero
 - 7.5.2. Estructura y funcionamiento del sistema financiero
 - 7.5.3. El mercado de valores
- 7.6. Control de gestión
 - 7.6.1. Control de gestión
 - 7.6.2. Centros de responsabilidad
 - 7.6.3. Sistemas de costes
- 7.7. Control Presupuestario
 - 7.7.1. El proceso presupuestario
 - 7.7.2. Organización y gestión presupuestaria
 - 7.7.3. Control presupuestario
- 7.8. Gestión de Tesorería
 - 7.8.1. Manejo de efectivo y el presupuesto de Tesorería
 - 7.8.2. Cobros de las operaciones comerciales
 - 7.8.3. Pago de las operaciones comerciales
- 7.9. Financiación de Empresas
 - 7.9.1. Ventajas, inconvenientes e implicaciones de la deuda
 - 7.9.2. Elección de la estructura de capital en la empresa
 - 7.9.3. Cambios en la estructura de capital
- 7.10. Valoración de empresas
 - 7.10.1. Métodos contables y valor de negocio
 - 7.10.2. Activos y deuda
 - 7.10.3. Diagnóstico de valoración de empresas y presentación a inversores

Módulo 8. Dirección comercial

- 8.1. Modelos de organización comercial
 - 8.1.1. El departamento comercial
 - 8.1.2. Herramientas del departamento comercial
 - 8.1.3. La fuerza de ventas
- 8.2. Objetivos comerciales
 - 8.2.1. Planificación comercial
 - 8.2.2. Previsiones y presupuestos
 - 8.2.3. Presupuesto comercial
- 8.3. Previsión comercial
 - 8.3.1. Rentabilidad del departamento comercial
 - 8.3.2. Previsión de ventas
 - 8.3.3. Control de la actividad comercial
- 8.4. Nuevos modelos relacionales
 - 8.4.1. La comercialización en los nuevos modelos de negocio
 - 8.4.2. La personalización como principal driver de la relación con los clientes
 - 8.4.3. El desarrollo de la experiencia del cliente
- 8.5. La venta consultiva
 - 8.5.1. Psicología de la venta
 - 8.5.2. La comunicación persuasiva
 - 8.5.3. Introducción y evolución de los métodos de venta
- 8.6. Modalidades de venta
 - 8.6.1. La venta retail o B2C
 - 8.6.2. La venta externa B2B
 - 8.6.3. La venta en línea
- 8.7. Venta con redes sociales
 - 8.7.1. Venta social
 - 8.7.2. La actitud Social: crear red de contactos
 - 8.7.3. Proceso de captación de un nuevo cliente utilizando social media
- 8.8. Metodologías de ventas digitales
 - 8.8.1. Principales metodologías ágiles aplicadas en ventas digitales
 - 8.8.2. Metodologías Scrum Sales, Best Selling, Snap Selling, Spin Selling
 - 8.8.3. Metodologías Inbound Sales B2B y Mercadotecnia basada en cuentas
- 8.9. El soporte del Mercadotecnia en el área comercial
 - 8.9.1. Gestión del mercadotecnia
 - 8.9.2. El valor del mercadotecnia digital (B2C / B2B)
 - 8.9.3. Gestión del Mezcla de mercadotecnia en el área comercial
- 8.10. Organización y planificación del trabajo del vendedor
 - 8.10.1. Zonas y rutas de venta
 - 8.10.2. Gestión del tiempo y dirección de reuniones
 - 8.10.3. Análisis y toma de decisiones

Módulo 9. Gestión de Ciber Deportes

- 9.1. La industria de los deportes digitales
 - 9.1.1. Deportes digitales
 - 9.1.2. Actores de la industria de deportes digitales
 - 9.1.3. El modelo de negocio y el mercado de deportes digitales
- 9.2. La gestión de los Clubes de deportes digitales
 - 9.2.1. La importancia de los clubs en deportes digitales
 - 9.2.2. Creación de clubs
 - 9.2.3. Administración y gestión de los clubs de deportes digitales
- 9.3. La relación de jugadores digitales
 - 9.3.1. El rol del jugador
 - 9.3.2. Habilidades y competencias del jugador
 - 9.3.3. Jugadores como embajadores de marca
- 9.4. Las competiciones y los eventos
 - 9.4.1. El reparto en deportes digitales: Competiciones y eventos
 - 9.4.2. La gestión del evento y los campeonatos
 - 9.4.3. Los principales campeonatos locales, regionales, nacionales y globales
- 9.5. La gestión del patrocinio en los deportes digitales
 - 9.5.1. La gestión del Patrocinio en deportes digitales
 - 9.5.2. Tipos de Patrocinios en deportes digitales
 - 9.5.3. El acuerdo de Patrocinio deportes digitales
- 9.6. La gestión de la publicidad en deportes digitales
 - 9.6.1. Creación de videojuegos para publicitar una marca: nuevo formato publicitario
 - 9.6.2. El contenido de marca en deportes digitales
 - 9.6.3. Los deportes digitales como Estrategia Comunicativa
- 9.7. Mercadotecnia en la gestión de deportes digitales
 - 9.7.1. La gestión del Owned Media
 - 9.7.2. La gestión de medios de pago
 - 9.7.3. Especial foco en redes sociales
- 9.8. Mercadotecnia de influencia
 - 9.8.1. Mercadotecnia de influencia
 - 9.8.2. La gestión de audiencia y su impacto en deportes digitales
 - 9.8.3. Modelos de negocio en la mercadotecnia de influencia

- 9.9. Comercialización
 - 9.9.1. La venta de servicios y productos asociados
 - 9.9.2. La comercialización
 - 9.9.3. El comercio electrónico y los lugares de mercado
- 9.10. Métricas y KPIs de deportes digitales
 - 9.10.1. Métricas
 - 9.10.2. Los KPIs de progreso y de éxito
 - 9.10.3. Mapa estratégico de objetivos e indicadores

Módulo 10. Liderazgo y gestión del talento

- 10.1. Empresa, Organización y Recursos Humanos
 - 10.1.1. Organización y estructura organizacional
 - 10.1.2. La Dirección estratégica
 - 10.1.3. Análisis y organización del trabajo
- 10.2. La gestión de Recursos Humanos en la empresa
 - 10.2.1. La organización en los Recursos Humanos
 - 10.2.2. Canales de reclutamiento
 - 10.2.3. Candidaturas en el sector de los videojuegos
- 10.3. Liderazgo personal y profesional
 - 10.3.1. Líderes y procesos de liderazgos
 - 10.3.2. La autoridad de la comunicación
 - 10.3.3. Negociación con el éxito y el fracaso
- 10.4. Gestión del conocimiento y Gestión del Talento
 - 10.4.1. Gestión estratégica del talento
 - 10.4.2. Tecnologías aplicadas a la gestión de recursos humanos
 - 10.4.3. Modelos de innovación en recursos humanos
- 10.5. La gestión del conocimiento como clave en el crecimiento de la empresa
 - 10.5.1. Objetivos generales de la gestión del conocimiento
 - 10.5.2. Estructura de los sistemas de gestión del conocimiento y flujos
 - 10.5.3. Procesos en la gestión del conocimiento
- 10.6. Entrenamiento y tutoría
 - 10.6.1. Programación neurolingüística (PNL)
 - 10.6.2. Entrenamiento y tutoría
 - 10.6.3. Procesos

- 10.7. Nuevas formas de liderazgo en entornos VUCA (volátiles, con alta incertidumbre, complejos y/o ambiguos)
 - 10.7.1. Gestión individual del cambio
 - 10.7.2. Gestión del cambio organizativo
 - 10.7.3. Herramientas
- 10.8. Gestión de la diversidad
 - 10.8.1. La incorporación de las nuevas generaciones en el liderazgo
 - 10.8.2. Liderazgo femenino
 - 10.8.3. Gestión de la multiculturalidad
- 10.9. Tutoría de liderazgo
 - 10.9.1. Las habilidades del líder coach
 - 10.9.2. Feedback y Feedforward
 - 10.9.3. El reconocimiento
- 10.10. Adaptación a las nuevas tecnologías
 - 10.10.1. Actitud
 - 10.10.2. Conocimiento
 - 10.10.3. Seguridad

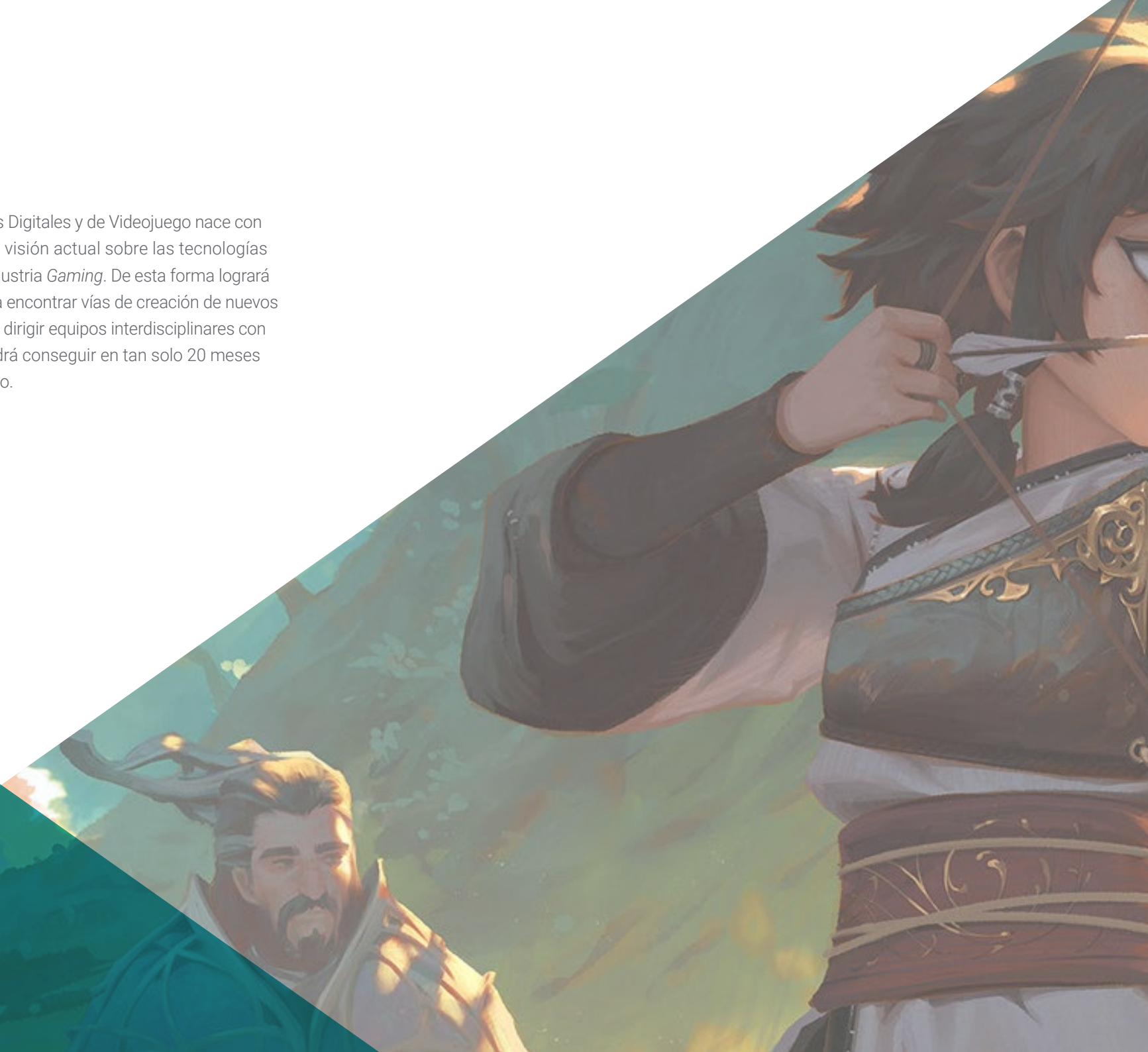


Con los casos de estudio de esta titulación conocerás las estrategias más exitosas y evitarás los errores más frecuentes en la "estión de Empresas Digitales"

03

Objetivos

La Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuego nace con la finalidad de aportar al alumnado visión actual sobre las tecnologías emergentes e innovaciones en la industria *Gaming*. De esta forma logrará un enfoque global que le conduzca a encontrar vías de creación de nuevos proyectos en este sector, liderarlos y dirigir equipos interdisciplinarios con garantías. Unas habilidades que podrá conseguir en tan solo 20 meses y a través el mejor material didáctico.





“

Crea empresas digitales que generen un gran impacto en la comunidad gamer y triunfa en un sector en auge”



Objetivos generales

- ♦ Generar estrategias para la industria
- ♦ Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuegos
- ♦ Conocer en profundidad las tecnologías emergentes e innovaciones en la industria
- ♦ Desarrollar estrategias orientadas al videojuego
- ♦ Dominar las áreas funcionales de las empresas que tiene el sector del videojuego
- ♦ Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de marketing y ventas
- ♦ 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



Objetivos específicos

Módulo 1. El contexto global y el ecosistema del videojuego

- ♦ Conocerá el contexto y los componentes de la estrategia empresarial con foco en la industria de videojuegos
- ♦ Entender aspectos básicos de los negocios como el proceso y el análisis estratégico
- ♦ Analizar cuestiones económicas, sectoriales y de competitividad en el sector de los videojuegos

Módulo 2. Dirección de empresas de videojuegos

- ♦ Comprender la estructura de la cadena de valor de la industria de videojuegos
- ♦ Obtener las competencias necesarias para la dirección de las distintas organizaciones del sector
- ♦ Entender el papel de los desarrolladores y programadores, así como de los fabricantes de consolas y publicistas
- ♦ Analizar nuevos nichos de mercado como las competencias de deportes digitales

Módulo 3. Mercadotecnia digital y transformación digital del videojuego

- ♦ Identificar las disciplinas y técnicas de la mercadotecnia de videojuegos
- ♦ Desarrollar estrategias y buscar canales para impulsar los modelos de negocio en la industria del videojuego

Módulo 4. Creación de empresas de videojuegos

- ♦ Conocer ampliamente los principales elementos para la creación de empresas que puedan ser aplicables en el mercado de los videojuegos
- ♦ Utilizar de manera adecuada conceptos de emprendimiento, inversión y finanzas
- ♦ Comprender las características de la producción de videojuegos y las innovaciones tecnológicas

Módulo 5. Gestión de proyectos

- ♦ Conocer en detalle la operación y la gestión de proyectos relacionados con los videojuegos
- ♦ Entender las fases que siguen los proyectos, los géneros y subgéneros de videojuegos y su arquitectura
- ♦ Comprender la importancia de un lanzamiento y estrategia de mercadotecnia adecuada
- ♦ Ahondar en los elementos internos del videojuego

Módulo 6. Innovación

- ♦ Comprender los principales elementos para el desarrollo de soluciones innovadoras y viables para los distintos servicios y productos de videojuegos
- ♦ Conocer los modelos de innovación y su relación con el talento y la denominada economía digital
- ♦ Comprender las tecnologías aplicables a la dirección y gestión de proyectos de innovación y podrá entender las estrategias para su monetización

Módulo 7. Gestión de financiera

- ♦ Identificar y reconocerá los aspectos más críticos en la gestión económica y financiera como una de las principales competencias para la gestión empresarial
- ♦ Realizar operaciones contables y financieras
- ♦ Analizar las mejores estrategias a implementar para controlar el presupuesto y financiamiento de negocios en videojuegos

Módulo 8. Dirección comercial

- ♦ Desarrollar competencias comerciales en los principales procesos para aumentar las capacidades de venta
- ♦ Profundizar en el desarrollo de negocio en las empresas del sector de videojuegos
- ♦ Comprender los modelos organizativos, previsiones comerciales y modalidades de venta

Módulo 9. Gestión de ciber deportes

- ♦ Conocer en profundidad, aprender y estudiar todo el subecosistema de deportes digitales
- ♦ Ahondar en sus principales actores, como los modelos de negocio con el fin de ser apto para desarrollar este mercado

Módulo 10. Liderazgo y gestión del talento

- ♦ Ser capaz de administrar los recursos humanos en una empresa
- ♦ Conocer los canales de reclutamiento y las técnicas de negociación básicas para un liderazgo efectivo
- ♦ Entender la importancia de ser un mentor y entrenar a su equipo de trabajo de acuerdo a las metas perseguidas, adaptando a la empresa y sus miembros a las nuevas tecnologías y la diversidad



Alcanza tus objetivos y metas profesionales gracias a las competencias que adquirirás egresándote de esta Maestría 100% online”

04

Competencias

Esta Maestría nace con la finalidad de proporcionar al alumno una especialización de alta calidad. Así, tras superar con éxito esta exclusiva titulación, el egresado habrá desarrollado las habilidades y destrezas necesarias para desempeñar un trabajo de primer nivel. Asimismo, obtendrá una visión innovadora y multidisciplinar de su campo laboral. Por ello, este vanguardista programa de TECH representa una oportunidad sin parangón para todo aquel profesional que quiera destacar en su sector y convertirse en un experto.

Te damos +





“

Potencia tus habilidades directivas a través de una opción académica diseñada para que llegues a lo más alto en la industria Gaming”



Competencias generales

- ♦ Desarrollar estrategias de Negocio orientadas a empresas digitales y de videojuegos
- ♦ Dominar las áreas de gestión de las empresas digitales y de videojuegos
- ♦ Aprender en profundidad cómo diseñar proyectos de videojuegos
- ♦ Conocer en detalle el ecosistema de la industria del videojuego
- ♦ Aprender en detalle las tecnologías al servicio de los videojuegos, desde un punto de vista de negocio
- ♦ Conocer ampliamente el impacto de las acciones de Marketing y Sales
- ♦ Analizar la gestión financiera y económica de una empresa de videojuegos
- ♦ Comprender en detalle los principales aspectos para la creación de empresas de videojuegos
- ♦ Adquirir altos criterios sobre tecnologías emergentes e innovación en la industria de los videojuegos
- ♦ Adquirir las más complejas habilidades y competencias para liderar modelos de negocio y proyectos del ámbito de los videojuegos
- ♦ Sumergirse en el alcance estratégico de las empresas digitales y de videojuegos
- ♦ Analizar aspectos como el proceso estratégico y la necesidad de realizar análisis de las distintas variables que requiere una formulación estratégica
- ♦ Conocer las herramientas de estudio para el análisis sectorial del videojuego, la posición competencial y el entorno económico
- ♦ Fundamentar los objetivos y funciones de la dirección estratégica en las empresas digitales y de videojuegos



- ♦ Considerar los elementos que componen la estructura del sector y la particular de la cadena de valor
- ♦ Repasar los elementos de la cadena de valor de los videojuegos
- ♦ Aportar valor en aspectos como el comercio electrónico
- ♦ Trabajar como son los perfiles profesionales del sector de los videojuegos y de los clubs profesionales de *eSports*
- ♦ Aprender a diseñar un plan de Marketing Digital
- ♦ Hacer hincapié en las disciplinas de captación de tráfico y audiencia para la distribución de los mensajes comerciales
- ♦ Trabajar las técnicas de *Display* y Programática publicitaria
- ♦ Aprender las disciplinas del *Inbound Marketing* y de *Account Based Marketing*
- ♦ Asimilar los procesos de Marketing Digital y las soluciones actuales para su automatización
- ♦ Repasar elementos clave en un Plan de Negocio y sus necesidades de inversión
- ♦ Estudiar los pormenores de la producción de un videojuego y las operaciones posteriores a su puesta en mercado
- ♦ Analizar cómo operan los nuevos modelos de distribución online
- ♦ Adquirir conocimientos sobre la gestión de proyectos
- ♦ Comprender las arquitecturas de los proyectos de videojuegos
- ♦ Trabajar casos de realización de fases de concepción, lanzamiento y ejecución de proyectos
- ♦ Ver como se integra en un proyecto la gestión de la publicidad y el marketing
- ♦ Repasar los elementos y componentes que se requieren para que el profesional desarrolle capacidades y habilidades innovadoras
- ♦ Tratar y gestionar el talento como parte fundamental del capital de una empresa digital y de videojuegos
- ♦ Trabajar y dar un repaso detallado de los modelos de negocio innovadores que se están desarrollando en la industria
- ♦ Adquirir un alto conocimiento financiero sobre el negocio
- ♦ Trabajar los aspectos más relevantes del sistema financiero
- ♦ Ahondar en todos los apartados que conforman el sistema económico y financiero de una empresa digital y de videojuegos
- ♦ Adquirir competencias comerciales
- ♦ Desarrollar correctamente las acciones encaminadas hacia la comercialización y venta de productos o servicios
- ♦ Poner en práctica y conocer cómo trabaja la dirección comercial y de ventas para aplicar las técnicas más actuales
- ♦ Aplicar el *Influencer Marketing* de forma rentable
- ♦ Adquirir competencias y habilidades sobre liderazgo
- ♦ Trabajar las competencias sobre la gestión del talento mediante análisis y desarrollo de los procesos de Recursos Humanos
- ♦ Desarrollar el liderazgo pragmático

05

¿Por qué nuestro programa?

Cursar esta titulación universitaria expande las posibilidades de actuación del alumnado en una industria altamente competitiva y exigente. Y es que, esta Maestría lleva al alumnado desde el primer momento a obtener una enseñanza aplicable a su desempeño profesional. Además, le permitirá perfeccionar sus competencias para la gestión económica, financiera y de recursos humanos en compañías de gran envergadura. Se trata, por tanto, de una oportunidad única que tan solo conseguirá el estudiante a través de TECH, la universidad digital más grande del mundo.





“

Optimiza la rentabilidad de tu empresa de Videojuego con el excelente temario al que tendrás acceso las 24 horas del día, los 7 días de la semana”

01

Orientación 100% laboral

Esta Maestría presenta un enfoque profesionalizante, permitiéndole al alumnado conseguir tanto los conocimientos como las herramientas indispensables para involucrarse con éxito en la Gestión de Empresas Digitales y de Videojuego. De esta forma, el egresado podrá tomar la iniciativa de dirigirá su propia compañía o integrarse en proyectos de grandes organizaciones del sector.

02

La mejor institución

TECH mantiene una filosofía basada en ofrecer una enseñanza de calidad a todos y cada uno de los programas que conforman su extenso catálogo. Bajo esta premisa, se diseña, planifica y desarrollan las titulaciones. Así, esta institución se ha convertido en una de las más punteras del sistema académico digital y consigue que su alumnado logre sus metas con satisfacción.

03

Titulación directa

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en la gestión de empresas de Videojuegos y Digitales.

05

Educación adaptada al mundo real

En un mundo cada vez más globalizado y digitalizado, TECH ha hecho una apuesta férrea por la enseñanza online. Una metodología que da flexibilidad y comodidad, sin perder el conocimiento que se requiere en cada momento y sector en el que quiera especializarse el egresado. De esta forma, esta institución académica se adapta a las necesidades de los profesionales y a las demandas que reclama cada industria.

06

Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07

Mejorar tus habilidades directivas

La gestión lleva implícita un conocimiento profundo de cada uno de los departamentos de una empresa, las funciones que allí se desarrollan y también del liderazgo de equipos. Conocimientos todos ellos que llevará esta Maestría a potenciarlo y desarrollarlos con éxito. De esta forma, el alumnado será mucho más eficiente y productivo en la coordinación de personal y en la consecución de las metas fijadas en el lanzamiento de cualquier empresa en entornos digitales.

08

Especialización integral

En TECH Universidad Tecnológica, el profesional adquirirá una visión global en la dirección de Empresas digitales y de Videojuegos. Así, podrá trazar las líneas estratégicas más efectivas para triunfar en el sector, adecuar el modelo de negocio y obtener la monetización fijada por parte de la compañía. Una especialización indispensable para todo profesional que desee progresar en este sector.

09

Formar parte de una comunidad exclusiva

Estudiando en TECH, el profesional tendrá acceso a una comunidad de expertos de élite, grandes compañías de la industria de los videojuegos y profesorado cualificados con una extensa experiencia en dicho sector. Un marco incomparable de desarrollo que tan solo ofrece esta institución académica.

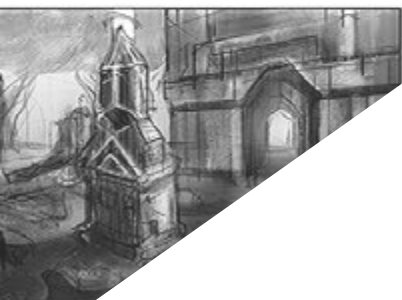
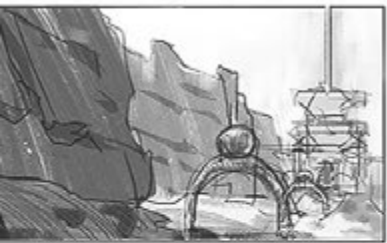
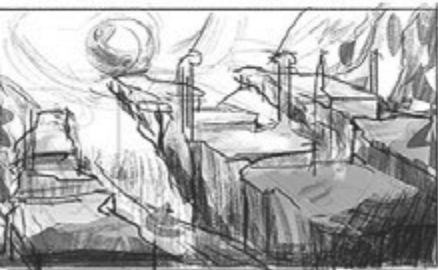
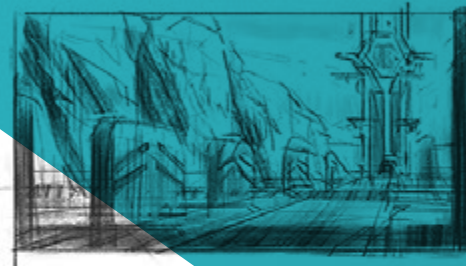
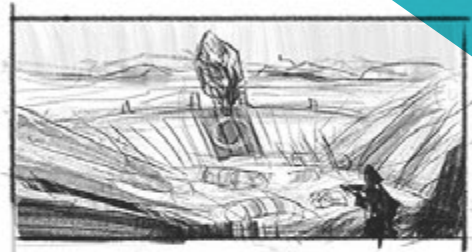
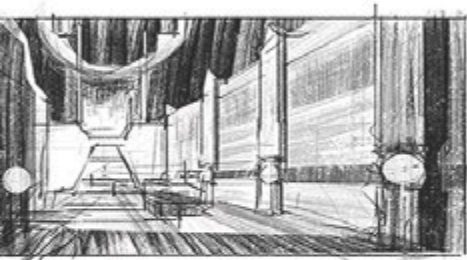
06

Salidas profesionales

El perfil de egreso de la Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos es el de un profesional con altas habilidades para dirigir trabajos de gran calado en este sector. En este sentido, al finalizar el programa, el futuro profesional será capaz de analizar la situación del mercado actual, proponer estrategias de desarrollo y el planteamiento de soluciones ante los principales desafíos del sector. De esta forma, se convertirá en un directivo solvente, competitivo y con gran capacidad de adaptación.



Upgrading...



“

Aprovechar las oportunidades y desafíos del entorno digital. Matricúlate ahora y crece con TECH”

Perfil profesional

El egresado de esta Maestría será un profesional competente y hábil para desempeñarse, de manera responsable y efectiva, en las grandes compañías del sector de los Videojuegos. Para ello, a lo largo de este recorrido académico habrá profundizado en todos y cada uno de los elementos indispensables para la gestión empresarial. Así, será capaz de poner en marcha cualquier iniciativa de negocio, adecuar el modelo al ecosistema digital y obtener la máxima rentabilidad.

Un escenario próspero que estará unido a las habilidades de liderazgo para la gestión de equipos multidisciplinarios, para la coordinación de recursos y la adopción de las medidas correctoras necesarias para que la meta sea alcanzable. Una capacidad que le llevará a posicionarse en el sector y distinguirse del resto de competidores.

De esta manera, esta Maestría le permitirá comprender y analizar el entorno que le rodea, tomar las decisiones más efectivas atendiendo a la problemática, imprimir innovación en su proyecto, así como presentar soluciones alternativas a las ya existentes en la Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos.

El egresado será, de esta forma, un directivo técnicamente solvente y preparado para desempeñarse profesionalmente en el campo laboral.

Perfil investigativo

La evolución constante de las nuevas tecnologías abre múltiples líneas de investigación. Un estudio que será factible tras cursar esta enseñanza, que permite al alumnado estar al tanto de las tendencias del mercado actual de las Empresas Digitales y de Videojuegos. Un conocimiento que le llevará a ahondar en su desarrollo, en la gestión y en las alternativas emergentes en la monetización de dichos negocios.





Perfil ocupacional y campo de acción

Una de las principales metas de esta especialización es que el estudiante consiga en tan solo 20 meses unas competencias y conocimientos que le conduzcan a la dirección y gestión de empresas en el sector de los Videojuegos. Una enseñanza que le llevará a abrir vías de actuación en un mercado laboral en auge en este sector.

El egresado de TECH en Dirección y Gestión de Centros Educativos estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- ♦ Responsable estratégico de una empresa de videojuegos
- ♦ Director de empresa de videojuegos
- ♦ Asesor de creación y gestión de empresas de videojuegos
- ♦ Responsable del departamento económico de una empresa de videojuegos
- ♦ Responsable de la gestión de marca de una empresa de videojuegos
- ♦ *Project Manager*



Tras esta titulación, serás capaz desarrollar soluciones innovadores y viables para los distintos servicios y productos de videojuegos”

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo de hoy, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que poseemos.

TECH ofrece los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de prepararte para los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“ Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría”





“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1,A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría



08

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.



09

Dirección del curso

TECH ha reunido en esta titulación a especialistas con un extenso bagaje profesional en el sector de los Videojuegos y en el campo de la docencia. Una dualidad que lleva a esta Maestría a contar con la mejor didáctica, la información más actual y rigurosa, así como el conocimiento esencial para poder involucrarse con éxito en la Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos. Además, dada la cercanía del profesorado, el alumnado tendrá la posibilidad de resolver cualquier duda que tenga sobre el contenido de este programa.



“

Resuelve cualquier duda que tengas con el profesorado especializado que integra esta titulación 100% online”

Dirección



D. Moreno Campos, Daniel

- ♦ Chief Operations Officer en Marshals
- ♦ Project Manager Officer en Sum- The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager en GroupM (WPP)
- ♦ Docente en Boluda.com
- ♦ Docente en Edix (UNIR)
- ♦ Docente Asociado en ESIC Business & Marketing School
- ♦ Máster en Innovación y Transformación digital, Comunicación Digital y contenidos multimedia en MSMK University
- ♦ Product Owner Certification



10

Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la Maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





“

Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”

Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos es necesario haber concluido una Licenciatura en Diseño de Videojuegos Informática, Programación, Sistemas Computacionales, Ciencias Computacionales, Tecnologías Computacionales, Desarrollo Web, Desarrollo de videojuegos, Telemática, Diseño Multimedia, Animación y Realidad Virtual para Videojuegos, Ingeniería en Computación, Computación Gráfica y/o afines. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 2 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta

Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

Estudiantes con estudios universitarios realizados en México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.

Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

11

Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y si gustas, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.



“

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

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 11 MAYO de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20231282

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#).



Titulación: **Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos**

Nº de RVOE: **20231282**

Fecha de RVOE: **11/05/2023**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite. TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio*:

- ♦ Título de la Maestría
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.

TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.



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



Maestría
Gestión de
Empresas Digitales
y de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231282

Fecha de RVOE: 11/05/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Maestría Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231282

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech universidad
tecnológica