

Experto Universitario

Dirección Comercial y Financiera
de Empresas de Videojuegos





Experto Universitario Dirección Comercial y Financiera 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-direccion-comercial-financiera-empresas-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Dentro de una empresa que se dedica a los videojuegos, conocer como optimizar la distribución del producto, así como sus pérdidas y beneficios es de gran importancia. Por eso esta titulación, prepara a los profesionales que decidan cursarla para enfrentar diferentes situaciones dentro de estos departamentos. Con un temario en el que se trabajan los aspectos más importantes para dirigir las áreas financieras y comerciales, el alumno aprenderá de la mano de docentes altamente cualificados. Todo esto, con el aval y las ventajas de la universidad online más grande del mundo.





“

Obtén las competencias más vanguardistas dentro de la comercialización del producto, así como las habilidades necesarias para el desarrollo económico de la compañía”

Las empresas de videojuegos cuentan con diferentes departamentos que trabajan aspectos como la creatividad, su economía y la distribución del producto. Todas ellas conforman una secuencia de trabajo de gran importancia para conseguir elevar a la compañía y posicionarla. Se estima que este tipo de industrias genera una cadena de valor de una importancia y dinamismo de gran calibre por lo que una correcta dirección dentro de estos departamentos es de gran importancia.

Por ello, este Experto Universitario enseñará al alumno como desarrollar una vista general y específica de la empresa desde el punto de vista comercial y financiera. Siendo consciente de los diferentes dispositivos electrónicos, el profesional será capaz de aportar diferentes puntos de vista, así como soluciones a diferentes problemas que puedan ir surgiendo en la cadena de producción. Con esta titulación, el egresado será capaz de dirigir equipos que se encarguen tanto de la distribución y organización del juego digital, así como de los gastos y beneficios que este genere.

El temario que guía este programa, está elaborado de la mano de un cuerpo docente altamente cualificado. En él se encuentran los conceptos y nociones necesarias para un correcto desarrollo profesional dentro de una compañía que se dedique a la creación de videojuegos. Así, está ordenado y estructurado con sentido para que el estudiante no tenga problemas en la comprensión de la teoría.

TECH es la universidad online más grande del mundo, y este título se ha conseguido gracias a las ventajas y la metodología empleadas en su enseñanza. Un aspecto a destacar de este Experto Universitario, es que el alumno puede cursarlo totalmente online. Basta con tener acceso a internet para así poder alcanzar todos los puntos del temario. Asimismo, la integración de la reiteración ha sido implementada con el llamado *Relearning* dentro de la enseñanza de esta titulación, asegurando unos resultados óptimos.

Este **Experto Universitario en Dirección Comercial y Financiera 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



Existen distintas modalidades de venta de videojuegos. Aprende de cada una de ellas para sacar una alta rentabilidad del producto y generar grandes beneficios para la empresa”

“

TECH ofrece metodologías modernas e innovadoras que harán tu recorrido académico accesible y fructífero. Para ello ha creado una titulación online con estrategias académicas con un gran aval educativo”

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.

Conoce las diferentes tendencias del mercado de los videojuegos para elaborar estrategias de venta y financiación.

Aprender a distribuir y comercializar el producto de una manera precisa, hará que las ventajas de la empresa aumenten de cara a una productividad mayor.



02 Objetivos

Siguiendo una serie de objetivos generales y específicos, el alumno adquirirá las competencias necesarias para dirigir el departamento comercial y financiero de una empresa de videojuegos. La idea es conseguir así un mayor crecimiento económico que permita la expansión y el desarrollo de una empresa a nivel internacional. Esto es posible gracias a un temario al que no le falta detalle, donde el egresado encontrará los conceptos y destrezas necesarias para lograr estos propósitos.





“

Los objetivos de esta titulación te permitirán posicionar a tu empresa como líder en el sector con un departamento comercial y financiero perfectamente estructurado”



Objetivos generales

- ◆ Generar estrategias para la industria
- ◆ Desarrollar estrategias orientadas al videojuego
- ◆ Dominar las áreas funcionalidades de las empresas que tiene el sector del videojuego
- ◆ Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de Marketing y ventas

“

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





Objetivos específicos

Módulo 1. Dirección de empresas de videojuegos

- ◆ Aprender en detalle toda la estructura de la cadena de valor de la industria y obtener las competencias necesarias para la dirección de las distintas organizaciones del sector

Módulo 2. Dirección financiera

- ◆ Identificar y reconocer los aspectos más críticos en la gestión económica y financiera como una de las principales competencias para la gestión empresarial

Módulo 3. Dirección comercial

- ◆ Desarrollar altas competencias comerciales en los principales procesos para aumentar las capacidades de venta y desarrollo de negocio en las empresas del sector

03

Dirección del curso

El egresado encontrará en esta titulación, profesionales del sector que lo instruirán y enseñarán las mejores técnicas para comercializar videojuegos y gestionar la parte financiera de una empresa de una manera óptima. Todos ellos cuentan con una amplia experiencia en grandes empresas del sector. Por este motivo, son los candidatos perfectos para lograr que el alumno aprenda de una manera práctica y concisa los métodos más efectivos para lograr los objetivos comerciales y financieros de la compañía de juegos digitales.



“

Escuchar y aprender en base a las experiencias de un profesional tiene como resultado un buen aprendizaje. Por eso, en este Experto Universitario encontrarás docentes que cuentan con grandes proyectos profesionales a sus espaldas”

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. Montero García, José Carlos

- ◆ Fundador y Director Creativo en Red Mountain Games
- ◆ Representante Internacional de PlayStation Talents
- ◆ Director Creativo y Fundador de TRT Labs, Berlín
- ◆ Ganador del Premio ITB Berlín, gracias al proyecto TimeRiftTours
- ◆ Artista 3D en Telvent Global Services
- ◆ Artista 3D en Matchmind
- ◆ Artista 3D en Nectar Estudio
- ◆ Grado Superior en Análisis y Control por el Instituto Politécnico Monte de Conxo, Santiago de Compostela
- ◆ Máster CGMasterAcademy on Game Design with Naughty Dog's Emilia Schatz
- ◆ Máster CGMasterAcademy on Character Creation for Games with Epic Games
- ◆ Máster en Imagen 3D, Animación y Tecnología Interactiva, Trazos
- ◆ Máster en Renderizado con Vray para Infoarquitectura
- ◆ Máster en Animación y Edición no Lineal en CICE Escuela de Nuevas Tecnologías

“

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

Este Experto Universitario cuenta con un temario elaborado por profesionales del sector, que han concentrado en 3 módulos todo lo referido a la Dirección Comercial y Financiera a de Empresas de Videojuegos. A través de los temas que presenta como uno de ellos, el egresado trabajará para entender y asimilar conceptos y destrezas que le serán de gran utilidad en su andadura profesional dentro del ámbito de los videojuegos.





“

Gestionar la economía de la empresa y la comercialización del producto final son pasos claves de cara a un buen desarrollo de la empresa. Asegurando estos dos pasos, estaremos más cerca de un buen resultado”

Módulo 1. Dirección de empresas de videojuegos

- 1.1. Sector y cadena de valor
 - 1.1.1. El valor en el sector del entretenimiento
 - 1.1.2. Elementos de la cadena de valor
 - 1.1.3. Relación entre cada uno de los elementos de la cadena de valor
- 1.2. Los desarrolladores de videojuegos
 - 1.2.1. La propuesta conceptual
 - 1.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego
 - 1.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego
- 1.3. Fabricantes de consolas
 - 1.3.1. Componentes
 - 1.3.2. Tipología y fabricantes
 - 1.3.3. Generación de consolas
- 1.4. *Publishers*
 - 1.4.1. Selección
 - 1.4.2. Gestión del desarrollo
 - 1.4.3. Generación de productos y servicios
- 1.5. Distribuidores
 - 1.5.1. Acuerdos con distribuidores
 - 1.5.2. Modelos de distribución
 - 1.5.3. La logística de distribución
- 1.6. Minoristas
 - 1.6.1. Minoristas
 - 1.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor
 - 1.6.3. Servicios de asesoramiento
- 1.7. Fabricantes de accesorios
 - 1.7.1. Accesorios para el *Gaming*
 - 1.7.2. Mercado
 - 1.7.3. Tendencias
- 1.8. Desarrolladores de *Middleware*
 - 1.8.1. *Middleware* en la industria de los videojuegos
 - 1.8.2. Desarrollo *middleware*
 - 1.8.3. *Middleware*: tipología

- 1.9. Perfiles profesionales del sector de los videojuegos
 - 1.9.1. *Game Designers* y programadores
 - 1.9.2. Modeladores y texturizadores
 - 1.9.3. Animadores e ilustradores
- 1.10. Los clubs profesionales de *eSports*
 - 1.10.1. El área administrativa
 - 1.10.2. El área deportiva
 - 1.10.3. El área de comunicación

Módulo 2. Gestión financiera

- 2.1. Contabilidad
 - 2.1.1. Contabilidad
 - 2.1.2. Las cuentas anuales y otros informes
 - 2.1.3. Inmovilizado material, inversiones inmobiliarias e inmovilizado intangible
- 2.2. Gestión financiera
 - 2.2.1. Instrumentos financieros
 - 2.2.2. Finanzas corporativas y administración financiera
 - 2.2.3. Finanzas para emprendedores
- 2.3. Análisis de estados financieros
 - 2.3.1. Análisis de los estados financieros
 - 2.3.2. Análisis de la liquidez y la solvencia
 - 2.3.3. Gestión de tesorería
- 2.4. Operaciones financieras
 - 2.4.1. Operaciones financieras
 - 2.4.2. Gestión de la inversión
 - 2.4.3. Criterios de elección de inversiones ciertas
- 2.5. El sistema financiero
 - 2.5.1. El sistema financiero
 - 2.5.2. Estructura y funcionamiento del sistema financiero
 - 2.5.3. El mercado de valores
- 2.6. Control de gestión
 - 2.6.1. Control de gestión
 - 2.6.2. Centros de responsabilidad
 - 2.6.3. Sistemas de costes

- 2.7. Control presupuestario
 - 2.7.1. El proceso presupuestario
 - 2.7.2. Organización y gestión presupuestaria
 - 2.7.3. Control presupuestario
- 2.8. Gestión de Tesorería
 - 2.8.1. *Cash Management* y el presupuesto de tesorería
 - 2.8.2. Cobros de las operaciones comerciales
 - 2.8.3. Pago de las operaciones comerciales
- 2.9. Financiación de empresas
 - 2.9.1. Ventajas, inconvenientes e implicaciones de la deuda
 - 2.9.2. Elección de la estructura de capital en la empresa
 - 2.9.3. Cambios en la estructura de capital
- 2.10. Valoración de empresas
 - 2.10.1. Métodos contables y valor de negocio
 - 2.10.2. Activos y deuda
 - 2.10.3. Diagnóstico de valoración de empresas y presentación a inversores

Módulo 3. Dirección comercial

- 3.1. Modelos de organización comercial
 - 3.1.1. El departamento comercial
 - 3.1.2. Herramientas del departamento comercial
 - 3.1.3. La fuerza de ventas
- 3.2. Objetivos comerciales
 - 3.2.1. Planificación comercial
 - 3.2.2. Previsiones y presupuestos
 - 3.2.3. Presupuesto comercial
- 3.3. Previsión comercial
 - 3.3.1. Rentabilidad del departamento comercial
 - 3.3.2. Previsión de ventas
 - 3.3.3. Control de la actividad comercial
- 3.4. Nuevos modelos relacionales
 - 3.4.1. La comercialización en los nuevos modelos de negocio
 - 3.4.2. La personalización como principal *Driver* de la relación con los clientes
 - 3.4.3. El desarrollo de la experiencia del cliente

- 3.5. La venta consultiva
 - 3.5.1. Psicología de la venta
 - 3.5.2. La comunicación persuasiva
 - 3.5.3. Introducción y evolución de los métodos de venta
- 3.6. Modalidades de venta
 - 3.6.1. La venta *Retail* o B2C
 - 3.6.2. La venta externa B2B
 - 3.6.3. La venta online
- 3.7. *Digital Social Selling*
 - 3.7.1. *Social Selling*
 - 3.7.2. La actitud social: crear red de contactos
 - 3.7.3. Proceso de captación de un nuevo cliente utilizando *Social Media*
- 3.8. Metodologías de Digital Sales
 - 3.8.1. Principales metodologías ágiles en el Digital Sales
 - 3.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, y Spin Selling*
 - 3.8.3. Inbound Sales B2B y Account Based Marketing
- 3.9. El soporte del Marketing en el área comercial
 - 3.9.1. Gestión del Marketing
 - 3.9.2. El valor del Marketing Digital (B2C/B2B)
 - 3.9.3. Gestión del Marketing Mix en el área comercial
- 3.10. Organización y planificación del trabajo del vendedor
 - 3.10.1. Zonas y rutas de venta
 - 3.10.2. Gestión del tiempo y dirección de reuniones
 - 3.10.3. Análisis y toma de decisiones



Gestiona los diferentes modelos de organización comercial, así como el control presupuestario de empresas como Rockstar Games”

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 Dirección Comercial y Financiera 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 Dirección Comercial y Financiera 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 Dirección Comercial y Financiera 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
Dirección Comercial
y Financiera de Empresas
de Videojuegos

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

Experto Universitario

Dirección Comercial y Financiera
de Empresas de Videojuegos



tech
universidad