

Experto Universitario

Dirección de Empresas de Videojuegos





Experto Universitario Dirección 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-empresas-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección de curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Las empresas dedicadas a la creación y desarrollo de videojuegos van creciendo día a día, y con ellas las personas encargadas de su correcto funcionamiento. Contar con alguien que se encargue con todo lo relacionado con el desarrollo de la misma es primordial para su expansión y éxito. Por este motivo, este programa contiene todos los puntos clave para que el estudiante desarrolle su actividad profesional y sea capaz de elaborar una campaña de marketing o diseñar estrategias para la industria. Con una metodología online, esta es una opción cómoda y asequible que hace que sea perfecta para todo el mundo.





“

Te convertirás en experto de un sector emergente, que cada día evoluciona a una velocidad de vértigo. A través de diferentes conocimientos de dirección de empresas y marketing, alcanzarás tus objetivos”

Actualmente, los videojuegos ocupan un porcentaje considerable dentro del día a día de muchas personas. No tienen límite de edad, y es que dentro del sector podemos encontrar consumidores de este producto que van desde niños hasta personas de avanzada edad. Esto ocurre, en parte, gracias a las diferentes temáticas que existen, y es que el mundo de posibilidades que ofrecen los videojuegos es infinito.

Por este motivo este sector ha sufrido un crecimiento desorbitado en cuestión de 70 u 80 años. Sus gráficas, temáticas o desarrollos han ido evolucionando dando pie a realidades totalmente nuevas. Sin duda alguna, es un gran ejemplo de un sector que ha revolucionado el crecimiento empresarial tal y como se conoce. Por ello, este Experto Universitario es una opción ideal para todos aquellos profesionales que quieran adentrarse en la Dirección de Empresas de este ámbito.

Aprender a analizar los diferentes entornos, o cómo utilizar las diferentes destrezas del marketing son solo algunos de los objetivos que el alumno alcanzará con este programa. En él, se trabajarán los aspectos más relevantes para conseguir los objetivos propuestos y así adquirir las capacidades necesarias para dirigir un equipo de trabajo dentro de una compañía del sector.

Para alcanzar todo esto, TECH lanza esta titulación con una metodología completamente online que ofrece al alumno la posibilidad de cursar este programa de la manera que más le convenga. Sin horarios, ni presiones lo cual supone una gran ventaja para quien decida compaginar sus estudios con su vida laboral. Pero no solo esto, este Experto Universitario también cuenta con técnicas innovadoras en el campo de la enseñanza que ya han sido avaladas por grandes profesionales. Como ejemplo de esto tenemos el Relearning, un método nuevo que consiste en la repetición de conceptos clave por parte del docente para que el alumno afiance sus conocimientos.

Este **Experto Universitario en Dirección 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



Según un informe de DFC Intelligence, más de 3 mil millones de personas juegan a videojuegos, eso es aproximadamente un 40% de la población mundial. Aprende las claves para llevar a una empresa del sector a ser reconocida, gracias a sus productos, en países de todo el mundo”

“

Con TECH, es muy cómodo instruirse y mejorar tu faceta profesional gracias a su metodología 100% online. Esta permitirá que no solo elijas como y cuando, sino que podrás acabar la titulación antes de lo que tenías previsto”

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.

Los conocimientos sobre los distintos tipos de consolas que hay en el mercado serán muy relevantes de cara a una buena dirección con conocimiento del producto matriz.

Llega a los puestos de mayor importancia dentro de una empresa de este sector, preparándote con este Experto Universitario al mismo tiempo que incrementas tus habilidades y conocimientos.



02 Objetivos

A través de unos objetivos específicos y generales, este Experto Universitario está pensado para que el alumno sea capaz de dominar todos los aspectos necesarios para las funciones pertinentes dentro de la Dirección de Empresas de Videojuegos. Para ello, este programa cuenta con 3 módulos que buscan desarrollar distintas capacidades en el alumno para que consiga sus propósitos académicos y profesionales.





“

Gracias a la metodología de TECH, podrás conseguir los objetivos de este Experto Universitario al ritmo que elijas con total libertad y comodidad”



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 funcionalidades de las empresas que tiene el sector del videojuego
- ◆ Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de Marketing y ventas

“

Este programa es lo que estabas buscando para convertirte en un compositor relevante en la industria de los videojuegos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Estrategia en Empresas Digitales y Videojuegos

- ◆ Conocer el contexto y los componentes de la estrategia empresarial con foco en la industria de videojuegos

Módulo 2. 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 3. Marketing Digital y la transformación digital del videojuego

- ◆ Identificar y saber desarrollar todas las disciplinas y técnicas del Marketing *Gaming* que permiten impulsar los modelos de negocio en la industria del videojuego

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario cuenta entre su profesorado con experimentados dentro de la industria de los videojuegos, que han focalizado tu carrera en diferentes aspectos de la Dirección de Empresas. Con ellos, el alumno aprenderá no solo los conceptos y destrezas más importantes, sino a desenvolverse ante situaciones reales. Gracias a su experiencia profesional, el estudiante logrará todos los objetivos de este programa.





“

Aprende de la experiencia de personas como tú que han conseguido convertirse en profesionales. Permite que te instruyan a lo largo de este Experto Universitario y consigue tus objetivos”

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 programa cuenta con un temario diseñado por profesionales en el ámbito de los videojuegos. En él, el alumno adquirirá distintos conceptos y destrezas para desarrollarse en la dirección de empresas especializadas en juegos digitales. Este Experto Universitario se encuentra dividido en 3 módulos que tienen como objetivo preparar al egresado para enfrentarse al mundo laboral.





“

Aprende cuáles son los diferentes procesos estratégicos para dirigir una empresa de videojuegos”

Módulo 1. Estrategia en Empresas Digitales y Videojuegos

- 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. *Publishers*
 - 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 el *Gaming*
 - 2.7.2. Mercado
 - 2.7.3. Tendencias
- 2.8. Desarrolladores de *Middleware*
 - 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. *Game Designers* y programadores
 - 2.9.2. Modeladores y texturizadores
 - 2.9.3. Animadores e ilustradores
- 2.10. Los clubs profesionales de *eSports*
 - 2.10.1. El área administrativa
 - 2.10.2. El área deportiva
 - 2.10.3. El área de comunicación

Módulo 3. Marketing Digital y Transformación Digital del Videojuego

- 3.1. Estrategia en Marketing 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-CX
 - 3.2.3. *Mobile Marketing*
- 3.3. Medios digitales
 - 3.3.1. Estrategia y planificación de medios
 - 3.3.2. *Display* y programática publicitaria
 - 3.3.3. Digital TV
- 3.4. *Search*
 - 3.4.1. Desarrollo y aplicación de una estrategia *Search*
 - 3.4.2. SEO
 - 3.4.3. SEM

- 3.5. *Social Media*
 - 3.5.1. Diseño, planificación y analítica en una estrategia de *Social Media*
 - 3.5.2. Técnicas de Marketing en redes sociales horizontales
 - 3.5.3. Técnicas de Marketing en redes sociales verticales
- 3.6. Inbound Marketing
 - 3.6.1. *Funnel* del Inbound Marketing
 - 3.6.2. Generación de *Content Marketing*
 - 3.6.3. Captación y gestión de leads
- 3.7. Account Based Marketing
 - 3.7.1. Estrategia de Marketing B2B
 - 3.7.2. *Decisión Maker* y mapa de contactos
 - 3.7.3. Plan de Account Based Marketing
- 3.8. *Email Marketing* y *Landing Pages*
 - 3.8.1. Características del *email Marketing*
 - 3.8.2. Creatividad y *Landing Pages*
 - 3.8.3. Campañas y acciones de *email Marketing*
- 3.9. Automatización del Marketing
 - 3.9.1. *Marketing Automation*
 - 3.9.2. *Big Data* y AI aplicado al Marketing
 - 3.9.3. Principales soluciones del *Marketing Automation*
- 3.10. Métricas, KPIs y ROI
 - 3.10.1. Principales métricas y KPIs del Marketing Digital
 - 3.10.2. Soluciones y herramientas de medición
 - 3.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI



Adquiere todos los conocimientos necesarios para dirigir empresas como *Ubisoft* o *Electronic Arts*”

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 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 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 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 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 de Empresas de Videojuegos

