

Experto Universitario Iniciativa Empresarial para Videojuegos





Experto Universitario Iniciativa Empresarial para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-iniciativa-empresarial-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 16

05

Titulación

pág. 26

01

Presentación

El mundo de los videojuegos tiene una serie de particularidades que lo convierten en un ámbito complejo a la hora de emprender. No solo se trata de una industria en constante transformación, sino que tiene numerosas cuestiones como el vocabulario y un tipo de clientes muy específicos que conviene conocer a la perfección para triunfar en este entorno. Así, esta titulación ofrece a sus alumnos todos los conocimientos necesarios para alcanzar el éxito en este sector, de forma que puedan llevar a sus empresas a lo más alto, junto a las compañías de videojuegos más famosas del mundo.



“

*Haz crecer a tu empresa hasta
hacerla rivalizar con Electronic
Arts, Naughty Dog o Ubisoft”*

Cada industria del entretenimiento tiene sus propias características y emprender en ellas no resulta sencillo si no se tienen los conocimientos adecuados. No es lo mismo producir películas, que lanzar álbumes musicales al mercado ni que dedicarse empresarialmente a otras. Y, por supuesto, editar videojuegos y publicarlos tampoco es fácil.

Se requieren una serie de capacitaciones y habilidades específicas de esta industria para saber operar en ella debidamente, pero tampoco hay lugares donde se puedan adquirir estas competencias, por lo que los empresarios a menudo fracasan al introducirse en un sector que no dominan.

Por esa razón, este Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos da todas las claves a sus alumnos para emprender y convertirse en empresarios de éxito en esta industria, de forma que en el futuro puedan competir con las grandes compañías del sector.

Así, esta titulación ofrece contenidos especializados en economía y administración de empresas, iniciativa empresarial y en inglés específico de videojuegos, tan necesario en la actualidad para poder intervenir en un negocio de alcance global como este.

Este **Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en administración, gestión y emprendimiento de empresas de videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Emprende en la industria del videojuego y alcanza el éxito gracias a este Experto Universitario"



Aplica en tu negocio lo que aprenderás aquí y observa cómo crece y aumentas tus beneficios”

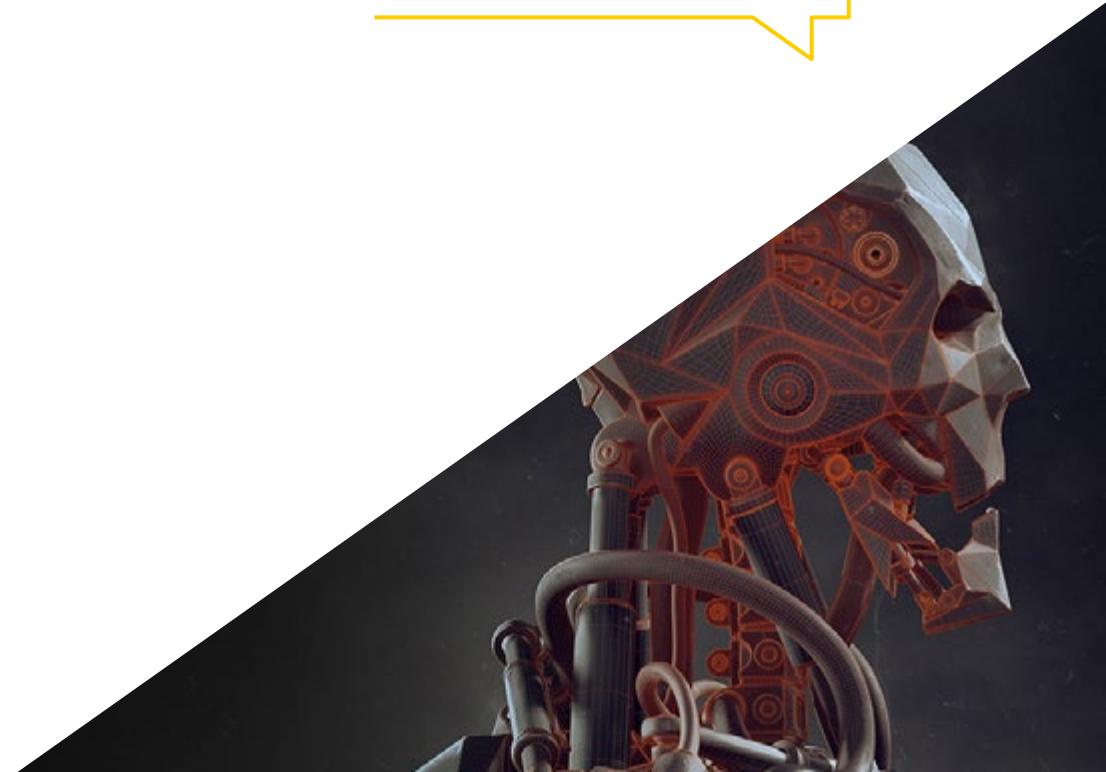
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Aprende a administrar una empresa de alto nivel en el ámbito de los videojuegos.

Crea desde cero una empresa de videojuegos exitosa con este Experto Universitario.



02

Objetivos

El principal objetivo de este Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos es ofrecer a sus alumnos las mejores habilidades y capacitaciones en esta materia para que puedan progresar y emprender en esta compleja industria, de forma que puedan crear o hacer crecer a sus compañías hasta poder verlas competir con las grandes empresas de videojuegos nacionales e internacionales. Así, con ese objetivo en mente, TECH ha diseñado un programa especializado que convertirá a sus alumnos en auténticos especialistas en la materia, haciendo que puedan alcanzar todas sus metas.





“

*Logra todos tus objetivos gracias
a este Experto Universitario”*

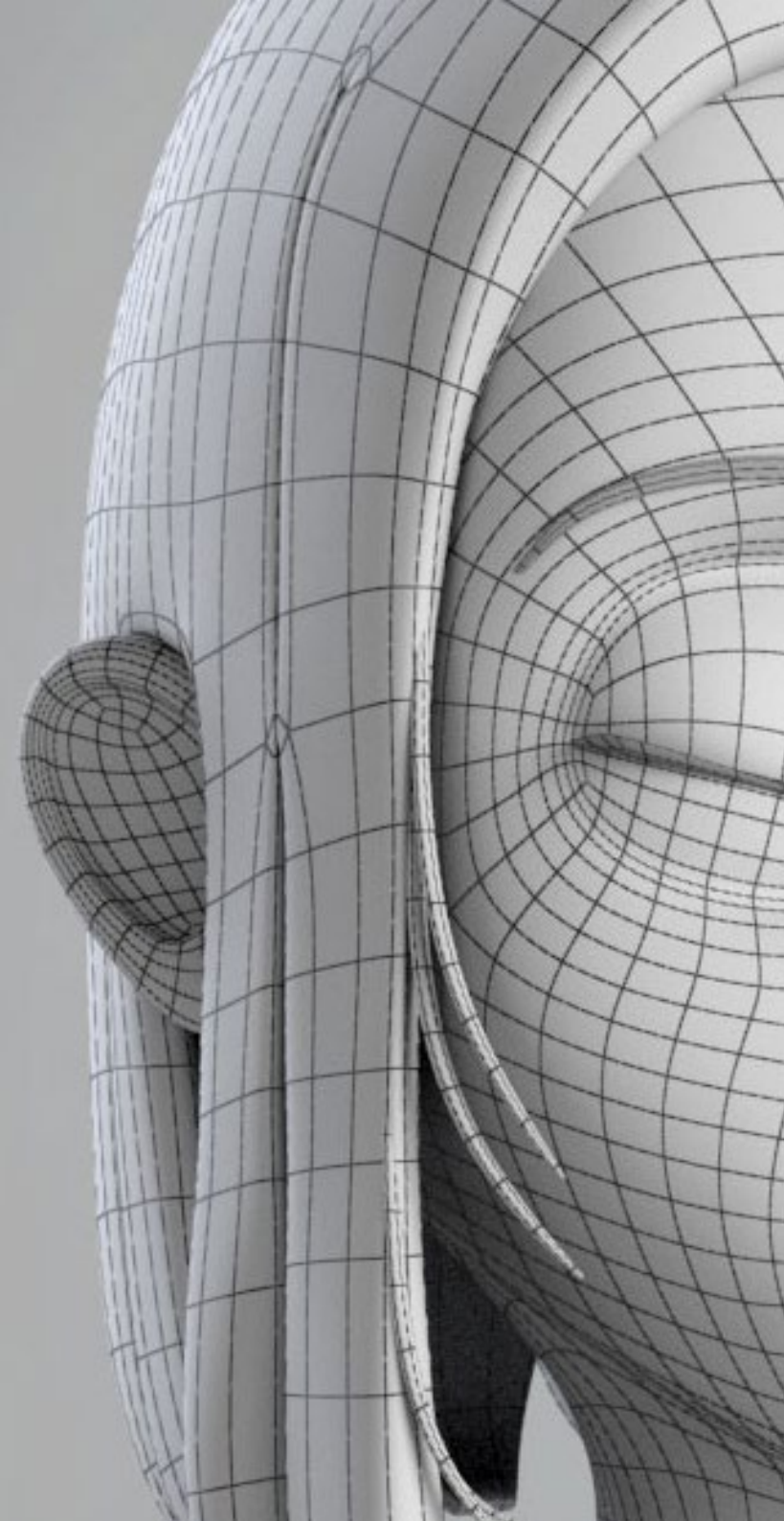


Objetivos generales

- ♦ Obtener un dominio general sobre la administración de empresas de videojuegos
- ♦ Comprender qué herramientas y conocimientos son necesarios para emprender empresarialmente en la industria de los videojuegos
- ♦ Alcanzar el éxito empresarial
- ♦ Aprender a desenvolverse con fluidez en entornos internacionales donde el lenguaje dominante es el inglés
- ♦ Conocer toda la terminología relacionada con el mundo de los videojuegos para contribuir a una mejor integración en equipos de trabajo globales
- ♦ Explorar tecnicismos más concretos de ámbitos como el videojuego online o el copyright



No se te escapará ningún detalle sobre la administración de empresas de videojuegos”





Objetivos específicos

Módulo 1. Economía y administración de empresas

- ♦ Conocer los fundamentos de la administración de empresas a partir de la descripción de sus elementos, su entorno, función y organización
- ♦ Contar con los elementos necesarios para una toma de decisiones asertiva, dentro del ámbito de la dirección y administración

Módulo 2. Iniciativa empresarial

- ♦ Entender la innovación como una forma de incursionar en mercados existentes o crear nuevos teniendo la tecnología como punto de partida
- ♦ Analizar las fases para diseñar y gestionar planes de negocio

Módulo 3. Inglés para videojuegos

- ♦ Instruir en el dominio del inglés para presentaciones orales, interacciones cotidianas y trabajo en equipo
- ♦ Desarrollar la capacidad del alumno de desenvolverse en conversaciones telefónicas o reuniones presenciales y virtuales en inglés
- ♦ Abordar temas comunes en la industria como la violencia, el sedentarismo o la salud mental
- ♦ Profundizar en los diferentes sistemas operativos actuales y el lenguaje particular de cada uno

03

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos han sido diseñados por grandes expertos, muy conocedores de la industria y que saben qué se necesita para triunfar en ella. De ese modo, los 3 módulos que componen este programa tienen un alto nivel capacitante y están enfocados completamente a ayudar a los alumnos a obtener grandes resultados laborales en sus empresas, tengan la orientación que tengan y desarrollen el tipo de producto que desarrollen en el mundo del videojuego.





“

*Estos contenidos son lo que necesitas
para que tu empresa progrese”*

Módulo 1. Economía y administración de empresas

- 1.1. La empresa y sus elementos
 - 1.1.1. El concepto de empresa
 - 1.1.2. Funciones y clasificaciones de objetivos empresariales
 - 1.1.3. El empresariado
 - 1.1.4. Tipos de empresa
- 1.2. La empresa como sistema
 - 1.2.1. Conceptos del sistema
 - 1.2.2. Los modelos
 - 1.2.3. Subsistema de la empresa
 - 1.2.4. Subsistema de valores
- 1.3. El entorno de la empresa
 - 1.3.1. Entorno y valor
 - 1.3.2. Entorno general
 - 1.3.3. Entorno específico
 - 1.3.4. Herramientas de análisis
- 1.4. La función directiva
 - 1.4.1. Conceptos básicos
 - 1.4.2. ¿Qué es dirigir?
 - 1.4.3. La toma de decisiones
 - 1.4.4. El liderazgo
- 1.5. La planificación empresarial
 - 1.5.1. Plan empresarial
 - 1.5.2. Elementos de la planificación
 - 1.5.3. Etapas
 - 1.5.4. Herramientas de planificación
- 1.6. El control empresarial
 - 1.6.1. Conceptos, tipos y terminología
 - 1.6.2. Control de gestión
 - 1.6.3. Control de calidad
 - 1.6.4. Cuadro de mando integral

- 1.7. La organización empresarial
 - 1.7.1. Conceptos básicos
 - 1.7.2. Estructura organizativa
 - 1.7.3. Dimensiones culturales
 - 1.7.4. Modelos estructurales
- 1.8. Dirección de Recursos Humanos
 - 1.8.1. Motivación
 - 1.8.2. Reclutamiento y selección
 - 1.8.3. Formación del personal
 - 1.8.4. Evaluación del rendimiento
- 1.9. Elementos del Marketing y finanzas
 - 1.9.1. Concepto y etapas
 - 1.9.2. Marketing y mercados
 - 1.9.3. Marketing estratégico
 - 1.9.4. Relación y sinergias

Módulo 2. Iniciativa empresarial

- 2.1. Metodología de innovación y sociedad del conocimiento
 - 2.1.1. El pensamiento de diseño
 - 2.1.2. La estrategia del Océano Azul
 - 2.1.3. Innovación colaborativa
 - 2.1.4. Innovación Abierta
- 2.2. Inteligencia estratégica de la innovación
 - 2.2.1. Vigilancia tecnológica
 - 2.2.2. Prospectiva tecnológica
 - 2.2.3. *Coolhunting*
- 2.3. Emprendimiento e Innovación
 - 2.3.1. Estrategias de búsqueda de oportunidades de negocio
 - 2.3.2. Evaluación de viabilidad de nuevos proyectos
 - 2.3.3. Sistemas de gestión de la innovación
 - 2.3.4. Habilidades *Soft* de un emprendedor

- 2.4. Gestión del proyecto
 - 2.4.1. Desarrollo ágil
 - 2.4.2. *Lean Management* en *Startups*
 - 2.4.3. Seguimiento de proyectos y dirección de proyectos
- 2.5. Plan de negocios
 - 2.5.1. Plan de negocios en la era digital
 - 2.5.2. Modelo de propuesta de valor
- 2.6. Financiación de *Startups*
 - 2.6.1. Fase de *Seed*: FFF y Subvenciones
 - 2.6.2. Fase de *Startup*: *Business Angels*
 - 2.6.3. Fase de *Growth*: *Venture Capital*
 - 2.6.4. Fase de Consolidación: IPO

Módulo 3. Inglés para videojuegos

- 3.1. Una presentación oral
 - 3.1.1. Pasos previos: la etapa de presentación
 - 3.1.2. Técnicas eficaces para dar una buena presentación
 - 3.1.3. Estrategias para abordar las preguntas posteriores
- 3.2. Resolución de problemas
 - 3.2.1. Análisis FODA
 - 3.2.2. Hacer propuestas de soluciones
 - 3.2.3. El papel del pensamiento crítico en la resolución de problemas
- 3.3. Trabajo en equipo
 - 3.3.1. El correo electrónico
 - 3.3.2. Interacciones cotidianas con compañeros de trabajo
 - 3.3.3. La importancia del trabajo en equipo en equipos a distancia
- 3.4. El papel de la comunicación en empresas internacionales
 - 3.4.1. El informe del proyecto
 - 3.4.2. La conversación telefónica
 - 3.4.3. Reuniones presenciales y virtuales
- 3.5. Debates en el mundo de los videojuegos
 - 3.5.1. La violencia
 - 3.5.2. El sedentarismo y los videojuegos
 - 3.5.3. La salud mental
- 3.6. La ética en el mundo tecnológico
 - 3.6.1. La brecha digital
 - 3.6.2. La sobrecarga informativa
 - 3.6.3. El papel de la publicidad externa en el ámbito de los videojuegos
- 3.7. Consideraciones históricas
 - 3.7.1. Los inicios del desarrollo del videojuego
 - 3.7.2. Grandes hitos en el proceso de la comercialización masiva
 - 3.7.3. El papel de los videojuegos en EE.UU en los años 90
- 3.8. Desarrollo y últimos avances en el software anglosajón
 - 3.8.1. La inteligencia artificial: retos y novedades para el programador
 - 3.8.2. Interactividad y colaboración en los videojuegos
 - 3.8.3. El papel de los videojuegos en el cine americano
- 3.9. La eficacia de los sistemas operativos
 - 3.9.1. Los sistemas operativos de Xbox
 - 3.9.2. Los sistemas operativos de Playstation
 - 3.9.3. Los sistemas operativos de Nintendo
- 3.10. El lenguaje técnico de los videojuegos online
 - 3.10.1. Vocabulario de los videojuegos
 - 3.10.2. Estructuras gramaticales en los videojuegos
 - 3.10.3. El papel de la voz: cuestiones de pronunciación



*No hay mejor programa
para crear con éxito una
empresa de videojuegos”*

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

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

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

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

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

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



05 Titulación

El Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Iniciativa Empresarial para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Iniciativa Empresarial para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Iniciativa Empresarial para Videojuegos

