

Curso Universitario

Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos



Curso Universitario Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/escuela-de-negocios/curso-universitario/transmedia-storytelling-industria-videojuegos

Índice

01

Bienvenida

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 6

03

¿Por qué nuestro programa?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

Estructura y contenido

pág. 18

06

Metodología de estudio

pág. 24

07

Perfil de nuestros alumnos

pág. 34

08

Dirección del curso

pág. 38

09

Impacto para tu carrera

pág. 44

10

Beneficios para tu empresa

pág. 48

11

Titulación

pág. 52

01

Bienvenida

Los usuarios de videojuegos se han vuelto muy exigentes. Ahora, quieren ser partícipes de las historias y buscan esos productos complementarios que les permita disfrutar de sus historias favoritas en diferentes momentos del día. Entendiendo esta necesidad, las compañías del sector han apostado por el uso del *Transmedia Storytelling*, que permite apoyar la idea original con propuestas adicionales. Este programa de TECH Universidad Tecnológica ha sido diseñado, precisamente, para que los alumnos entiendan la importancia de este tipo de acciones y sean capaces de aplicarlas en sus propios negocios de videojuegos, aumentando su oferta y, sobre todo, su rentabilidad. Sin duda, una oportunidad única para acceder a contenido exclusivo en forma de 10 *Masterclasses* elaborado e impartido por un Director Invitado Internacional.



Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos
TECH Universidad Tecnológica



“

Tu compañía de videojuegos se convertirá en la más prestigiosa del sector gracias a las 10 Masterclasses por un reputado Experto de renombre incluidas en este programa”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor escuela de negocio 100% online del mundo. Se trata de una Escuela de Negocios de élite, con un modelo de máxima exigencia académica. Un centro de alto rendimiento internacional y de entrenamiento intensivo en habilidades directivas.



“

TECH es una universidad de vanguardia tecnológica, que pone todos sus recursos al alcance del alumno para ayudarlo a alcanzar el éxito empresarial”

En TECH Universidad Tecnológica



Innovación

La universidad ofrece un modelo de aprendizaje en línea que combina la última tecnología educativa con el máximo rigor pedagógico. Un método único con el mayor reconocimiento internacional que aportará las claves para que el alumno pueda desarrollarse en un mundo en constante cambio, donde la innovación debe ser la apuesta esencial de todo empresario.

“Caso de Éxito Microsoft Europa” por incorporar en los programas un novedoso sistema de multivideo interactivo.



Máxima exigencia

El criterio de admisión de TECH no es económico. No se necesita realizar una gran inversión para estudiar en esta universidad. Eso sí, para titularse en TECH, se podrán a prueba los límites de inteligencia y capacidad del alumno. El listón académico de esta institución es muy alto...

95%

de los alumnos de TECH finaliza sus estudios con éxito



Networking

En TECH participan profesionales de todos los países del mundo, de tal manera que el alumno podrá crear una gran red de contactos útil para su futuro.

+100.000

directivos capacitados cada año

+200

nacionalidades distintas



Empowerment

El alumno crecerá de la mano de las mejores empresas y de profesionales de gran prestigio e influencia. TECH ha desarrollado alianzas estratégicas y una valiosa red de contactos con los principales actores económicos de los 7 continentes.

+500

acuerdos de colaboración con las mejores empresas



Talento

Este programa es una propuesta única para sacar a la luz el talento del estudiante en el ámbito empresarial. Una oportunidad con la que podrá dar a conocer sus inquietudes y su visión de negocio.

TECH ayuda al alumno a enseñar al mundo su talento al finalizar este programa.



Contexto Multicultural

Estudiando en TECH el alumno podrá disfrutar de una experiencia única. Estudiará en un contexto multicultural. En un programa con visión global, gracias al cual podrá conocer la forma de trabajar en diferentes lugares del mundo, recopilando la información más novedosa y que mejor se adapta a su idea de negocio.

Los alumnos de TECH provienen de más de 200 nacionalidades.



TECH busca la excelencia y, para ello, cuenta con una serie de características que hacen de esta una universidad única:



Análisis

En TECH se explora el lado crítico del alumno, su capacidad de cuestionarse las cosas, sus competencias en resolución de problemas y sus habilidades interpersonales.



Excelencia académica

En TECH se pone al alcance del alumno la mejor metodología de aprendizaje online. La universidad combina el método *Relearning* (metodología de aprendizaje de posgrado con mejor valoración internacional) con el Estudio de Caso. Tradición y vanguardia en un difícil equilibrio, y en el contexto del más exigente itinerario académico.



Economía de escala

TECH es la universidad online más grande del mundo. Tiene un portfolio de más de 10.000 posgrados universitarios. Y en la nueva economía, **volumen + tecnología = precio disruptivo**. De esta manera, se asegura de que estudiar no resulte tan costoso como en otra universidad.



Aprende con los mejores

El equipo docente de TECH explica en las aulas lo que le ha llevado al éxito en sus empresas, trabajando desde un contexto real, vivo y dinámico. Docentes que se implican al máximo para ofrecer una especialización de calidad que permita al alumno avanzar en su carrera y lograr destacar en el ámbito empresarial.

Profesores de 20 nacionalidades diferentes.



En TECH tendrás acceso a los análisis de casos más rigurosos y actualizados del panorama académico

03

¿Por qué nuestro programa?

Realizar el programa de TECH supone multiplicar las posibilidades de alcanzar el éxito profesional en el ámbito de la alta dirección empresarial.

Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un futuro prometedor. El alumno aprenderá de la mano del mejor equipo docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.



“

Contamos con el más prestigioso cuadro docente y el temario más completo del mercado, lo que nos permite ofrecerte una capacitación de alto nivel académico”

Este programa aportará multitud de ventajas laborales y personales, entre ellas las siguientes:

01

Dar un impulso definitivo a la carrera del alumno

Estudiando en TECH el alumno podrá tomar las riendas de su futuro y desarrollar todo su potencial. Con la realización de este programa adquirirá las competencias necesarias para lograr un cambio positivo en su carrera en poco tiempo.

El 70% de los participantes de esta especialización logra un cambio positivo en su carrera en menos de 2 años.

02

Desarrollar una visión estratégica y global de la empresa

TECH ofrece una profunda visión de dirección general para entender cómo afecta cada decisión a las distintas áreas funcionales de la empresa.

Nuestra visión global de la empresa mejorará tu visión estratégica.

03

Consolidar al alumno en la alta gestión empresarial

Estudiar en TECH supone abrir las puertas de hacia panorama profesional de gran envergadura para que el alumno se posicione como directivo de alto nivel, con una amplia visión del entorno internacional.

Trabajarás más de 100 casos reales de alta dirección.

04

Asumir nuevas responsabilidades

Durante el programa se muestran las últimas tendencias, avances y estrategias, para que el alumno pueda llevar a cabo su labor profesional en un entorno cambiante.

El 45% de los alumnos consigue ascender en su puesto de trabajo por promoción interna.

05

Acceso a una potente red de contactos

TECH interrelaciona a sus alumnos para maximizar las oportunidades. Estudiantes con las mismas inquietudes y ganas de crecer. Así, se podrán compartir socios, clientes o proveedores.

Encontrarás una red de contactos imprescindible para tu desarrollo profesional.

06

Desarrollar proyectos de empresa de una forma rigurosa

El alumno obtendrá una profunda visión estratégica que le ayudará a desarrollar su propio proyecto, teniendo en cuenta las diferentes áreas de la empresa.

El 20% de nuestros alumnos desarrolla su propia idea de negocio.

07

Mejorar soft skills y habilidades directivas

TECH ayuda al estudiante a aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos y mejorar en sus habilidades interpersonales para ser un líder que marque la diferencia.

Mejora tus habilidades de comunicación y liderazgo y da un impulso a tu profesión.

08

Formar parte de una comunidad exclusiva

El alumno formará parte de una comunidad de directivos de élite, grandes empresas, instituciones de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH Universidad Tecnológica.

Te damos la oportunidad de especializarte con un equipo de profesores de reputación internacional.

04 Objetivos

Los alumnos que superen con éxito las evaluaciones de este Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos estarán más capacitados para dirigir proyectos realmente exitosos en este ámbito, que sean demandados por el público y que causen sensación en su lanzamiento al mercado. De esta manera, el principal objetivo de esta titulación es lograr una mayor competitividad en los alumnos, desarrollando esas habilidades y destrezas que deberán poner en práctica durante su labor diaria.



“

Aplicar el Transmedia Storytelling te permitirá impactar en la audiencia con tus historias y fidelizarla para el consumo de tus producciones”

TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos.
Trabajan conjuntamente para conseguirlos.

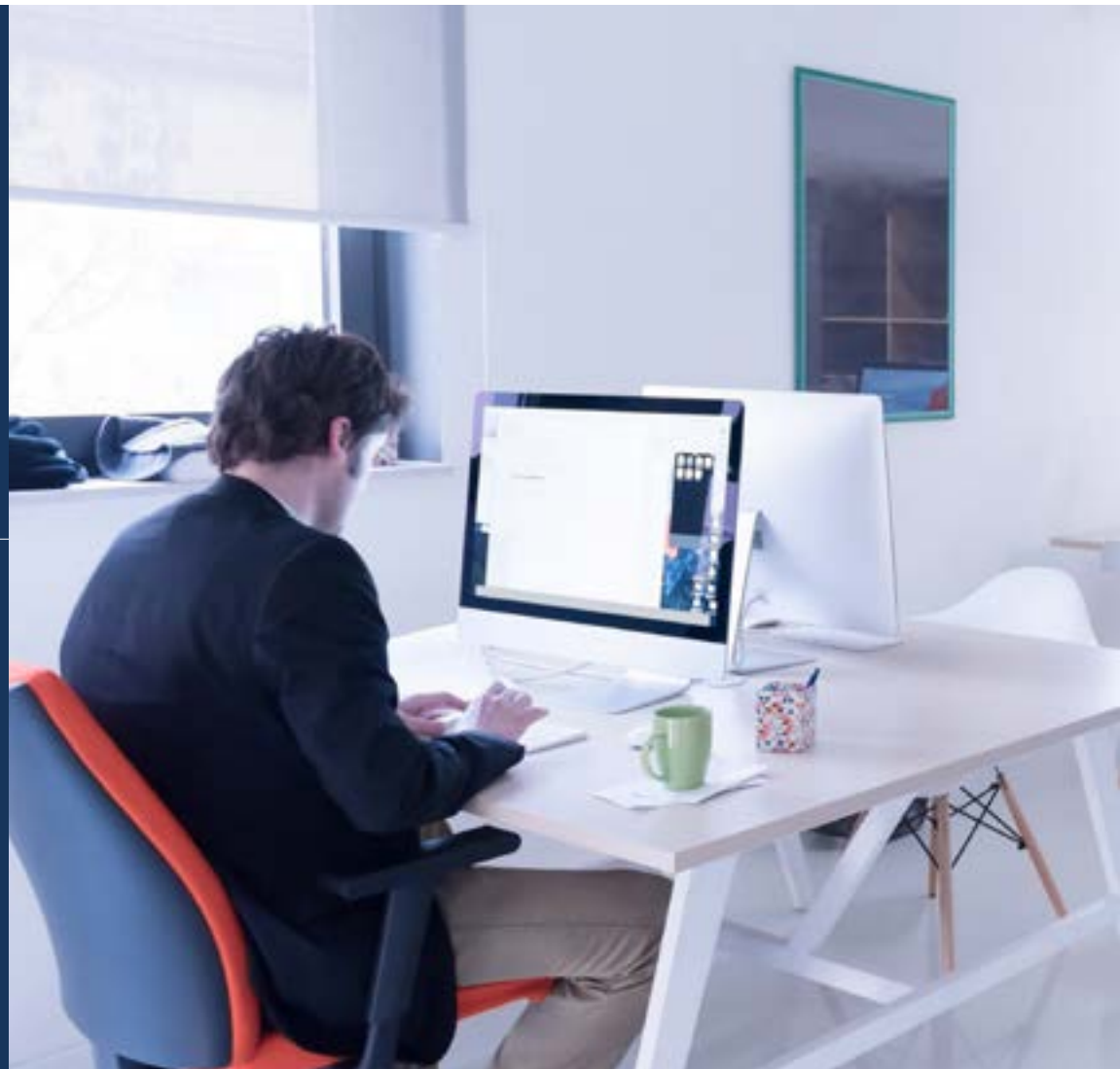
El Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos capacita al alumno para:

01

Profundizar en las evoluciones más recientes del *Transmedia Storytelling* en ámbitos tecnológicos como la realidad virtual o los videojuegos

02

Profundizar en la relación entre el *Transmedia Storytelling* y la industria del videojuego





03

Entender el rol del videojuego como punta de lanza de la experiencia de usuario en el universo transmedia

04

Comprender la importancia de la producción transmedia en el ámbito de los videojuegos

05

Estructura y contenido

Los docentes de este Curso Universitario han ideado un plan de estudios que reúne todo lo que los profesionales de los negocios deben saber para mejorar el rendimiento de su marca de videojuegos. Por ello, el temario abarca cuestiones tan interesantes como la historia de los videojuegos, la cultura del sector, el *storytelling* y la transmedialidad o las características de los personajes. Un programa de gran nivel que ayudará al alumno a identificar hacia dónde debe dirigir su compañía.



“

Logra que tu empresa distribuya productos con los que los fans se sientan realmente identificados y crecerá rápidamente”

Plan de estudios

La industria de los videojuegos ha vivido un gran auge gracias a la incorporación de procesos transmedia. Este es, probablemente, uno de los sectores en los que mejor se han adaptado estas técnicas, ya que los fans de este tipo de contenidos buscan experiencias realmente enriquecedoras, de las que ellos mismos puedan formar parte. Por eso, hoy en día, todas las compañías deberían apostar por el *Transmedia Storytelling* como principal herramienta para crear producciones impactantes y de interés para su audiencia.

En este Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos, el alumno podrá acceder a 10 temas de contenido totalmente novedoso, gracias al cual podrán descubrir las claves para dirigir con éxito proyectos y compañías de este ámbito.

Un programa que, además, incorpora múltiples casos prácticos simulados que favorecerán el aprendizaje de los alumnos, lo que será fundamental para situarse en la élite de la profesión.

Un plan de estudios que se adapta a las exigencias actuales en materia de educación y que, por eso, se imparte en un formato 100%, lo que permitirá a los estudiantes decidir cuándo y desde dónde quieren acceder a las lecciones, pudiendo compaginar esta acción con el resto de sus funciones y obligaciones diarias. Así, esta titulación se oferta a la medida de los alumnos para que solo ellos gestionen su tiempo y ritmo de estudio.

Este Curso Universitario se desarrolla a lo largo de 6 semanas y se divide en un módulo:

Módulo 1

Transmedia storytelling en la industria de videojuegos

¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos de manera totalmente online. Durante las 6 semanas que dura la especialización, el alumno podrá acceder a todos los contenidos de este programa en cualquier momento, lo que le permitirá autogestionar su tiempo de estudio.

Una experiencia educativa única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional y dar el salto definitivo.



Módulo 1. *Transmedia storytelling* en la industria de videojuegos

1.1. Una relación histórica: los videojuegos en el inicio de las teorías del *Transmedia Storytelling*

- 1.1.1. Contexto
- 1.1.2. Marsha Kinder y las Tortugas Ninja
- 1.1.3. De Pokémon a Matrix: Henry Jenkins

1.2. Importancia de la industria de los videojuegos en los conglomerados de medios

- 1.2.1. Videojuegos como generadores de contenidos
- 1.2.2. Algunas cifras
- 1.2.3. El salto a nuevos y viejos medios

1.3. Relevancia y evolución de los videojuegos como objeto cultural y como objeto de estudio académico

- 1.3.1. Videojuegos y cultura popular
- 1.3.2. Consideración como objeto cultural
- 1.3.3. Los videojuegos en la universidad

1.4. *Storytelling* y transmedialidad en relatos emergentes

- 1.4.1. *Transmedia Storytelling* en el parque de atracciones
- 1.4.2. Nuevas consideraciones sobre la narrativa
- 1.4.3. Relatos emergentes

1.5. Sobre la narratividad de los videojuegos y su peso en una narrativa transmedia

- 1.5.1. Discusiones tempranas sobre narratividad y videojuegos
- 1.5.2. El valor del relato en los videojuegos
- 1.5.3. Ontología de los videojuegos

1.6. Los videojuegos como creadores de mundos transmediales

- 1.6.1. Las reglas del mundo
- 1.6.2. Universos jugables
- 1.6.3. Mundos y personajes inagotables

1.7. Crossmedialidad y transmedialidad: estrategia adaptativa de la industria a las nuevas demandas del público

- 1.7.1. Productos derivados
- 1.7.2. Un nuevo público
- 1.7.3. El salto a la transmedialidad

1.8. Adaptaciones y expansiones transmediales de videojuegos

- 1.8.1. Estrategia industrial
- 1.8.2. Adaptaciones fallidas
- 1.8.3. Expansiones transmediales

1.9. Los videojuegos y los personajes transmediales

- 1.9.1. Personajes viajeros
- 1.9.2. Del medio narrativo al videojuego
- 1.9.3. Fuera de nuestro control: el salto a otros medios

1.10. Videojuegos y *fandom*: teorías afectivas y seguidores

- 1.10.1. *Cosplaying* Mario
- 1.10.2. Somos lo que jugamos
- 1.10.3. Los fans toman el mando



“

Crea esos productos esenciales para los fans de los videojuegos y da un impulso a tu empresa”

06

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 intenso 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.



07

Perfil de nuestros alumnos

Los alumnos que eligen este Curso Universitario de TECH Universidad Tecnológica para continuar con sus estudios son apasionados de los videojuegos, que han descubierto una manera de compaginar su afición con su trabajo. Pero, además, son personas que buscan el éxito profesional y que han entendido la importancia de la enseñanza continua para adaptarse a los cambios del entorno y situarse a la vanguardia de la profesión.





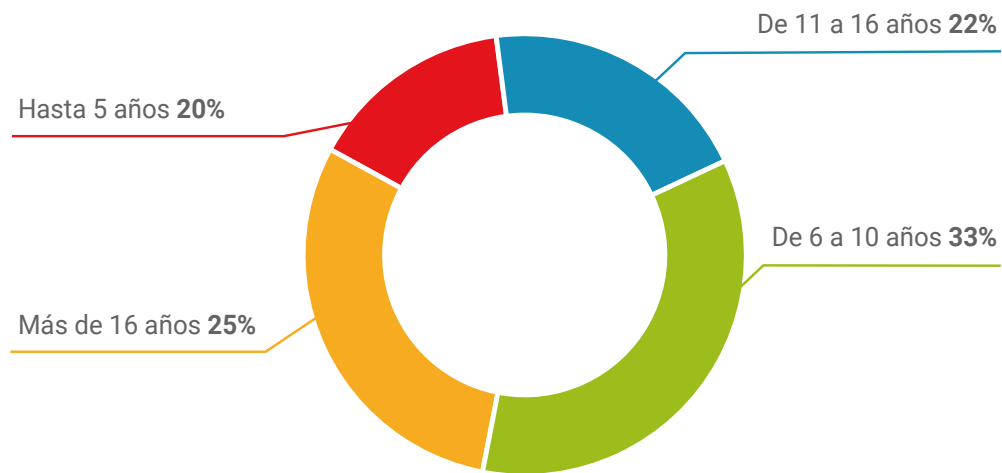
“

¿Eres un apasionado de los videojuegos y quieres dirigir tus propios contenidos transmedia? Descubre las claves para conseguirlo con esta titulación”

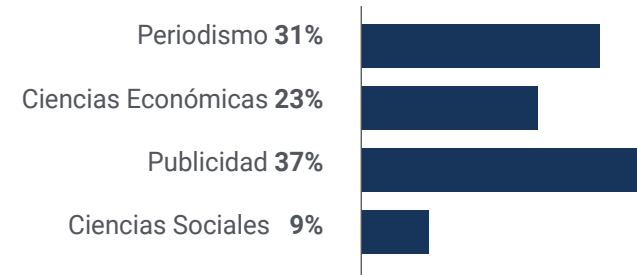
Edad media

Entre **35** y **45** años

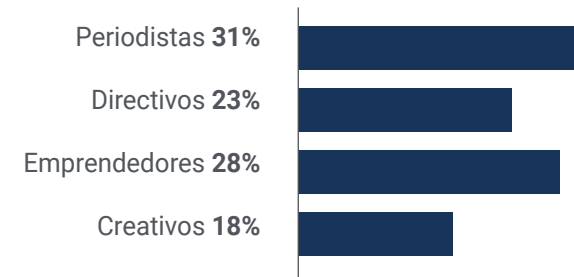
Años de experiencia



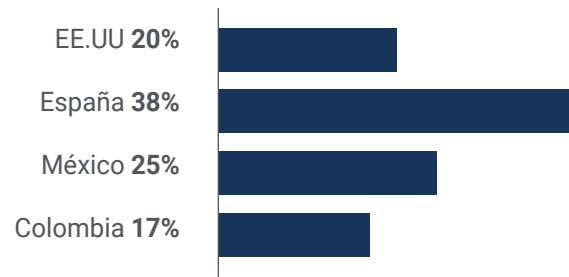
Formación



Perfil académico



Distribución geográfica



Francisco López

Director de una productora de videojuegos

“La gran competitividad que existe en el sector de los videojuegos nos obliga a estar innovando constantemente. Desde hace un tiempo, nos hemos decidido por crear contenidos transmedia, que permitan llegar al público de manera más eficaz y fidelizarlo. Sin embargo, notaba que necesitaba especializarme un poco mejor en este campo para saber hacia dónde dirigir mi empresa. Por suerte, este Curso Universitario de TECH Universidad Tecnológica me ha aportado las claves para conseguirlo y ahora sé perfectamente el camino que tenemos que seguir”

08

Dirección del curso

Los docentes de este programa en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos han sido seleccionados por su amplia experiencia profesional y académica. Así, conocedores de las necesidades y exigencias del mercado, han elaborado un plan de estudios altamente actualizado, que reúne los conceptos y estrategias que todo profesional del sector debe saber manejar con soltura. De esta manera, los alumnos podrán aprender de mano de un equipo de profesores especializado e interesado por la enseñanza de calidad a través de las nuevas tecnologías didácticas.



“

Aprenderás a aplicar el transmedia storytelling en la creación de videojuegos gracias a las claves que te aportará este prestigioso cuadro docente”

Directora Invitada Internacional

El nombre de Magda Romanska es inconfundible en el ámbito de las Artes Escénicas y los Medios de Comunicación a escala internacional. Junto con otros proyectos, esta experta se ha desempeñado como Investigadora Principal del metaLAB de la Universidad de Harvard y preside en el Seminario Artes Transmedia en el reconocido Mahindra Humanities Center. También, ha desarrollado numerosos estudios vinculándose a instituciones como el Centro de Estudios Europeos y el Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos.

Sus líneas de trabajo se centran en la intersección del arte, las humanidades, la tecnología y la narración transmedia. En ese abarcador marco, también se incluyen la dramaturgia multiplataforma y metaversa, y la interacción entre humanos e Inteligencia Artificial en la interpretación. A partir de sus profundos estudios sobre estos campos, ha creado Drametrics, un análisis cuantitativo y computacional de textos dramáticos.

También, es fundadora, directora ejecutiva y redactora jefe de TheTheatreTimes.com, el mayor portal digital de teatro del mundo. Igualmente, lanzó Performap.org, un mapa digital interactivo de festivales de teatro, financiado a través del Laboratorio de Humanidades Digitales de Yale y una subvención LMDA a la innovación. Por otro lado, también ha estado a cargo del desarrollo del International Online Theatre Festival (IOTF), un festival mundial de teatro anual en *streaming*, que hasta ahora ha llegado a más de un millón de participantes. Además, esta iniciativa ha sido galardonada con el Segundo Premio Internacional Culture Online al “Mejor proyecto en línea”, elegido entre otras 452 propuestas de 20 países.

Por otra parte, la Doctora Romanska ha sido reconocida con las becas MacDowell, Apothetae y Lark Theatre Playwriting de la Fundación Time Warner. También, mereció el premio PAHA Creative y el Elliott Hayes a la excelencia en Dramaturgia. A la par, ha recibido lauros de la Asociación Americana de Investigación Teatral y la Asociación de Estudios Polacos.



Dra. Romanska, Magda

- Investigadora Principal del metaLAB de Harvard, Boston, Estados Unidos
- Director Ejecutivo y Redactor Jefe en TheTheatreTimes.com
- Investigadora Asociada del Centro de Estudios Europeos Minda de Gunzburg
- Investigadora Asociada del Centro Davis de Estudios Rusos y Euroasiáticos
- Catedrática de Artes Escénicas en Emerson College
- Catedrática Asociada del Centro Berkman para Internet y la Sociedad
- Doctorado en Theatre, Film and Dance por la Universidad de Cornell
- Máster en Pensamiento Moderno y Literatura por la Universidad de Stanford
- Graduada de la Escuela de Arte Dramático de Yale y el Departamento de Literatura Comparada
- Presidenta del Seminario de Artes Transmedia del Mahindra Humanities Center
- Miembro de: Consejo Asesor en Digital Theatre+



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Dirección



Dr. Regueira, Javier

- ◆ Experto en Branded Content
- ◆ Senior Brand Manager y Responsable online de Nivea
- ◆ Group Brand Manager de Imperial Tobacco
- ◆ Cofundador de la Asociación Española de Branded Content
- ◆ Cofundador de Pop Up Brand Content
- ◆ Autor de varios libros sobre Marketing y Gestión Empresarial
- ◆ Director de Servicios al Cliente en Grey Publicidad
- ◆ Speaker en TED Talks
- ◆ Doctor en Branded Content por la Universidad Rey Juan Carlos
- ◆ Graduado en CCEE Europeas ICADE E4

Profesores

Dña. Rosendo Sánchez, Nieves

- ◆ Investigadora en Narrativas Transmedia
- ◆ Escritora de novelas infantiles
- ◆ Coordinadora de la expansión transmedia de la obra teatral *El Proceso*
- ◆ Docente en estudios universitarios vinculados a la Comunicación
- ◆ Máster en Estudios Literarios y Teatrales por la Universidad de Granada
- ◆ Máster en Literatura en la Era Digital por el IL3 de la Universidad de Barcelona



09

Impacto para tu carrera

La realización de este Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos es la mejor opción que podrán encontrar los profesionales de los negocios en el mercado para especializarse en las técnicas y herramientas más novedosas que podrán aplicar en su labor diaria. De esta manera, será una oportunidad única para conocer una nueva manera de trabajar, que está moviendo los cimientos de la producción de videojuegos, logrando una mayor competitividad del alumno.



“

¿Quieres que tu empresa alcance el éxito de Sony o Ubisoft? Matricúlate ya en este Curso Universitario y estarás un paso más cerca de conseguirlo”

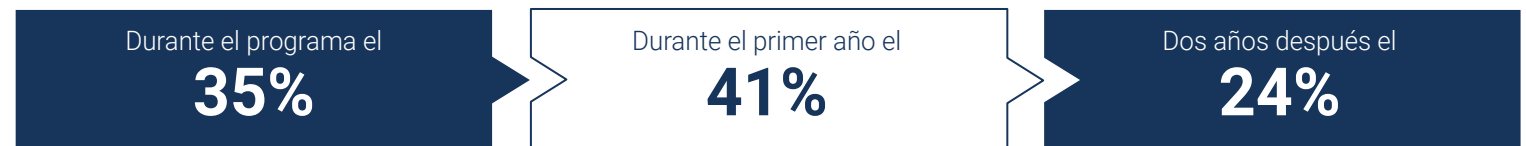
¿Estás preparado para dar el salto? Una excelente mejora profesional te espera

El Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos de TECH es un programa intensivo que prepara a sus alumnos para afrontar retos y decisiones en el ámbito de la generación de contenidos a través de diferentes plataformas. Su objetivo principal es favorecer su crecimiento personal y profesional. Ayudarles a conseguir el éxito.

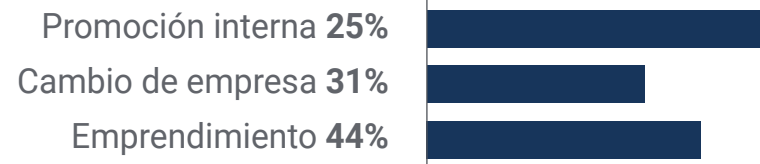
Podrás acceder a la dirección de una compañía de videojuegos y aplicar las técnicas más adecuadas de transmedia Storytelling.

¿Quieres ascender en tu empresa y llegar a los puestos de dirección? No lo pienses más, esta titulación te ayudará a conseguirlo.

Momento del cambio



Tipo de cambio



Mejora salarial

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **25%**



10

Beneficios para tu empresa

Las compañías de videojuegos deben adaptarse a los nuevos tiempos. Por eso, cada vez apuestan más por la incorporación de técnicas novedosas para crear esas historias realmente impactantes en sus seguidores. Gracias a la realización de este Curso Universitario, el alumno será capaz de dirigir una compañía de este tipo aplicando recursos de transmedia *Storytelling*, lo que, sin duda, será fundamental para aumentar el impacto en la audiencia y lograr una mayor rentabilidad.





“

Gracias a tus conocimientos en transmedia, tu compañía de videojuegos despegará en el mercado”

Desarrollar y retener el talento en las empresas es la mejor inversión a largo plazo.

01

Crecimiento del talento y del capital intelectual

El profesional aportará a la empresa nuevos conceptos, estrategias y perspectivas que pueden provocar cambios relevantes en la organización.

02

Retención de directivos de alto potencial evitando la fuga de talentos

Este programa refuerza el vínculo de la empresa con el profesional y abre nuevas vías de crecimiento profesional dentro de la misma.

03

Construcción de agentes de cambio

Será capaz de tomar decisiones en momentos de incertidumbre y crisis, ayudando a la organización a superar los obstáculos.

04

Incremento de las posibilidades de expansión internacional

Gracias a este programa, la empresa entrará en contacto con los principales mercados de la economía mundial.



05

Desarrollo de proyectos propios

El profesional puede trabajar en un proyecto real o desarrollar nuevos proyectos en el ámbito de I+D o de desarrollo de negocio de su compañía.

06

Aumento de la competitividad

Este programa dotará a los alumnos de las competencias necesarias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.

11

Titulación

Este programa en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos** emitido por TECH Universidad Tecnológica.

TECH Universidad Tecnológica, es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario

Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario

Transmedia Storytelling en la Industria de Videojuegos