

# Experto Universitario

## Dirección de Empresas de Videojuegos





## Experto Universitario Dirección de Empresas de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**
- » Dirigido a: **Graduados, Diplomados y Licenciados universitarios en el área de empresariales que quieran ampliar su currículum profesional y adquirir las habilidades necesarias para dirigir un modelo de negocio en el sector de los videojuegos**

Acceso web: [www.techtitute.com/escuela-de-negocios/experto-universitario/experto-direccion-empresas-videojuegos](http://www.techtitute.com/escuela-de-negocios/experto-universitario/experto-direccion-empresas-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

---

*pág. 24*

07

Perfil de nuestros alumnos

---

*pág. 32*

08

Dirección del curso

---

*pág. 36*

09

Impacto para tu carrera

---

*pág. 40*

10

Beneficios para tu empresa

---

*pág. 44*

11

Titulación

---

*pág. 48*

# 01 Bienvenida

El sector de los videojuegos ha experimentado en los últimos años un crecimiento exponencial. La evolución de los dispositivos móviles y las plataformas online ha favorecido el aumento de empresas dedicadas a esta área. A pesar de ello, encontrar un perfil empresarial especializado en la dirección de entidades *gaming* es difícil, aunque muy demandado. Para dar respuesta a esta cuestión surge este programa, con el que el egresado adquirirá todas las habilidades necesarias que le permitirán dirigir con éxito un proyecto empresarial dedicado a los videojuegos. Todo ello a través de una titulación online, accesible desde cualquier dispositivo con acceso a internet y tutorizada por expertos en el sector.



Experto Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos  
TECH Corporación Universitaria UNIMETA



“

*Con este Experto Universitario mejorarás tus competencias transversales requeridas en todos los cargos de liderazgo”*

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 Corporación Universitaria UNIMETA



### 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 Corporación Universitaria UNIMETA.

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

# 04 Objetivos

A pesar de que el sector de los videojuegos está en constante evolución, el objetivo de esta titulación es aportar a los estudiantes las claves que les permita desempeñar las labores directivas con total confianza y garantía de éxito. Además, la finalidad de este y todos los programas que ofrece TECH es permitirles a los egresados compaginar su vida laboral con la académica, de tal manera que puedan continuar mejorando profesionalmente en ambas sin tener que renunciar a ninguna de las dos.



“

*Si tu objetivo es poder optar a puestos directivos en grandes empresas, esta titulación te ayudará a lograrlo”*

## TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos

### Trabajan conjuntamente para conseguirlos

El Experto Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos capacitará al alumno para:

01

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

04

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

02

Desarrollar estrategias de negocio orientadas a empresas digitales y de videojuegos



03

Dominar las áreas de dirección de las empresas

05

Conocer ampliamente los principales elementos para la creación de empresas que puedan tener un posicionamiento en el mercado de los videojuegos



06

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

08

Adquirir las más complejas habilidades y competencias para liderar modelos de negocio y proyectos del ámbito de los videojuegos



09

Adquirir altos criterios sobre tecnologías emergentes e innovación en la industria de los videojuegos

07

Analizar aspectos como el proceso estratégico y la necesidad de realizar análisis de las distintas variables que requiere una formulación estratégica

10

Fundamentar los objetivos y funciones de la dirección estratégica en las empresas digitales y de videojuegos

05

# Estructura y contenido

Siguiendo la metodología *Relearning* este programa ha sido diseñado de tal manera que los conceptos más importantes se repiten a lo largo del temario, favoreciendo un aprendizaje gradual y permitiendo reducir las horas de estudio. Además, los egresados encontrarán en su aula virtual material adicional que les permitirá ampliar sus conocimientos en aquellas áreas que consideren más relevantes en base a sus planes de futuro empresarial.



“

*Este programa te guiará hasta convertirte en un experto en Dirección de Empresas de Videojuegos”*

## Plan de estudios

El plan de estudios de este programa en Dirección de Empresas de Videojuegos ha sido diseñado siguiendo las pautas establecidas por el equipo docente y la metodología pedagógica de TECH. Es por ello que los estudiantes encontrarán en esta titulación un contenido intensivo, de calidad, completo y con la información más actual.

Un Experto Universitario de 450 horas distribuidas a lo largo de 6 meses y organizado en 3 módulos, en los que, además de material teórico, los egresados encontrarán vídeos al detalle elaborados por el equipo docente, resúmenes interactivos, casos prácticos reales y estudios con los que continuar ampliando sus conocimientos en materia de dirección de empresas.

Una buena oportunidad de invertir en su futuro profesional, en una capacitación que les permitirá conocer las estrategias más eficaces en materia de liderazgo y gestión de entidades de videojuegos y que les ayudará a optar a una mejora laboral considerable. Todo ello, en un programa 100% online, accesible desde cualquier dispositivo y a cualquier hora.

Este Experto Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos se desarrolla a lo largo de 6 meses y se divide en 3 módulos:

### Módulo 1

Estrategia en empresas digitales y videojuegos

### Módulo 2

Dirección de Empresas de Videojuegos

### Módulo 3

Marketing digital y transformación digital del videojuego

### ¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Experto Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos de manera totalmente online. Durante los 6 meses 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. Estrategia en empresas digitales y videojuegos

<b>1.1. Empresas digitales y videojuegos</b> 1.1.1. Componentes de la estrategia 1.1.2. Ecosistema digital y del videojuego 1.1.3. Posicionamiento estratégico	<b>1.2. El proceso estratégico</b> 1.2.1. Análisis estratégico 1.2.2. Selección de alternativas estratégicas 1.2.3. Implantación de la estrategia	<b>1.3. Análisis estratégico</b> 1.3.1. Interno 1.3.2. Externo 1.3.3. Matriz DAFO y CAME	<b>1.4. Análisis sectorial del videojuego</b> 1.4.1. Modelo de las 5 fuerzas de Porter 1.4.2. Análisis PESTEL 1.4.3. Segmentación sectorial
<b>1.5. Análisis posición competencial</b> 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	<b>1.6. Análisis del entorno económico</b> 1.6.1. Globalización e Internacionalización 1.6.2. La inversión y el ahorro 1.6.3. Indicadores de producción, productividad y empleo	<b>1.7. Dirección estratégica</b> 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	<b>1.8. Formular la Estrategia</b> 1.8.1. Estrategias corporativas 1.8.2. Estrategias genéricas 1.8.3. Estrategias de cliente
<b>1.9. Implementación de la Estrategia</b> 1.9.1. Planificación Estratégica 1.9.2. Comunicación y esquema de participación de la organización 1.9.3. Gestión del cambio	<b>1.10. Los nuevos negocios estratégicos</b> 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

<b>2.1. Sector y cadena de valor</b> 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	<b>2.2. Los desarrolladores de Videojuegos</b> 2.2.1. La propuesta conceptual 2.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego 2.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego	<b>2.3. Fabricantes de consolas</b> 2.3.1. Componentes 2.3.2. Tipología y fabricantes 2.3.3. Generación de consolas	<b>2.4. Publishers</b> 2.4.1. Selección 2.4.2. Gestión del desarrollo 2.4.3. Generación de productos y servicios
<b>2.5. Distribuidores</b> 2.5.1. Acuerdos con distribuidores 2.5.2. Modelos de distribución 2.5.3. La logística de distribución	<b>2.6. Minoristas</b> 2.6.1. Minoristas 2.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor 2.6.3. Servicios de asesoramiento	<b>2.7. Fabricantes de accesorios</b> 2.7.1. Accesorios para el <i>Gaming</i> 2.7.2. Mercado 2.7.3. Tendencias	<b>2.8. Desarrolladores de Middleware</b> 2.8.1. <i>Middleware</i> en la industria de los videojuegos 2.8.2. Desarrollo <i>Middleware</i> 2.8.3. <i>Middleware</i> : tipología
<b>2.9. Perfiles profesionales del sector de los Videojuegos</b> 2.9.1. <i>Game Designers</i> y programadores 2.9.2. Modeladores y texturizadores 2.9.3. Animadores e ilustradores	<b>2.10. Los clubs profesionales de eSports</b> 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, KPI y ROI**

- 3.10.1. Principales métricas y KPI del Marketing digital
- 3.10.2. Soluciones y herramientas de medición
- 3.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI

06

# Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.







“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## TECH Business School emplea el Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

*Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”*



*Este programa te prepara para afrontar retos empresariales en entornos inciertos y lograr el éxito de tu negocio.*



*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0 para proponerle al directivo retos y decisiones empresariales de máximo nivel, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y empresarial más vigente.

“ *Aprenderás, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales.

Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*Nuestro sistema online te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios. Podrás acceder a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o móvil con conexión a internet.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra escuela de negocios es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



#### Prácticas de habilidades directivas

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



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





**Case studies**

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas en alta dirección del panorama internacional.



**Resúmenes interactivos**

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento. Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



**Testing & Retesting**

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



07

# Perfil de nuestros alumnos

Esta titulación está dirigida, principalmente, a profesionales del área de la administración empresarial y a egresados que deseen implementar a su experiencia académica una capacitación que demuestre que son capaces de desarrollar una aptitud directiva eficaz y exitosa. Además, el perfil de los alumnos que realizan este tipo de titulaciones coincide con personas ambiciosas y con amplias expectativas de futuro que buscan invertir su tiempo en mejorar personal y profesionalmente.







“

*Este Experto Universitario te aportará los conocimientos necesarios que te permitirán conocer el sector de cerca, de tal manera que seas capaz de desarrollar tus estrategias con conocimiento de causa”*

### Edad media

---

Entre **35** y **45** años

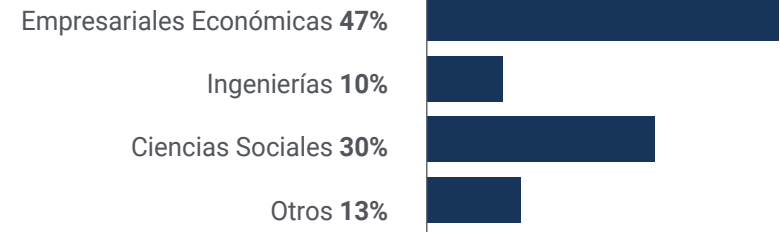
### Años de experiencia

---



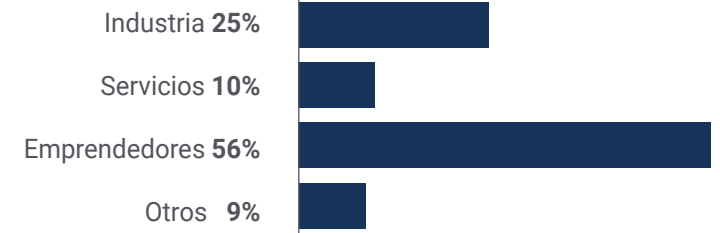
### Formación

---



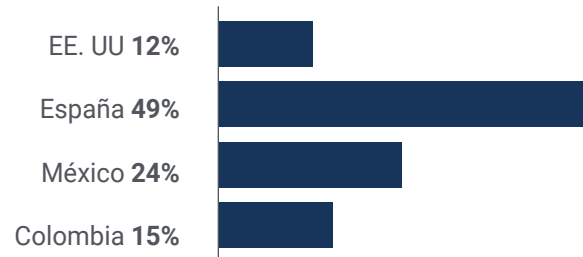
### Perfil académico

---



## Distribución geográfica

---



## Roberto López

---

Content Manager

*"Buscaba una titulación que me ayudara a mejorar mis conocimientos en la dirección de un sector tan concreto e innovador como es el de los videojuegos. TECH me ha aportado todo lo que necesito saber. Además, sus profesores supieron guiarme en todo momento, así que le saqué el máximo partido a este programa"*

08

# Dirección del curso

Para la elaboración del cuadro docente de este Experto Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos, TECH ha seleccionado al mejor equipo, cualificado académicamente, con un bagaje profesional amplio en el sector y con experiencia docente. Los tutores estarán a disposición de los egresados para resolver cualquier cuestión que surja durante la titulación y para guiarle por el camino hacia el éxito.



“

*La experiencia del equipo docente aporta a esta titulación un plus de calidad, ya que el egresado podrá aprender de directivos en activo, de sus técnicas y métodos más eficaces, pero también de sus errores”*

## Dirección



### D. Sánchez Mateos, Daniel

- ♦ 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

- ◆ 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”*

09

# Impacto para tu carrera

El estudio de esta titulación aportará a la carrera profesional de los estudiantes el impulso que necesitan para optar a una mejora profesional y laboral considerable. A lo largo de la titulación verán como sus conocimientos en el área de Dirección de Empresas de Videojuegos se amplían exponencialmente, permitiéndoles adquirir toda la información que necesitan para convertirse en líderes preparados y capaces de asumir objetivos más altos.







“

*Este Experto Universitario te permitirá desarrollar tus aptitudes directivas en menos tiempos del que esperas”*

### ¿Estás preparado para dar el salto?

#### Una excelente mejora profesional te espera.

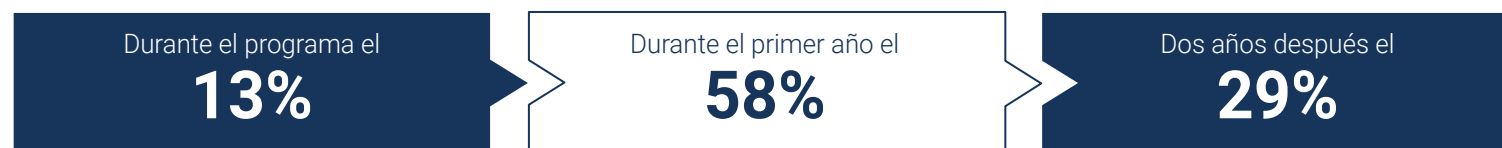
El Experto Universitario en Dirección de Empresas de Videojuegos de TECH es un programa intensivo que prepara a los alumnos para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito de la dirección de entidades dedicadas a los videojuegos. Su objetivo principal es favorecer su crecimiento personal y profesional. Ayudarles a conseguir el éxito.

Si quieres superarte a ti mismo, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarte con los mejores, éste es tu sitio.

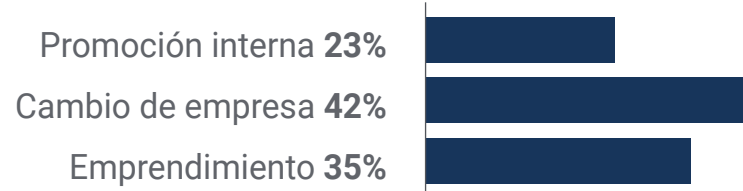
*Conocer la industria desde dentro y de la mano de profesionales en el sector te permitirá desarrollar una capacidad crítica y profesional muy valorada por las empresas.*

*Optar a puestos de trabajos más altos te permitirá acceder, también, a un incremento salarial notorio.*

#### Momento del cambio



#### Tipo de cambio



## Mejora salarial

---

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **23,5%**



10

# Beneficios para tu empresa

Este Experto Universitario aportará al proyecto de los egresados un sinfín de beneficios: desde el conocimiento en profundidad de la industria de los videojuegos, hasta las habilidades teóricas y prácticas necesarias para desarrollar la labor directiva eficazmente. TECH garantiza con sus titulaciones la concepción de empresarios con características únicas y preparados para afrontar retos y situaciones complejas relacionadas con proyectos de emprendeduría o con la dirección efectiva de empresas ya consolidadas.





“

*Conviértete en un directivo con altas capacidades de liderazgo y con habilidades únicas con este Experto Universitario”*

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

01

### **Crecimiento del talento y del capital intelectual**

Los profesionales aportarán 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 los profesionales 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**

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

---

06

### **Aumento de la competitividad**

Este programa dotará a sus profesionales de competencias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.

11

# Titulación

El Experto Universitario en Dirección de Empresas de 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 la Corporación Universitaria del Meta.





“

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

El programa del **Experto Universitario en Dirección de Empresas de 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 la Corporación Universitaria del Meta.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Corporación Universitaria del Meta 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 Dirección de Empresas de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



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



## Experto Universitario Dirección de Empresas de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

# Experto Universitario

## Dirección de Empresas de Videojuegos

