

Curso Universitario

Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos



Curso Universitario Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos

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

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/gestion-financiera-empresas-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Gestionar la financiación de una Empresa de Videojuegos es una tarea sumamente importante. En cada compañía de este ámbito, se necesita a perfiles polivalentes capaces de adquirir una posición de liderazgo dentro de cualquier área, desde Gestión hasta Producción. Por eso, este programa es la opción perfecta para quien quiera complementar su aptitudes y conocimientos para obtener un puesto de trabajo en el que lidere equipos de trabajo en una Empresa de Videojuegos. Para ello, esta titulación ofrece innumerables ventajas para su alumnado que harán que puedan cursarla sin presiones ni horarios gracias a una educación 100% en línea.





“

*Las finanzas son el motor que mueve la empresa.
Especialízate con este programa y gestionalas
óptimamente dentro de una empresa de videojuegos”*

La economía de una empresa es la base del resto de componentes que la conforman. Por este motivo es importante contar con personas capacitadas en este ámbito. En una empresa de videojuegos los futuros líderes de las finanzas pueden ser relevantes para ejercer las funciones de cualquier perfil clave en la industria. Por este motivo, las empresas buscan personas con este perfil para que se incorporen a trabajar con ellos.

Esta titulación prepara al egresado para adquirir habilidades, conocimientos y competencias en el análisis económico y financiero. Esto permitirá, que el alumno una vez que concluya sus estudios y se incorpore al mercado laboral tenga una gran capacidad de decisión en ámbitos como economía, marketing contabilidad o gestión.

Un amplio cuerpo docente formado con profesionales del sector de las empresas de los videojuegos, ha elaborado un temario con los conceptos y destrezas necesarias para que el egresado se desarrolle en la Gestión Financiera de la Empresa de Videojuegos. Esto, está acompañado de las mejores técnicas pedagógicas, avaladas todas ellas por profesionales del sector de la educación.

TECH ofrece una metodología totalmente online, para que así, el estudiante tenga la oportunidad de especializarse en el área y mejorar su currículum sin dejar de lado sus obligaciones laborales y personales. Estudiar ya no será un problema, cada uno podrá decidir cuándo, cómo y dónde incrementar sus conocimientos para tener mejores puestos de trabajo en el sector de las Empresas de Videojuegos.

Este **Curso Universitario en Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son::

- ♦ La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- ♦ Los contenidos especializados en desarrollo y animación de videojuegos
- ♦ 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



Especialízate con este Curso Universitario en Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos y amplía tus posibilidades laborales dentro del sector”

“

En TECH Global University seguimos el modelo de competencias de Miller. Le sacamos el máximo partido a la tecnología para conseguir una inmersión en cada uno de los temas”

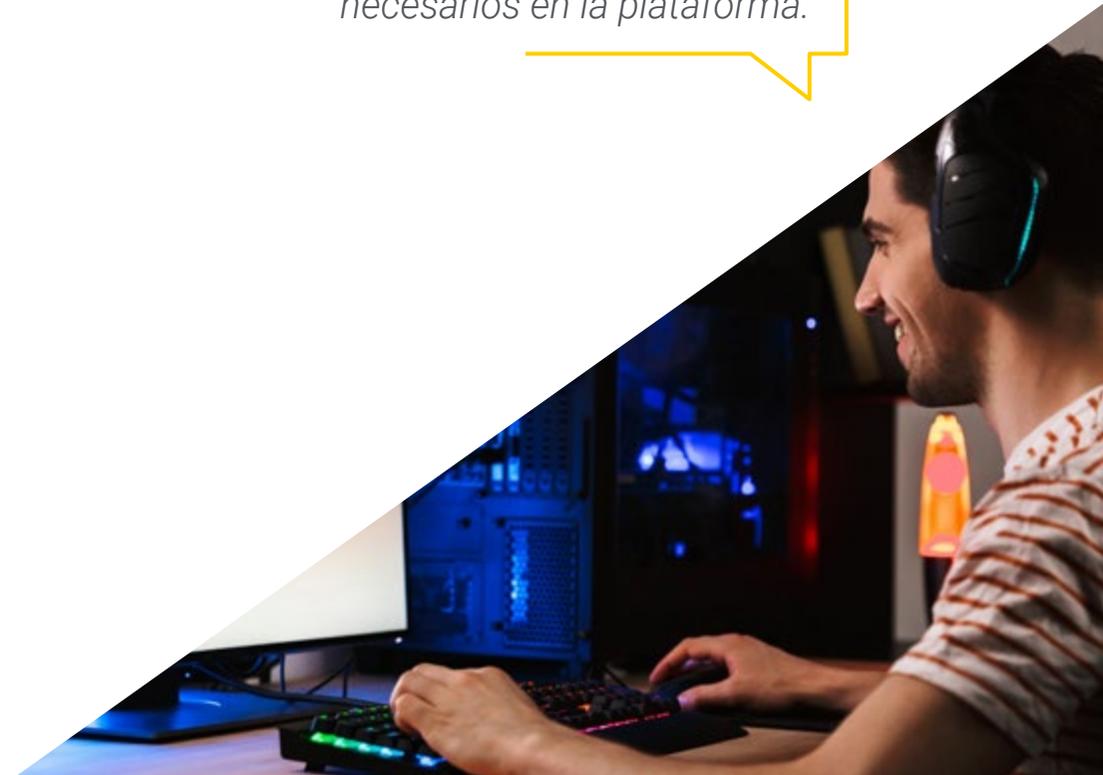
Después de cursar este programa, estarás preparado para trabajar por tu cuenta, así como para una empresa de gran prestigio.

TECH no utiliza libros en sus programas. Tendrás todos los conceptos y materiales necesarios en la plataforma.

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.



02 Objetivos

Los objetivos de este Curso Universitario están preparados para que el alumno adquiera distintas capacidades y las pueda desarrollar en cualquier área de la empresa sin inconvenientes. Además de saber cuáles son los aspectos más críticos dentro de la gestión económica de la compañía será uno de los más importantes. Con ellos, el egresado adquirirá los conocimientos adecuados para enfrentarse con éxito a un puesto de trabajo en una empresa de videojuegos.





“

Diferénciate del resto, y destaca por tus habilidades dentro de la gestión económica y financiera. Con TECH, es posible”

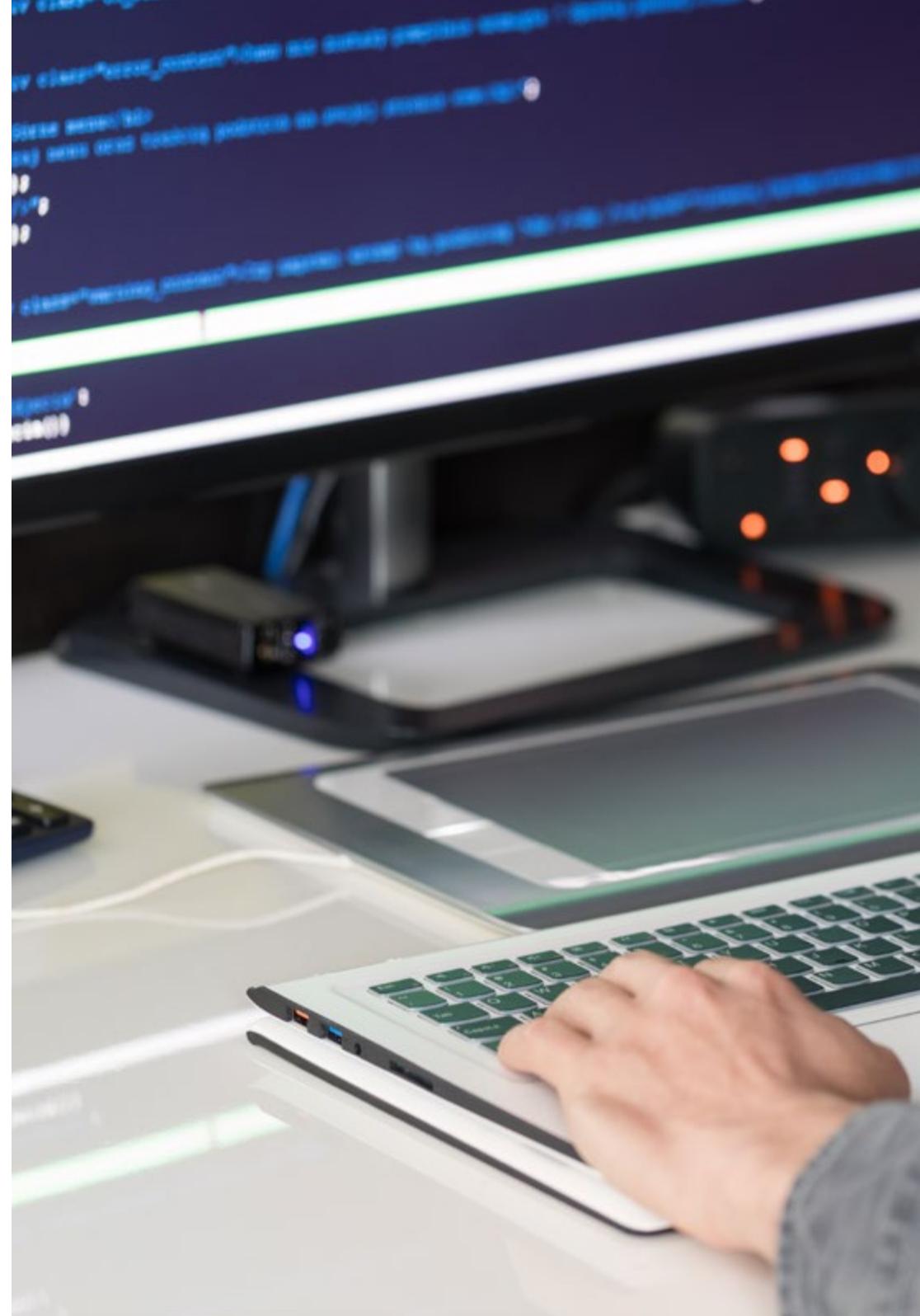


Objetivo general

- ♦ Dominar las áreas funcionales de las empresas que tiene el sector del videojuego

“

Cuida del capital de la empresa para que esta pueda seguir creciendo, y tu carrera profesional también”





Objetivo específico

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

03

Dirección del curso

El cuerpo docente de esta titulación instruirá al alumno para que alcance todos los objetivos propuestos. Todos ellos cuentan con grandes logros profesionales a sus espaldas que los avalan a nivel internacional. Utilizarán las técnicas más avanzadas en aprendizaje para una correcta asimilación de conceptos. Las destrezas pertinentes, serán trabajadas a través de casos prácticos y teóricos.



“

El personal docente de TECH te ayudará no solo a adquirir conocimientos nuevos, sino a mejorar las destrezas con las que ya contabas”

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”

04

Estructura y contenido

Con una estructura clara y directa, se presentan cuestiones que el alumno puede encontrarse en una posible situación laboral. El temario que conforma este Curso Universitario está dividido en 10 temas a lo largo de los cuales se aprenderán los fundamentos de la Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos. Se presentarán soluciones ante posibles casos que puedan darse en entornos reales, junto con una teoría que ayudará a una plena adquisición de los conocimientos.



Project Console

Create *
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs

Assets
Gizmos
Karting

Assets >



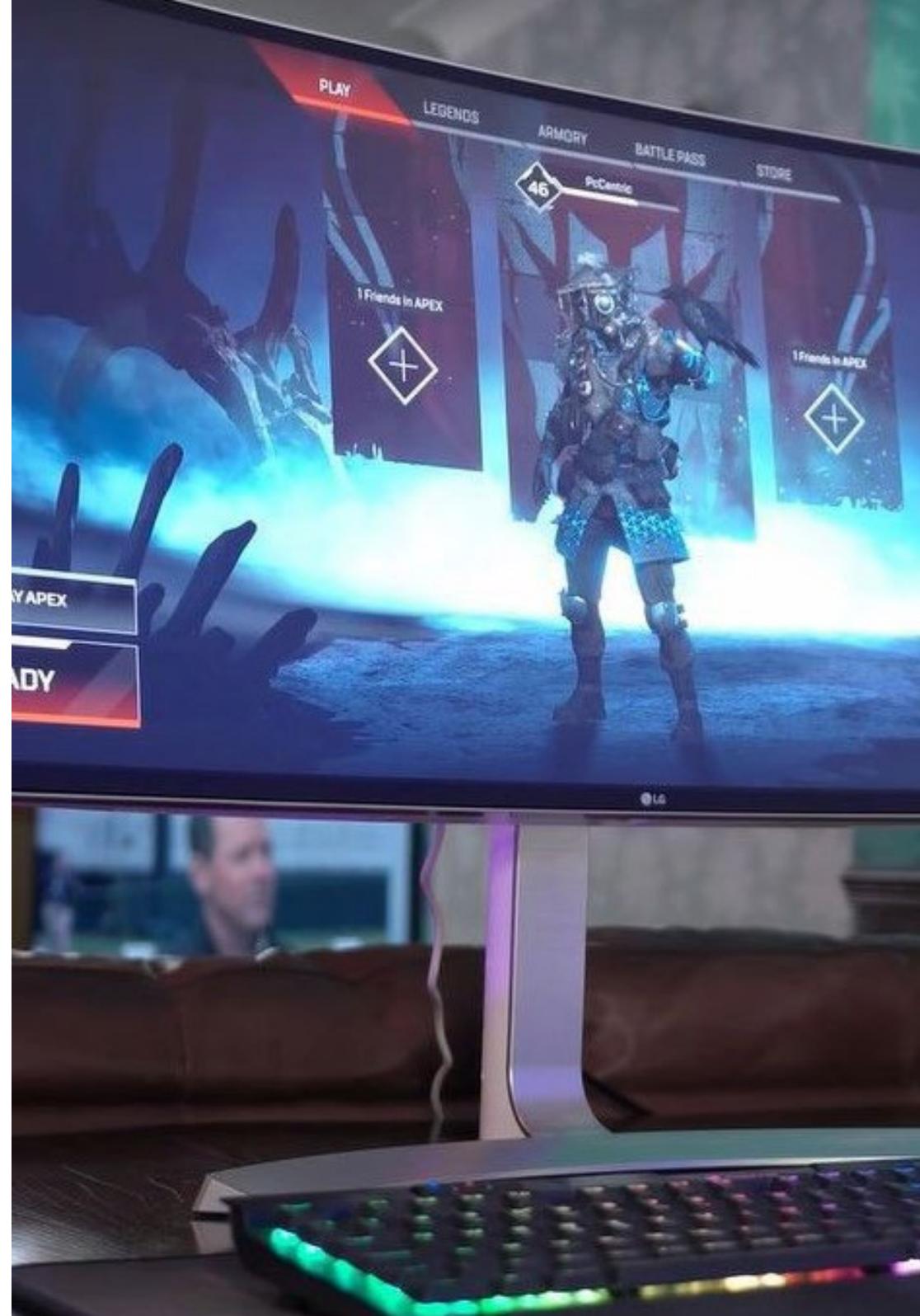
Current: 15.09
Lap 1: 15.09
Session Best Lap:
15.09

“

Podrás optar a tomar parte en distintos departamentos dentro de una empresa de videojuegos”

Módulo 1. Gestión financiera

- 1.1. Contabilidad
 - 1.1.1. Contabilidad
 - 1.1.2. Las cuentas anuales y otros informes
 - 1.1.3. Inmovilizado material, inversiones inmobiliarias e inmovilizado intangible
- 1.2. Gestión financiera
 - 1.2.1. Instrumentos financieros
 - 1.2.2. Finanzas corporativas y administración financiera
 - 1.2.3. Finanzas para emprendedores
- 1.3. Análisis de estados financieros
 - 1.3.1. Análisis de los estados financieros
 - 1.3.2. Análisis de la liquidez y la solvencia
 - 1.3.3. Gestión de tesorería
- 1.4. Operaciones financieras
 - 1.4.1. Operaciones financieras
 - 1.4.2. Gestión de la inversión
 - 1.4.3. Criterios de elección de inversiones ciertas
- 1.5. El sistema financiero
 - 1.5.1. El sistema financiero
 - 1.5.2. Estructura y funcionamiento del sistema financiero
 - 1.5.3. El mercado de valores
- 1.6. Control de Gestión
 - 1.6.1. Control de Gestión
 - 1.6.2. Centros de responsabilidad
 - 1.6.3. Sistemas de costes
- 1.7. Control presupuestario
 - 1.7.1. El proceso presupuestario
 - 1.7.2. Organización y gestión presupuestaria
 - 1.7.3. Control presupuestario





- 1.8. Gestión de Tesorería
 - 1.8.1. *Cash Management* y el presupuesto de Tesorería
 - 1.8.2. Cobros de las operaciones comerciales
 - 1.8.3. Pago de las operaciones comerciales
- 1.9. Financiación de empresas
 - 1.9.1. Ventajas, inconvenientes e implicaciones de la deuda
 - 1.9.2. Elección de la estructura de capital en la empresa
 - 1.9.3. Cambios en la estructura de capital
- 1.10. Valoración de empresas
 - 1.10.1. Métodos contables y valor de negocio
 - 1.10.2. Activos y deuda
 - 1.10.3. Diagnóstico de valoración de empresas y presentación a inversores

“

Prepararse para un buen futuro laboral es básico en los tiempos que corren. TECH ha preparado para ti un temario muy completo que te convertirá en un profesional del sector”

05

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”

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”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, 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 profesional más vigente.

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

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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus 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 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

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

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

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 universidad 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, se combinan 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 capacitación, 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 y competencias

Realizarán 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.



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 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.



06

Titulación

El Curso Universitario en Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso 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 **Curso Universitario en Gestión Financiera 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: **Curso Universitario en Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



tech corporación universitaria
UNIMETA

Curso Universitario Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos

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

Curso Universitario

Gestión Financiera de Empresas de Videojuegos

