

Maestría Oficial Universitaria Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231282

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad



Nº de RVOE: 20231282

Maestría Oficial Universitaria Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **11/05/2023**

Acceso web: www.techtitute.com/mx/videojuegos/maestria-universitaria/maestria-universitaria-gestion-empresas-digitales-videojuegos

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación de asignaturas

pág. 24

05

Objetivos docentes

pág. 30

06

Salidas profesionales

pág. 36

07

Idiomas gratuitos

pág. 42

08

Metodología de estudio

pág. 46

09

Cuadro docente

pág. 56

10

Titulación

pág. 60

11

Homologación del título

pág. 64

12

Requisitos de acceso

pág. 68

13

Proceso de admisión

pág. 72

01

Presentación del programa

La Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos se ha convertido en un pilar estratégico en la economía global, impulsada por un mercado en constante crecimiento, según datos de Newzoo. Este sector, que combina creatividad, tecnología y negocio, se encuentra en una evolución acelerada, marcada por el auge de modelos como el metaverso y los servicios de *gaming* en la nube. Por ello, TECH ha ideado este programa que abarca los aspectos más destacados de este mercado global en constante expansión. Así, mediante una modalidad de aprendizaje 100% online, los egresados recibirán una capacitación de vanguardia, que los preparará para transformar ideas innovadoras en proyectos exitosos y rentables, adaptándose a las demandas de la industria.

Este es el momento, te estábamos esperando





“

Esta Maestría Oficial Universitaria será la puerta de entrada a una carrera dinámica y competitiva, diseñada para destacar en una de las industrias más innovadoras y prometedoras del siglo XXI”

La Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos es esencial en un mundo donde la tecnología y la creatividad se fusionan para transformar la manera en que las personas trabajan, se entretienen y se conectan. Este sector no solo lidera la innovación en entretenimiento, sino que también impulsa la economía global, generando miles de millones de dólares en ingresos y creando oportunidades laborales para millones de personas. La importancia de esta gestión radica en su capacidad para estructurar y dirigir proyectos complejos, optimizando recursos, maximizando la rentabilidad y asegurando la sostenibilidad en el mercado.

La Maestría Oficial Universitaria en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos de TECH es un programa diseñado para transformar al alumnado en líderes visionarios, capaces de dirigir con éxito proyectos en una de las industrias más innovadoras y de rápido crecimiento a nivel global. Así, mediante una capacitación integral, que combina conocimientos avanzados en dirección estratégica, Marketing Digital, análisis de tendencias tecnológicas y modelos de monetización, estarán preparados para afrontar los retos del competitivo mundo de los videojuegos y las empresas digitales. Además, adquirirán habilidades clave para tomar decisiones estratégicas, liderar equipos multidisciplinarios y transformar ideas creativas en negocios sostenibles.

Asimismo, los beneficios de este programa no solo se reflejarán en el presente, sino que también se extenderán al futuro, abriendo puertas a oportunidades globales en una industria que no deja de crecer. Con esta titulación, los profesionales no solo obtendrán una ventaja competitiva en su carrera, sino que también adquirirán la capacidad de moldear el futuro del entretenimiento interactivo y la tecnología digital.

A su vez, la modalidad 100% online se adaptará a las necesidades actuales, ofreciendo flexibilidad, accesibilidad y excelencia académica, desde cualquier lugar del mundo. Este enfoque innovador combinará el aprendizaje digital con la metodología *Relearning*, un sistema pedagógico único que optimizará la adquisición de conocimientos mediante la reiteración estratégica de conceptos clave en contextos prácticos y dinámicos.





“

¡Apuesta por TECH! Este programa universitario será clave para que destagues en un sector que combina creatividad, tecnología y negocio, garantizando un impacto duradero en el mercado global”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículum de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



03

Plan de estudios

Este plan de estudios ha sido cuidadosamente diseñado para equipar a los programadores con las habilidades, conocimientos y visión estratégica necesarios para liderar en el dinámico y competitivo sector digital. En este sentido, se abarcarán todos los aspectos clave de la gestión empresarial, con un enfoque especial en la industria de los videojuegos y las empresas digitales. De este modo, se profundizará en áreas esenciales, como el desarrollo de negocios digitales, la gestión de proyectos, la innovación tecnológica, el Marketing Digital y la economía de los videojuegos.

Un temario completo y bien desarrollado



“

¿Deseas tomar decisiones efectivas en entornos digitales? Esta titulación te preparará para convertirte en un líder visionario y un emprendedor exitoso en el mundo digital y de los videojuegos”

A su vez, se pondrá a disposición de los egresados una amplia variedad de recursos multimedia y académicos que enriquecerán la experiencia de aprendizaje y garantizarán una capacitación de calidad. También estará respaldado por herramientas digitales de última generación, pudiendo acceder a contenidos interactivos, estudios de caso actualizados y simulaciones que facilitarán la comprensión de los conceptos clave en la gestión empresarial, dentro del ámbito digital y de los videojuegos.

“

Con el acceso a los mejores materiales didácticos, a la vanguardia tecnológica y académica, te prepararás de manera autónoma y flexible, asegurando una capacitación completa y de alto nivel”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.



En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

Asignatura 1	El contexto global y el ecosistema del videojuego
Asignatura 2	Dirección de empresas de videojuegos
Asignatura 3	Mercadotecnia digital y transformación digital del videojuego
Asignatura 4	Creación de empresas de videojuegos
Asignatura 5	Gestión de proyectos
Asignatura 6	Innovación
Asignatura 7	Gestión financiera
Asignatura 8	Dirección comercial
Asignatura 9	Gestión de Ciber Deportes
Asignatura 10	Liderazgo y gestión del talento

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1. El contexto global y el ecosistema del videojuego

- 1.1. Empresas Digitales y Videojuegos
 - 1.1.1. Componentes de la estrategia
 - 1.1.2. Ecosistema digital y del videojuego
 - 1.1.3. Posicionamiento Estratégico
- 1.2. El Proceso estratégico
 - 1.2.1. Análisis estratégico
 - 1.2.2. Selección de alternativas estratégicas
 - 1.2.3. Implantación de la estrategia
- 1.3. Análisis estratégico
 - 1.3.1. Interno
 - 1.3.2. Externo
 - 1.3.3. Matriz DAFO y CAME
- 1.4. Análisis Sectorial del Videojuego
 - 1.4.1. Modelo de las 5 fuerzas de Porter
 - 1.4.2. Análisis PESTEL
 - 1.4.3. Segmentación Sectorial
- 1.5. Análisis posición competencial
 - 1.5.1. Crear y monetizar el valor estratégico
 - 1.5.2. La búsqueda de nicho vs la segmentación del mercado
 - 1.5.3. La sustentabilidad del posicionamiento competitivo
- 1.6. Análisis del entorno económico
 - 1.6.1. Globalización e internacionalización
 - 1.6.2. La inversión y el ahorro
 - 1.6.3. Indicadores de producción, productividad y empleo
- 1.7. Dirección estratégica
 - 1.7.1. Un marco para el análisis de la estrategia
 - 1.7.2. El análisis del entorno sectorial, recursos y capacidades
 - 1.7.3. Puesta en práctica de la estrategia

- 1.8. Formular la estrategia
 - 1.8.1. Estrategias corporativas
 - 1.8.2. Estrategias genéricas
 - 1.8.3. Estrategias de cliente
- 1.9. Implementación de la estrategia
 - 1.9.1. Planificación estratégica
 - 1.9.2. Comunicación y esquema de participación de la organización
 - 1.9.3. Gestión del cambio
- 1.10. Los Nuevos Negocios estratégicos
 - 1.10.1. Los océanos azules
 - 1.10.2. El agotamiento de la mejora incremental en la curva de valor
 - 1.10.3. Negocios de costo marginal cero

Asignatura 2. Dirección de empresas de videojuegos

- 2.1. Sector y cadena de valor
 - 2.1.1. El valor en el sector del entretenimiento
 - 2.1.2. Elementos de la cadena de valor
 - 2.1.3. Relación entre cada uno de los elementos de la cadena de valor
- 2.2. Los desarrolladores de videojuegos
 - 2.2.1. La propuesta conceptual
 - 2.2.2. Diseño creativo y argumento del videojuego
 - 2.2.3. Tecnologías aplicables al desarrollo del videojuego
- 2.3. Fabricantes de Consolas
 - 2.3.1. Componentes
 - 2.3.2. Tipología y fabricantes
 - 2.3.3. Generación de consolas
- 2.4. Publicistas
 - 2.4.1. Selección
 - 2.4.2. Gestión del desarrollo
 - 2.4.3. Generación de productos y servicios



- 2.5. Distribuidores
 - 2.5.1. Acuerdos con distribuidores
 - 2.5.2. Modelos de distribución
 - 2.5.3. La logística de distribución
- 2.6. Minoristas
 - 2.6.1. Minoristas
 - 2.6.2. Orientación y vinculación con el consumidor
 - 2.6.3. Servicios de asesoramiento
- 2.7. Fabricantes de accesorios
 - 2.7.1. Accesorios para videojuegos
 - 2.7.2. Mercado
 - 2.7.3. Tendencias
- 2.8. Desarrolladores de agentes intermedios
 - 2.8.1. Middleware en la industria de los videojuegos
 - 2.8.2. Desarrollo *middleware*
 - 2.8.3. Middleware: tipología
- 2.9. Perfiles profesionales del sector de los videojuegos
 - 2.9.1. Diseñadores y Programadores de Videojuegos
 - 2.9.2. Modeladores y texturizadores
 - 2.9.3. Animadores e ilustradores
- 2.10. Los clubs profesionales de deportes digitales
 - 2.10.1. El área administrativa
 - 2.10.2. El área deportiva
 - 2.10.3. El área de comunicación

Asignatura 3. Mercadotecnia digital y transformación digital del videojuego

- 3.1. Estrategia en Mercadotecnia 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
 - 3.2.3. Mercadotecnia móvil
- 3.3. Medios Digitales
 - 3.3.1. Estrategia y Planificación de Medios
 - 3.3.2. *Display* y programación publicitaria
 - 3.3.3. Televisión Digital
- 3.4. Buscadores
 - 3.4.1. Desarrollo y aplicación de una Estrategia de Búsqueda
 - 3.4.2. SEO
 - 3.4.3. SEM
- 3.5. Redes sociales
 - 3.5.1. Diseño, planificación y analítica en una estrategia de redes sociales
 - 3.5.2. Técnicas de mercadotecnia en Redes sociales horizontales
 - 3.5.3. Técnicas de mercadotecnia en Redes sociales verticales
- 3.6. Mercadotecnia de atracción
 - 3.6.1. Embudo de la Mercadotecnia de atracción
 - 3.6.2. Generación de Mercadotecnia de contenido
 - 3.6.3. Captación y gestión de leads
- 3.7. Mercadotecnia basada en cuentas
 - 3.7.1. Estrategia de Mercadotecnia B2B (Negocio para negocio)
 - 3.7.2. Tomador de decisiones y mapa de contactos
 - 3.7.3. Plan de mercadotecnia basada en cuentas

- 3.8. Mercadotecnia de correo electrónico y página de aterrizaje
 - 3.8.1. Características de la mercadotecnia de correo electrónico
 - 3.8.2. Creatividad y páginas de aterrizaje
 - 3.8.3. Campañas y acciones de mercadotecnia de correo electrónico
- 3.9. Automatización de la mercadotecnia
 - 3.9.1. Automatización de la mercadotecnia
 - 3.9.2. Big data e inteligencia artificial aplicados a la mercadotecnia
 - 3.9.3. Principales soluciones de la mercadotecnia automática
- 3.10. Métricas, KPIs y ROI
 - 3.10.1. Principales métricas y KPIs del Mercadotecnia digital
 - 3.10.2. Soluciones y herramientas de medición
 - 3.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI

Asignatura 4. Creación de empresas de videojuegos

- 4.1. Emprendimiento
 - 4.1.1. Estrategia emprendedora
 - 4.1.2. El proyecto de Emprendimiento
 - 4.1.3. Metodologías ágiles de emprendimiento
- 4.2. Innovaciones tecnológicas en el videojuego
 - 4.2.1. Innovaciones en consolas y periféricos
 - 4.2.2. Innovación en captura de movimiento y live dealer
 - 4.2.3. Innovación en gráficos y software
- 4.3. Plan de negocio
 - 4.3.1. Segmentos y Propuesta de Valor
 - 4.3.2. Procesos, recursos y Alianzas Claves
 - 4.3.3. Relación Cliente y Canales de interacción
- 4.4. Inversión
 - 4.4.1. Inversiones en la industria del videojuego
 - 4.4.2. Aspectos críticos para la captura de inversiones
 - 4.4.3. Financiación de empresas emergentes

- 4.5. Finanzas
 - 4.5.1. Ingresos y eficiencias
 - 4.5.2. Gastos Operativos y de Capital
 - 4.5.3. La cuenta de resultados y el balance
 - 4.6. Producción videojuegos
 - 4.6.1. Herramientas de Simulación de la Producción
 - 4.6.2. Gestión Programada de la Producción
 - 4.6.3. Gestión del Control de la Producción
 - 4.7. Gestión de Operaciones
 - 4.7.1. Diseño, Localización y Mantenimiento
 - 4.7.2. Gestión de la Calidad
 - 4.7.3. Gestión de Inventarios y de la Cadena de Suministros
 - 4.8. Nuevos modelos de distribución online
 - 4.8.1. Modelos de logística en línea
 - 4.8.2. Entrega directa en línea y Software como un Servicio (SaaS)
 - 4.8.3. Envío directo
 - 4.9. Sostenibilidad
 - 4.9.1. Creación de Valor Sostenible
 - 4.9.2. ASG (Ambientales, sociales y de Gobierno)
 - 4.9.3. Sostenibilidad en la estrategia
 - 4.10. Aspectos Jurídicos
 - 4.10.1. Propiedad Intelectual
 - 4.10.2. Propiedad Industrial
 - 4.10.3. Protección de datos
-
- Asignatura 5. Gestión de proyectos**
- 5.1. Ciclo de vida de un proyecto de videojuegos
 - 5.1.1. Fase conceptual y preproducción
 - 5.1.2. Fase de producción y las fases finales
 - 5.1.3. Fase postproducción
 - 5.2. Proyectos de videojuego
 - 5.2.1. Géneros
 - 5.2.2. Juegos formativos
 - 5.2.3. Subgéneros y nuevos géneros
 - 5.3. Arquitectura de un proyecto de videojuegos
 - 5.3.1. Arquitectura interna
 - 5.3.2. Relación entre elementos
 - 5.3.3. Visión holística del videojuego
 - 5.4. Los videojuegos
 - 5.4.1. Aspectos lúdicos en los videojuegos
 - 5.4.2. Diseño de videojuegos
 - 5.4.3. Gamificación
 - 5.5. La técnica del videojuego
 - 5.5.1. Elementos internos
 - 5.5.2. Motores de los videojuegos
 - 5.5.3. Influencia de la técnica y la mercadotecnia en el diseño
 - 5.6. Concepción, lanzamiento y ejecución de proyectos
 - 5.6.1. Desarrollo previo
 - 5.6.2. Fases del desarrollo de videojuegos
 - 5.6.3. La involucración del consumidor en el desarrollo
 - 5.7. Gestión de la organización de un proyecto de videojuegos
 - 5.7.1. El equipo de desarrollo y publicidad
 - 5.7.2. Equipo de operaciones
 - 5.7.3. Equipo de ventas y mercadotecnia
 - 5.8. Manuales para el desarrollo de videojuegos
 - 5.8.1. Manual de Diseño y Técnica del Videojuego
 - 5.8.2. Manual del Desarrollador de videojuegos
 - 5.8.3. Manual de requerimientos y especificación técnicas
 - 5.9. Publicación y mercadotecnia de videojuegos
 - 5.9.1. Preparación del videojuego
 - 5.9.2. Canales de comunicación digitales
 - 5.9.3. Reparto, progreso y seguimiento del éxito
 - 5.10. Metodologías ágiles aplicables a proyectos de videojuegos
 - 5.10.1. Diseño y pensamiento visual
 - 5.10.2. Metodología *Lean Startup*
 - 5.10.3. Desarrollo *Scrum* y ventas

Asignatura 6. Innovación

- 6.1. Estrategia e Innovación
 - 6.1.1. Innovación en videojuegos
 - 6.1.2. Gestión de la innovación en videojuegos
 - 6.1.3. Modelos de innovación
- 6.2. Talento innovador
 - 6.2.1. La implantación de la cultura de la innovación en las organizaciones
 - 6.2.2. Talento
 - 6.2.3. Mapa de Cultura de la Innovación
- 6.3. La Dirección y Gestión del Talento en la Economía Digital
 - 6.3.1. Ciclo de vida del Talento
 - 6.3.2. Captación - condicionantes generacionales
 - 6.3.3. Retención: conexión, fidelización, evangelistas
- 6.4. Modelos de negocio en la Innovación de videojuegos
 - 6.4.1. La innovación en los modelos de negocio
 - 6.4.2. Herramientas de innovación al negocio
 - 6.4.3. Base de datos *Business Model Navigator*
- 6.5. Dirección de proyectos de innovación
 - 6.5.1. Cliente y proceso de innovación
 - 6.5.2. Diseño de la Propuesta de Valor
 - 6.5.3. Organizaciones exponenciales
- 6.6. Metodologías ágiles en innovación
 - 6.6.1. Metodología *Design Thinking* y *Lean Startup*
 - 6.6.2. Modelos ágiles de dirección de proyectos: Kanban y Scrum
 - 6.6.3. *Lean Canvas*
- 6.7. Gestión de validación de la innovación
 - 6.7.1. Prototipado (PMV)
 - 6.7.2. Validación del Cliente
 - 6.7.3. Pivotar o preservar

- 6.8. Innovación en Procesos
 - 6.8.1. Oportunidades de innovación en procesos
 - 6.8.2. Plazo de lanzamiento, Reducción tareas de no valor y Eliminación de defectos
 - 6.8.3. Herramientas metodológicas para la innovación en procesos
- 6.9. Tecnología Disruptivas
 - 6.9.1. Tecnologías de Hibridación Físico – Digital
 - 6.9.2. Tecnologías en Comunicación y Tratamiento de Datos
 - 6.9.3. Tecnologías de Aplicación en Gestión
- 6.10. El retorno de la inversión en Innovación
 - 6.10.1. Estrategias de monetización de datos y activos de innovación
 - 6.10.2. El ROI de la Innovación. Enfoque general
 - 6.10.3. Embudos

Asignatura 7. Gestión financiera

- 7.1. Contabilidad
 - 7.1.1. Contabilidad
 - 7.1.2. Las cuentas anuales y otros informes
 - 7.1.3. Inmovilizado material, inversiones inmobiliarias e inmovilizado intangible
- 7.2. Gestión Financiera
 - 7.2.1. Instrumentos financieros
 - 7.2.2. Finanzas corporativas y administración financiera
 - 7.2.3. Finanzas para emprendedores
- 7.3. Análisis de estados financieros
 - 7.3.1. Análisis de los estados financieros
 - 7.3.2. Análisis de la liquidez y la solvencia
 - 7.3.3. Gestión de tesorería
- 7.4. Operaciones financieras
 - 7.4.1. Operaciones financieras
 - 7.4.2. Gestión de la inversión
 - 7.4.3. Criterios de elección de inversiones ciertas

- 7.5. El sistema financiero
 - 7.5.1. El sistema financiero
 - 7.5.2. Estructura y funcionamiento del sistema financiero
 - 7.5.3. El mercado de valores
- 7.6. Control de gestión
 - 7.6.1. Control de gestión
 - 7.6.2. Centros de responsabilidad
 - 7.6.3. Sistemas de costes
- 7.7. Control Presupuestario
 - 7.7.1. El proceso presupuestario
 - 7.7.2. Organización y gestión presupuestaria
 - 7.7.3. Control presupuestario
- 7.8. Gestión de Tesorería
 - 7.8.1. Manejo de efectivo y el presupuesto de Tesorería
 - 7.8.2. Cobros de las operaciones comerciales
 - 7.8.3. Pago de las operaciones comerciales
- 7.9. Financiación de Empresas
 - 7.9.1. Ventajas, inconvenientes e implicaciones de la deuda
 - 7.9.2. Elección de la estructura de capital en la empresa
 - 7.9.3. Cambios en la estructura de capital
- 7.10. Valoración de empresas
 - 7.10.1. Métodos contables y valor de negocio
 - 7.10.2. Activos y deuda
 - 7.10.3. Diagnóstico de valoración de empresas y presentación a inversores

Asignatura 8. Dirección comercial

- 8.1. Modelos de organización comercial
 - 8.1.1. El departamento comercial
 - 8.1.2. Herramientas del departamento comercial
 - 8.1.3. La fuerza de ventas
- 8.2. Objetivos comerciales
 - 8.2.1. Planificación comercial
 - 8.2.2. Previsiones y presupuestos
 - 8.2.3. Presupuesto comercial
- 8.3. Previsión comercial
 - 8.3.1. Rentabilidad del departamento comercial
 - 8.3.2. Previsión de ventas
 - 8.3.3. Control de la actividad comercial
- 8.4. Nuevos modelos relacionales
 - 8.4.1. La comercialización en los nuevos modelos de negocio
 - 8.4.2. La personalización como principal driver de la relación con los clientes
 - 8.4.3. El desarrollo de la experiencia del cliente
- 8.5. La venta consultiva
 - 8.5.1. Psicología de la venta
 - 8.5.2. La comunicación persuasiva
 - 8.5.3. Introducción y evolución de los métodos de venta
- 8.6. Modalidades de venta
 - 8.6.1. La venta *retail* o B2C
 - 8.6.2. La venta externa B2B
 - 8.6.3. La venta en línea
- 8.7. Venta con redes sociales
 - 8.7.1. Venta social
 - 8.7.2. La actitud Social: crear red de contactos
 - 8.7.3. Proceso de captación de un nuevo cliente utilizando social media

- 8.8. Metodologías de ventas digitales
 - 8.8.1. Principales metodologías ágiles aplicadas en ventas digitales
 - 8.8.2. Metodologías *Scrum Sales*, *Best Selling*, *Snap Selling*, *Spin Selling*
 - 8.8.3. Metodologías *Inbound Sales* B2B y Mercadotecnia basada en cuentas
- 8.9. El soporte del Mercadotecnia en el área comercial
 - 8.9.1. Gestión de la mercadotecnia
 - 8.9.2. El valor de la mercadotecnia digital (B2C / B2B)
 - 8.9.3. Gestión del Mezcla de mercadotecnia en el área comercial
- 8.10. Organización y planificación del trabajo del vendedor
 - 8.10.1. Zonas y rutas de venta
 - 8.10.2. Gestión del tiempo y dirección de reuniones
 - 8.10.3. Análisis y toma de decisiones

Asignatura 9. Gestión de Ciber Deportes

- 9.1. La industria de los deportes digitales
 - 9.1.1. Deportes digitales
 - 9.1.2. Actores de la industria de deportes digitales
 - 9.1.3. El modelo de negocio y el mercado de deportes digitales
- 9.2. La gestión de los Clubes de deportes digitales
 - 9.2.1. La importancia de los clubs en deportes digitales
 - 9.2.2. Creación de clubes
 - 9.2.3. Administración y gestión de los clubes de deportes digitales
- 9.3. La relación de jugadores digitales
 - 9.3.1. El rol del jugador
 - 9.3.2. Habilidades y competencias del jugador
 - 9.3.3. Jugadores como embajadores de marca
- 9.4. Las competiciones y los eventos
 - 9.4.1. El reparto en deportes digitales: Competiciones y eventos
 - 9.4.2. La gestión del evento y los campeonatos
 - 9.4.3. Los principales campeonatos locales, regionales, nacionales y globales
- 9.5. La gestión del patrocinio en los deportes digitales
 - 9.5.1. La gestión del Patrocinio en deportes digitales
 - 9.5.2. Tipos de Patrocinios en deportes digitales
 - 9.5.3. El acuerdo de Patrocinio deportes digitales

- 9.6. La gestión de la publicidad en deportes digitales
 - 9.6.1. Creación de videojuegos para publicitar una marca: nuevo formato publicitario
 - 9.6.2. El contenido de marca en deportes digitales
 - 9.6.3. Los deportes digitales como Estrategia Comunicativa
- 9.7. Mercadotecnia en la gestión de deportes digitales
 - 9.7.1. La gestión del *Owned Media*
 - 9.7.2. La gestión de medios de pago
 - 9.7.3. Especial foco en redes sociales
- 9.8. Mercadotecnia de influencia
 - 9.8.1. Mercadotecnia de influencia
 - 9.8.2. La gestión de audiencia y su impacto en deportes digitales
 - 9.8.3. Modelos de negocio en la mercadotecnia de influencia
- 9.9. Comercialización
 - 9.9.1. La venta de servicios y productos asociados
 - 9.9.2. La comercialización
 - 9.9.3. El comercio electrónico y los lugares de mercado
- 9.10. Métricas y KPIs de deportes digitales
 - 9.10.1. Métricas
 - 9.10.2. Los KPIs de progreso y de éxito
 - 9.10.3. Mapa estratégico de objetivos e indicadores

Asignatura 10. Liderazgo y gestión del talento

- 10.1. Empresa, Organización y Recursos Humanos
 - 10.1.1. Organización y estructura organizacional
 - 10.1.2. La Dirección estratégica
 - 10.1.3. Análisis y organización del trabajo
- 10.2. La gestión de Recursos Humanos en la empresa
 - 10.2.1. La organización en los Recursos Humanos
 - 10.2.2. Canales de reclutamiento
 - 10.2.3. Candidaturas en el sector de los videojuegos
- 10.3. Liderazgo personal y profesional
 - 10.3.1. Líderes y procesos de liderazgos
 - 10.3.2. La autoridad de la comunicación
 - 10.3.3. Negociación con el éxito y el fracaso

- 10.4. Gestión del conocimiento y Gestión del Talento
 - 10.4.1. Gestión estratégica del talento
 - 10.4.2. Tecnologías aplicadas a la gestión de recursos humanos
 - 10.4.3. Modelos de innovación en recursos humanos
- 10.5. La gestión del conocimiento como clave en el crecimiento de la empresa
 - 10.5.1. Objetivos generales de la gestión del conocimiento
 - 10.5.2. Estructura de los sistemas de gestión del conocimiento y flujos
 - 10.5.3. Procesos en la gestión del conocimiento
- 10.6. Entrenamiento y tutoría
 - 10.6.1. Programación neurolingüística (PNL)
 - 10.6.2. Entrenamiento y tutoría
 - 10.6.3. Procesos
- 10.7. Nuevas formas de liderazgo en entornos VUCA (volátiles, con alta incertidumbre, complejos y/o ambiguos)
 - 10.7.1. Gestión individual del cambio
 - 10.7.2. Gestión del cambio organizativo
 - 10.7.3. Herramientas
- 10.8. Gestión de la diversidad
 - 10.8.1. La incorporación de las nuevas generaciones en el liderazgo
 - 10.8.2. Liderazgo femenino
 - 10.8.3. Gestión de la multiculturalidad
- 10.9. Tutoría de liderazgo
 - 10.9.1. Las habilidades del líder coach
 - 10.9.2. *Feedback* y *Feedforward*
 - 10.9.3. El reconocimiento
- 10.10. Adaptación a las nuevas tecnologías
 - 10.10.1. Actitud
 - 10.10.2. Conocimiento
 - 10.10.3. Seguridad



Serás capaz de crear empresas digitales que generen un gran impacto en la comunidad gamer. ¡Triunfarás en un sector en auge de la mano de la mejor universidad digital del mundo, según Forbes: TECH!

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





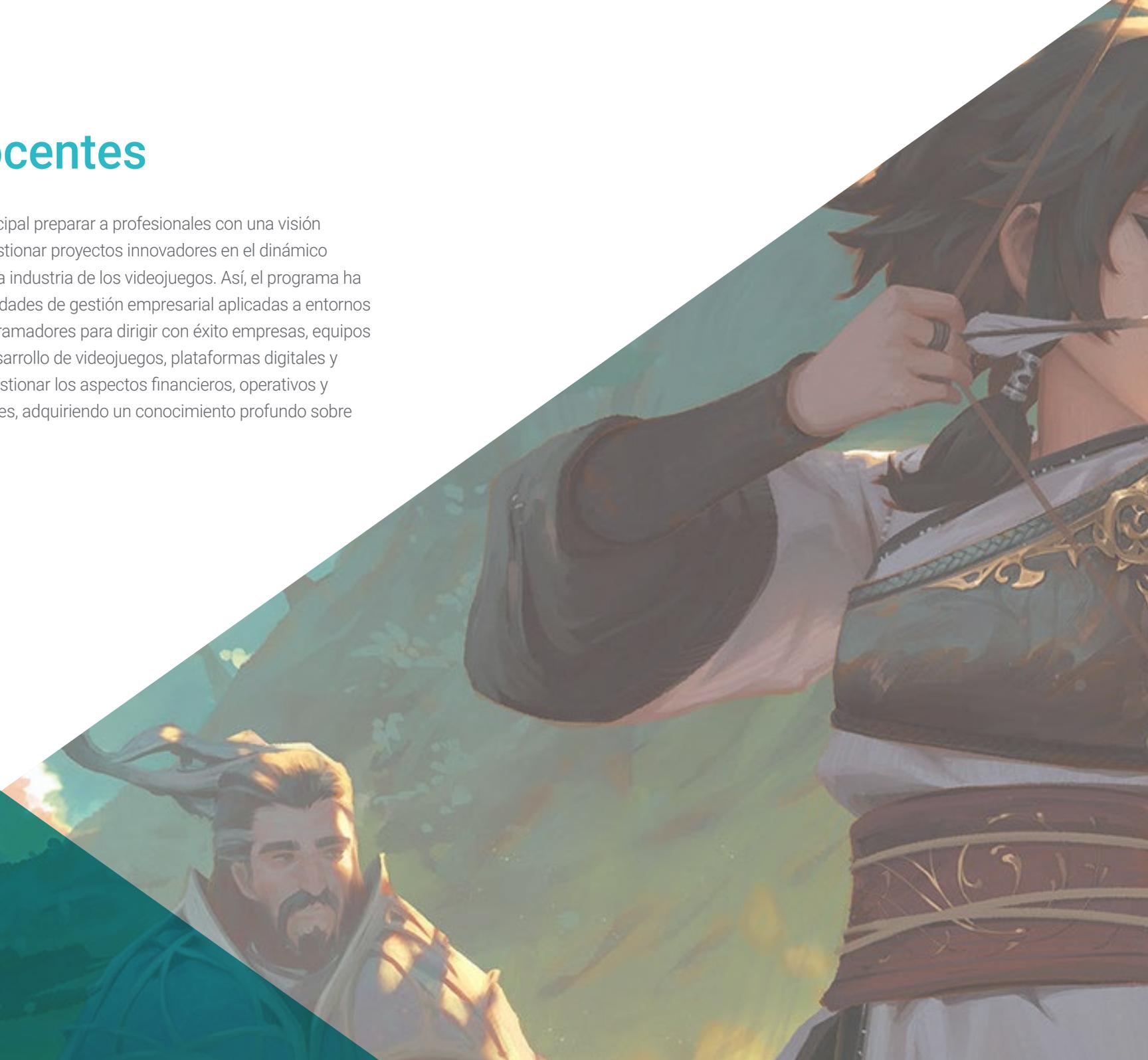
Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

La titulación tendrá como meta principal preparar a profesionales con una visión estratégica y sólida para liderar y gestionar proyectos innovadores en el dinámico mundo de las empresas digitales y la industria de los videojuegos. Así, el programa ha sido diseñado para desarrollar habilidades de gestión empresarial aplicadas a entornos tecnológicos, preparando a los programadores para dirigir con éxito empresas, equipos o proyectos en sectores como el desarrollo de videojuegos, plataformas digitales y negocios online. Además, podrán gestionar los aspectos financieros, operativos y estratégicos de las empresas digitales, adquiriendo un conocimiento profundo sobre modelos de negocio innovadores.

*Living
SUCCESS*





“

TECH te dotará con las capacidades necesarias para destacar como líder en la Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos, contribuyendo al crecimiento y la innovación de la industria”



Objetivos generales

- Generar estrategias para la industria
- Comprender en profundidad y diseñar proyectos de videojuegos
- Gestionar las tecnologías emergentes e innovaciones en la industria
- Desarrollar estrategias orientadas al videojuego
- Dominar las áreas funcionales de las empresas que tiene el sector del videojuego
- Aprender en detalle a desarrollar estrategias de marketing y ventas
- Crear empresas orientadas al mercado de los videojuegos
- Conocer en profundidad el impacto en la gestión de proyectos y en el liderazgo de equipos





Objetivos específicos

Asignatura 1. El contexto global y el ecosistema del videojuego

- ◆ Conocerá el contexto y los componentes de la estrategia empresarial con foco en la industria de videojuegos
- ◆ Entender aspectos básicos de los negocios como el proceso y el análisis estratégico

Asignatura 2. Dirección de empresas de videojuegos

- ◆ Comprender la estructura de la cadena de valor de la industria de videojuegos
- ◆ Obtener las competencias necesarias para la dirección de las distintas organizaciones del sector
- ◆ Entender el papel de los desarrolladores y programadores, así como de los fabricantes de consolas y publicistas
- ◆ Analizar nuevos nichos de mercado como las competencias de deportes digitales

Asignatura 3. Mercadotecnia digital y transformación digital del videojuego

- ◆ Identificar las disciplinas y técnicas de la mercadotecnia de videojuegos
- ◆ Desarrollar estrategias y buscar canales para impulsar los modelos de negocio en la industria del videojuego

Asignatura 4. Creación de empresas de videojuegos

- ◆ Conocer ampliamente los principales elementos para la creación de empresas que puedan ser aplicables en el mercado de los videojuegos
- ◆ Utilizar de manera adecuada conceptos de emprendimiento, inversión y finanzas

Asignatura 5. Gestión de proyectos

- ◆ Conocer en detalle la operación y la gestión de proyectos relacionados con los videojuegos
- ◆ Entender las fases que siguen los proyectos, los géneros y subgéneros de videojuegos y su arquitectura
- ◆ Comprender la importancia de un lanzamiento y estrategia de mercadotecnia adecuada
- ◆ Ahondar en los elementos internos del videojuego

Asignatura 6. Innovación

- ◆ Comprender los principales elementos para el desarrollo de soluciones innovadoras y viables para los distintos servicios y productos de videojuegos

Conocer los modelos de innovación y su relación con el talento y la denominada economía digital

- ◆ Asignatura 7. Gestión de financiera
- ◆ Identificar y reconocerá los aspectos más críticos en la gestión económica y financiera como una de las principales competencias para la gestión empresarial
- ◆ Analizar las mejores estrategias a implementar para controlar el presupuesto y financiamiento de negocios en videojuegos

Asignatura 8. Dirección comercial

- ◆ Desarrollar competencias comerciales en los principales procesos para aumentar las capacidades de venta
- ◆ Profundizar en el desarrollo de negocio en las empresas del sector de videojuegos





Asignatura 9. Gestión de ciber deportes

- ♦ Conocer en profundidad, aprender y estudiar todo el subecosistema de deportes digitales
- ♦ Ahondar en sus principales actores, como los modelos de negocio con el fin de ser apto para desarrollar este mercado

Asignatura 10. Liderazgo y gestión del talento

- ♦ Conocer los canales de reclutamiento y las técnicas de negociación básicas para un liderazgo efectivo
- ♦ Entender la importancia de ser un mentor y entrenar a su equipo de trabajo de acuerdo a las metas perseguidas, adaptando a la empresa y sus miembros a las nuevas tecnologías y la diversidad

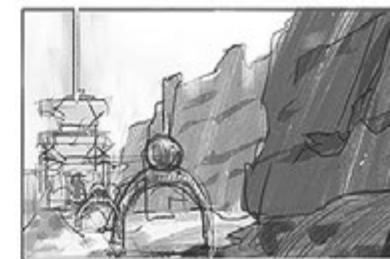
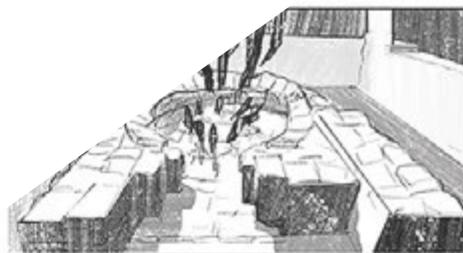
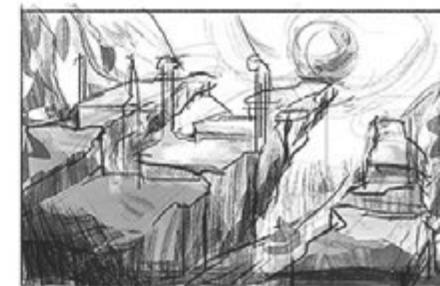
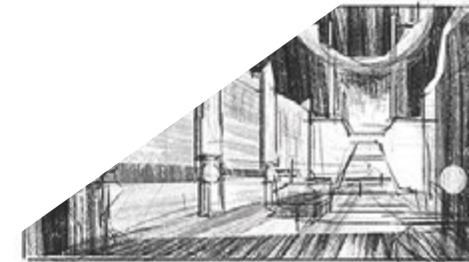
“

Potenciarás tus habilidades directivas a través de una opción académica exhaustiva y completamente actualizada. ¡Únete a TECH y llega a lo más alto en la industria del gaming!”

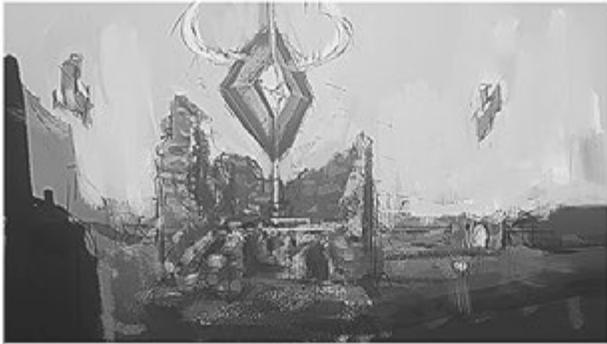
06

Salidas profesionales

Esta Maestría Oficial Universitaria capacitará a los profesionales para liderar empresas innovadoras en sectores como el desarrollo de videojuegos, las plataformas digitales y el entretenimiento interactivo. Así, gracias a su enfoque integral, desempeñarán roles clave en la dirección de proyectos, la gestión de recursos tecnológicos y la creación de estrategias comerciales disruptivas. Además, estas competencias les abrirán las puertas de grandes estudios de videojuegos, empresas emergentes de tecnología y organizaciones dedicadas a la transformación digital.



Upgrading...



“

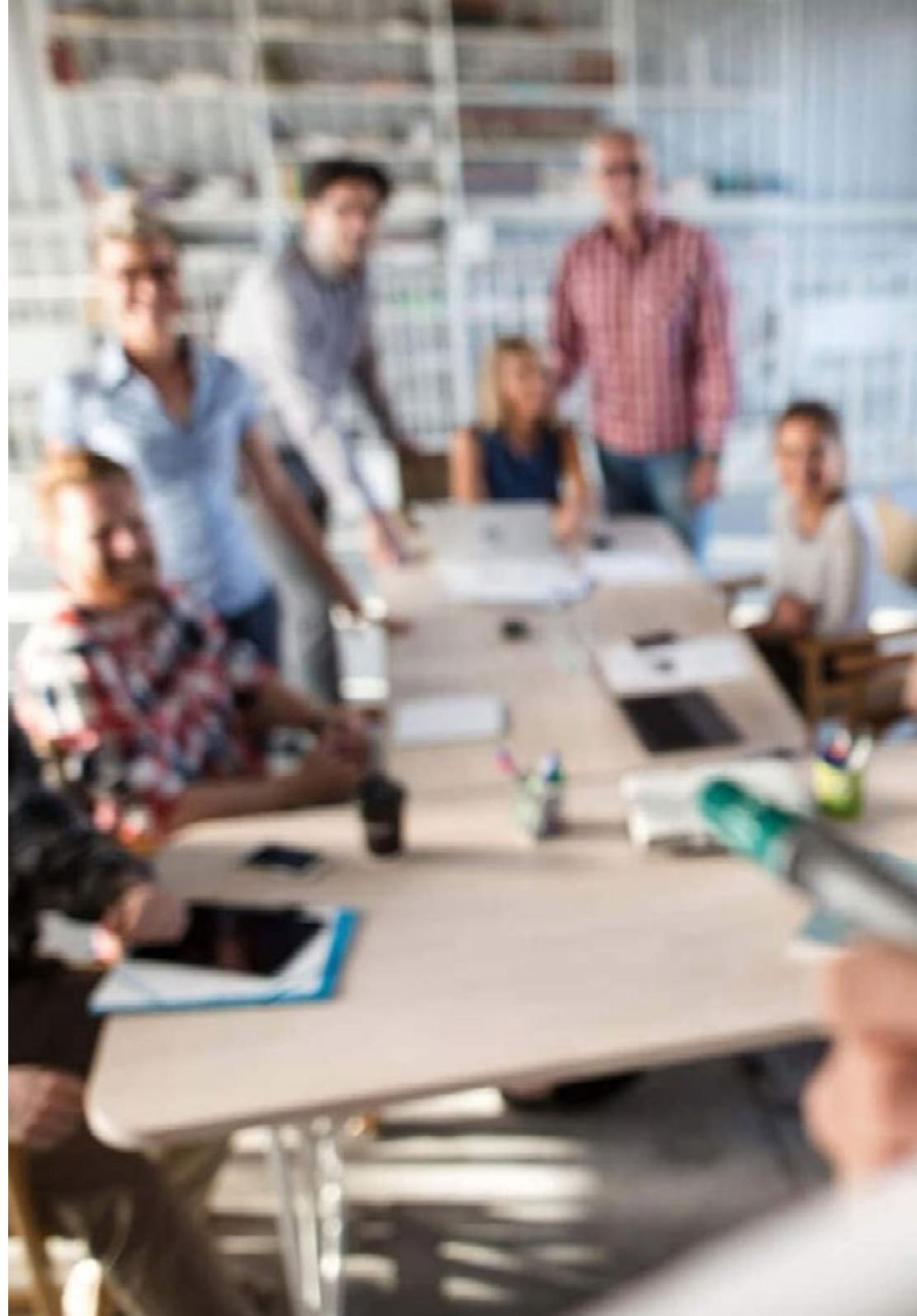
¡TECH te impulsará a convertirte en un líder tecnológico! No solo asegurarás una carrera prometedora, sino que también tendrás un impacto significativo en el futuro de la innovación digital”

Perfil del egresado

El egresado se distinguirá por su capacidad para combinar una sólida preparación en liderazgo empresarial con un profundo conocimiento de las tendencias digitales y la industria del entretenimiento interactivo. Esto le permitirá diseñar y ejecutar estrategias innovadoras que respondan a los retos de un sector altamente competitivo y en constante evolución. Con habilidades analíticas, creativas y tecnológicas, también estará preparado para optimizar procesos, liderar equipos multidisciplinares y generar valor en proyectos de gran impacto. Además, su enfoque estratégico lo posicionará como un agente de cambio en un mercado donde la gestión eficiente y visionaria es clave para el éxito.

Te adaptarás al cambio y liderarás con confianza y éxito tu organización, combinando la visión estratégica, la adaptabilidad al cambio y un profundo entendimiento del ecosistema digital global.

- ♦ **Liderazgo estratégico:** Dirigir equipos multidisciplinares y proyectos innovadores dentro de la industria digital y de videojuegos, fomentando un ambiente colaborativo que potencie el crecimiento empresarial y la innovación constante
- ♦ **Pensamiento analítico:** Analizar datos de mercado, identificar tendencias emergentes y convertir esta información en estrategias empresariales efectivas que fortalezcan el posicionamiento y éxito de empresas digitales y de videojuegos
- ♦ **Comunicación efectiva:** Articular ideas, diseñar presentaciones de impacto y liderar negociaciones clave, asegurando una transmisión clara y persuasiva de objetivos y propuestas en entornos altamente competitivos
- ♦ **Adaptación al cambio:** Responder con agilidad a las constantes transformaciones tecnológicas y a las dinámicas cambiantes del mercado, garantizando la sostenibilidad y competitividad de proyectos digitales y de videojuegos





Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Director de Proyectos Digitales: Lidera equipos interdisciplinarios para desarrollar y gestionar proyectos digitales, desde la concepción hasta la implementación, asegurando el cumplimiento de objetivos y plazos.

Responsabilidades: Gestiona la planificación, ejecución y monitoreo de proyectos digitales, asegurando que se cumplan los objetivos estratégicos y las expectativas de los clientes dentro de los plazos establecidos.

2. Gerente de Marketing Digital para Videojuegos: Diseña e implementa estrategias de marketing digital específicas para la industria de los videojuegos, mejorando la visibilidad y el alcance del producto.

Responsabilidades: Desarrolla y ejecuta estrategias de marketing digital, analizando métricas y adaptando campañas para mejorar la visibilidad y aumentar la base de usuarios del videojuego.

3. Product Manager de Videojuegos: Supervisa el ciclo de vida del desarrollo de un videojuego, coordinando las diversas fases de producción y asegurando que el producto final cumpla con los estándares de calidad y las expectativas del mercado.

Responsabilidades: Coordina las etapas de desarrollo del videojuego, desde la conceptualización hasta el lanzamiento, gestionando recursos y ajustando las características del producto según la retroalimentación del mercado.

4. Consultor en Transformación Digital: Asesora a empresas en la adaptación de sus procesos y modelos de negocio a los entornos digitales, aprovechando tecnologías emergentes y tendencias del mercado digital.

Responsabilidades: Asiste a las empresas en la implementación de soluciones tecnológicas innovadoras, ayudando a optimizar procesos y modelos de negocio para adaptarse a la era digital.

5. Coordinador de Desarrollo de Videojuegos: Gestiona y organiza los equipos de desarrollo, asegurando que se alcancen los objetivos técnicos y creativos del videojuego en todas las fases de su creación.

Responsabilidades: Organiza y supervisa las actividades del equipo de desarrollo, asegurando que los proyectos se completen a tiempo, dentro del presupuesto y con altos estándares de calidad.

6. Director de Operaciones Digitales: Gestiona las operaciones diarias de empresas digitales, optimizando recursos y procesos para mejorar la eficiencia y el rendimiento dentro de la industria de los videojuegos.

Responsabilidades: Gestiona los procesos operativos de las empresas digitales, mejorando la eficiencia interna mediante la implementación de nuevas tecnologías y prácticas organizacionales.

7. Analista de Negocios Digitales: Evalúa las tendencias del mercado digital y realiza estudios sobre la viabilidad económica de proyectos en el ámbito de los videojuegos, ofreciendo recomendaciones estratégicas.

Responsabilidades: Realiza estudios de mercado y análisis financieros para identificar oportunidades de negocio en el ámbito digital y elaborar estrategias para maximizar el retorno de inversión.

8. Community Manager para Videojuegos: Gestiona la interacción con los usuarios y la comunidad en plataformas sociales, creando contenido y estrategias para fomentar la participación y el crecimiento de la base de jugadores.

Responsabilidades: Gestiona la presencia online de un videojuego, interactuando con la comunidad de jugadores, moderando foros y creando contenido atractivo para mantener y expandir el interés en el juego.



Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

“

Podrás acceder a diversos cargos de alto impacto como director de proyectos digitales, gerente de Marketing, Product Manager y más, garantizando la sostenibilidad y el éxito de tu empresa”



07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

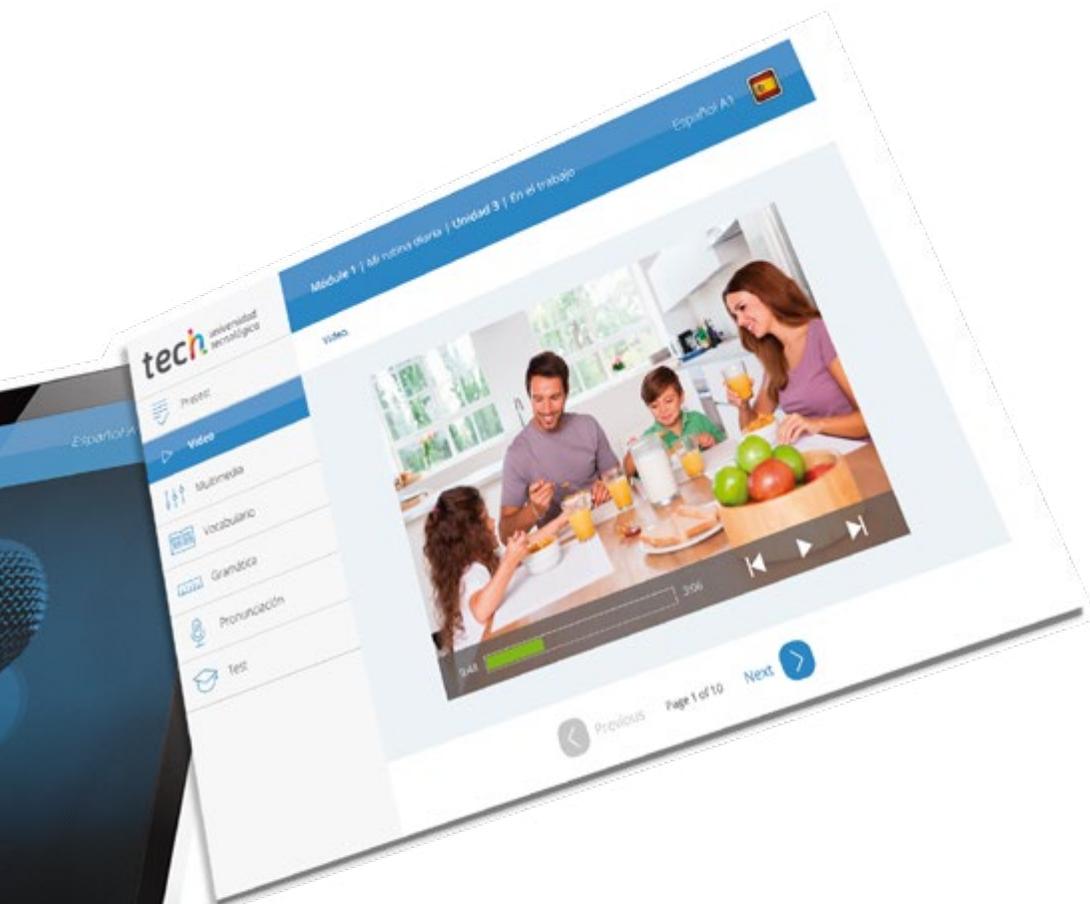
En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”

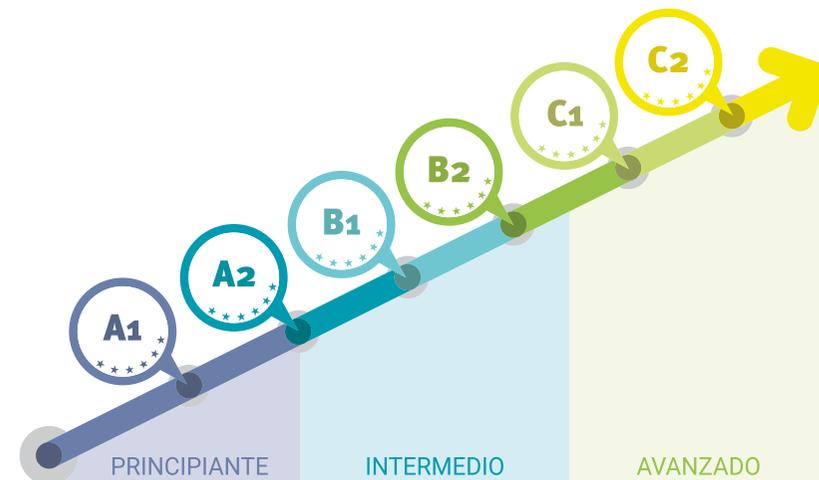




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



08

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.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*



“

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.



09

Cuadro docente

El cuadro docente está formado por profesionales altamente cualificados, con experiencia en la gestión de proyectos digitales y la industria del entretenimiento interactivo. Estos expertos, provenientes de prestigiosas instituciones y empresas líderes, ofrecerán una visión estratégica y práctica sobre la gestión empresarial en el mundo digital y de videojuegos. A través de su enseñanza, los egresados tendrán acceso a conocimientos de vanguardia, estrategias de éxito y estudios de casos reales, pudiendo aplicar los conceptos aprendidos en situaciones profesionales.





“

Con un enfoque innovador y directo al mundo laboral, el cuadro docente asegura una capacitación integral que te preparará para liderar y transformar el futuro de las empresas digitales y de videojuegos”

Dirección



D. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operating Officer en Marshals
- Project Manager Officer en Sum, The Sales Intelligence Company
- Content Manager en GroupM, WPP
- Docente en Cursos de Marketing Online Boluda
- Docente en Edix por la UNIR
- Docente asociado en ESIC Business & Marketing School
- Máster en Innovación y Transformación Digital, Comunicación Digital y Contenidos Multimedia en MSMK University
- Product Owner Certification



10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial de la Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos y da un paso adelante en tu carrera profesional”

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20231282, de fecha 11/05/2023, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)



Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos”

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica. .

Título: **Maestría en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos**

No. de RVOE: **20231282**

Fecha de vigencia RVOE: **11/05/2023**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Máster Oficial Universitario más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com.



Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20231282

Maestría Oficial
Universitaria
Gestión de Empresas
Digitales y de Videojuegos

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **11/05/2023**

Maestría Oficial Universitaria Gestión de Empresas Digitales y de Videojuegos

Nº de RVOE: 20231282

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad