

# Especialización Profesional

## Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados





## Especialización Profesional Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: [www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/modelos-negocio-ventas-productos-gamificados](http://www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/modelos-negocio-ventas-productos-gamificados)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Requisitos de acceso

---

*pág. 6*

03

Salidas profesionales

---

*pág. 8*

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

---

*pág. 10*

05

Dirección del curso

---

*pág. 12*

06

Plan de formación

---

*pág. 14*

07

Metodología

---

*pág. 18*

08

Titulación

---

*pág. 22*

# 01

## Presentación

Dentro de la cadena de producción y distribución de un producto, la comercialización supone el último eslabón. No obstante, su importancia es superlativa ya que proporciona beneficios económicos directos para la empresa. Las compañías que se dedican a la venta de videojuegos funcionan de la misma manera y, por eso, es fundamental dominar todas las herramientas, métodos y técnicas para llevar a cabo una venta fructífera. En este sentido, las compañías del sector buscan a los mejores para gestionar estos aspectos y obtener grandes resultados. Si te apasionan estas áreas, esta titulación 100% online, diseñada por TECH, es todo lo que necesitas. Aprovecha esta oportunidad de compaginar tus obligaciones con la enseñanza y cuenta con el equipo docente más experimentado de la industria los contenidos más novedosos del momento.

“

*Con esta Especialización Profesional 100% online podrás adquirir todas las habilidades necesarias comercializar videojuegos gamificados con éxito”*







La comercialización y venta de un videojuego es igual de importante que todos los procesos anteriores de la cadena como el diseño o la producción. Dominar las habilidades y técnicas necesarias para vender al usuario productos gamificados facilita que las empresas alcancen el liderazgo y éxito laboral. Por ello, requieren de profesionales que dominen los procesos y modelos de negocio vinculados.

Con esta Especialización Profesional ahondarás en habilidades comunicativas, de promoción y marketing de productos gamificados, así en como los argumentos más efectivos en una venta o el desarrollo correcto de un *pitch*. También, abordarás modelos de negocio exitosos de esta industria y harás un repaso por los distintos tipos de juegos. De ese modo, tendrás una oportunidad única para adquirir todas las competencias necesarias para comercializar los materiales de este sector.

Al mismo tiempo, TECH ha implementado en sus titulaciones una metodología pionera, el *Relearning*. Este conjunto de procedimientos didácticos te permitirá adquirir las competencias de una manera progresiva. Además, la titulación será impartida en una completísima plataforma, 100% online, que facilitará la compaginación de tus obligaciones con el estudio, sin tener que desplazarte a un centro educativo.

“*Domina la comunicación, el marketing y la promoción que necesitan los productos gamificados para ser vendidos y da el salto al mercado laboral de manera inmediata*”

# 02

## Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

*TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”*





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

# 03

## Salidas profesionales

Conseguir que el consumidor compre un videojuego gamificado no es una tarea sencilla ya que requiere de muchas habilidades y técnicas que aseguren al público que ese producto va a satisfacer sus necesidades y exigencias. Por ello, las empresas buscan a profesionales que sepan desarrollar esta labor de una manera eficiente para que revierta en beneficios económicos. Así, comprender los modelos de negocio, el proceso de gamificación de un videojuego y las técnicas de venta te permitirá acceder a grandes oportunidades profesionales.



*Dominarás las claves de venta de productos gamificados con la fluidez y efectividad gracias a este programa diseñado para responder al contexto profesional actual de la industria de los videojuegos”*







Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Comercial de videojuegos especializado en marketing digital
- ♦ Responsable de pruebas de videojuegos
- ♦ Desarrollador de entornos de Realidad Virtual, Aumentada y Mixta
- ♦ Retocador fotográfico digital
- ♦ Ayudante de dirección en empresas de videojuegos



# 04

## ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Una vez finalices esta Especialización Profesional, podrás llevar a cabo nuevas tareas dentro de la industria de los videojuegos. Estarás preparado para comercializar y vender productos gamificados con la eficacia que exigen las compañías *gamer* y así guiarlas hacia el éxito empresarial o, si lo prefieres, podrás aventurarte a desarrollar tu propio modelo de negocio.

01

Interpretar el comportamiento del mundo de los negocios y ventas

02

Abordar en profundidad el ámbito de la gamificación, su origen, desarrollo y expansión

03

Integrar todas las variables de los videojuegos y su industria

04

Desarrollar autonomía desde el proceso de videojuegos hasta su venta





## ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar | 11 **tech** la Especialización Profesional?

05

Revisar la importancia de la marca y su aplicación de forma exitosa

06

Identificar el prototipo adecuado cada tipo de producto

07

Crear nuevos casos de éxito a partir de productos conocidos y buenas prácticas

08

Aplicar las métricas y analíticas a favor del desarrollo dentro de un producto lanzado



# 05

## Dirección del curso

Con el objetivo de ofrecer a los estudiantes los contenidos más novedosos del momento, TECH ha seleccionado a un conjunto de expertos en el sector de los productos gamificados. Son profesionales que se encuentran en activo actualmente, lo que permite que enseñen al alumnado las tendencias y técnicas necesarias para desarrollar un modelo de negocio en la industria o garantizar las ventas de videojuegos gamificados dentro de una compañía. Así, se trata de una oportunidad única de que el estudiante aprenda de los mejores una titulación tan específica.

“

*TECH ha seleccionado al equipo docente más experto del sector con el objetivo de ofrecer un temario moderno e innovador que te ayude a cumplir tus expectativas profesionales”*





## Dirección del curso

**Dña. Vicent Gisbert, Victoria**

- Productora y Diseñadora de Videojuegos
- Diseñadora y Productora en Gamelearn
- Desarrolladora de Videojuegos en Null Reference Studio
- Coordinadora de Equipo en MSWEB
- Máster en *Blockchain* y Negocios 3.0 por Founderz
- Técnica Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma por CIF Batoi
- Grado en Diseño de Productos Interactivos por U-TAD

“

*Este cuadro docente te transmitirá las últimas novedades en esta disciplina para que te conviertas en un profesional altamente solicitado en este sector”*



# 06

## Plan de formación

Una disciplina tan específica como esta necesita de un temario completo, moderno e innovador que no pierda ningún detalle. Por ello, un equipo de profesionales ha diseñado un plan de estudios acorde a estas características. Además, TECH ha elaborado una plataforma virtual en la que alojar todo ese contenido multimedia a interactivo que facilite tu aprendizaje. Asimismo, gracias a la metodología *Relearning* aplicada a esta titulación, podrás adquirir los conocimientos de una manera progresiva. Y para que no te preocupes por los horarios, esta Especialización Profesional se ha desarrollado completamente online, lo que posibilita que compagines tus obligaciones personales y laborales con la enseñanza.

“

*Gracias al enfoque profesional que tiene esta titulación, el temario diseñado te permitirá aplicar de manera inmediata todo lo que aprendas en el terreno laboral”*





## Módulo 1. Modelos de negocio y venta de videojuegos gamificados

- 1.1. Comunicación
  - 1.1.1. Desarrolladores
  - 1.1.2. Empresas
  - 1.1.3. *Publishers*
- 1.2. Promoción
  - 1.2.1. *Crowfounding*
  - 1.2.2. Eventos
  - 1.2.3. Incubadoras
- 1.3. Inversores
  - 1.3.1. *Venture capital*
  - 1.3.2. *Seed money*
  - 1.3.3. *Angel investor*
- 1.4. Marca: identificación
  - 1.4.1. Logotipo
  - 1.4.2. Arte conceptual
  - 1.4.3. Tarjetas personales
- 1.5. Marca: exposición
  - 1.5.1. Presencia en la web
  - 1.5.2. *Merchandising*
  - 1.5.3. *Presskit*
- 1.6. Marketing
  - 1.6.1. Propio
  - 1.6.2. Delegado
  - 1.6.3. Público
- 1.7. Argumentos de venta
  - 1.7.1. Números
  - 1.7.2. Estadísticas
  - 1.7.3. USP

- 1.8. Prototipos: mecánica
  - 1.8.1. Mecánica
  - 1.8.2. Estética
  - 1.8.3. Tecnología
- 1.9. Otros prototipos
  - 1.9.1. Emergente
  - 1.9.2. Vertical
  - 1.9.3. Horizontal
- 1.10. *Pitch*
  - 1.10.1. Estructura
  - 1.10.2. Ventas
  - 1.10.3. Prensa

## Módulo 2. Diseño de la gamificación y otros modelos

- 2.1. Herramientas
  - 2.1.1. Análisis
  - 2.1.2. Métricas
  - 2.1.3. Actores
- 2.2. Ggdd
  - 2.2.1. Objetivo
  - 2.2.2. Comportamiento
  - 2.2.3. Jugadores
- 2.3. Ggdd: motivadores e implicaciones
  - 2.3.1. Motivadores
  - 2.3.2. Implicación
  - 2.3.3. MDA

- 2.4. Ggdd: entretenimiento
  - 2.4.1. Diversión
  - 2.4.2. Herramientas
  - 2.4.3. AAI
- 2.5. Casos de estudio
  - 2.5.1. *Speed camera*
  - 2.5.2. *Amazon*
  - 2.5.3. *Pain squad*
- 2.6. Juegos serios
  - 2.6.1. Utilidad
  - 2.6.2. Obstáculos
  - 2.6.3. Caso de estudio
- 2.7. Juegos sociales
  - 2.7.1. Conexiones
  - 2.7.2. Viralización
  - 2.7.3. Caso de estudio
- 2.8. Juegos educativos
  - 2.8.1. Problema
  - 2.8.2. Aprendizaje como medio
  - 2.8.3. Caso de estudio
- 2.9. Juegos publicitarios
  - 2.9.1. Diferencias
  - 2.9.2. Ventajas
  - 2.9.3. Caso de estudio
- 2.10. Juegos transmedia
  - 2.10.1. Inclusión
  - 2.10.2. Creación
  - 2.10.3. Caso



## Módulo 3. Diseño de juegos gamificados

### 3.1. Diseño de juegos gamificados

- 3.1.1. Juego
- 3.1.2. Videojuego
- 3.1.3. El diseño

### 3.2. Perfiles involucrados

- 3.2.1. Programador
- 3.2.2. Artista
- 3.2.3. Diseñador

### 3.3. Producción y QA

- 3.3.1. Productor
- 3.3.2. QA
- 3.3.3. Guionista

### 3.4. Otros roles

- 3.4.1. Compositor
- 3.4.2. Roles especialistas
- 3.4.3. Intermediarios

### 3.5. Misión

- 3.5.1. Rol del diseñador
- 3.5.2. Conocimientos valiosos
- 3.5.3. Desarrollo en solitario

### 3.6. Visión

- 3.6.1. Posibilidades
- 3.6.2. Ambición
- 3.6.3. Visión retrospectiva

### 3.7. Valores de la gamificación

- 3.7.1. *Constraints*
- 3.7.2. *Planificación*
- 3.7.3. *Target*

### 3.8. Especialidades

- 3.8.1. Meta
- 3.8.2. Nicho
- 3.8.3. Guerras clónicas

### 3.9. Prototipado

- 3.9.1. Prototipo en papel
- 3.9.2. De juego a videojuego
- 3.9.3. Juegos de mesa

### 3.10. Estructuras

- 3.10.1. Estructura y elementos
- 3.10.2. Tormenta de ideas
- 3.10.3. Las cinco preguntas



*Con un temario novedoso, una metodología innovadora y un acompañamiento del cuadro docente más experto del área, no encontrarás un programa mejor para ampliar tus competencias”*



# 07

## Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

*TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.*

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

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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 del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



#### 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.



#### 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.



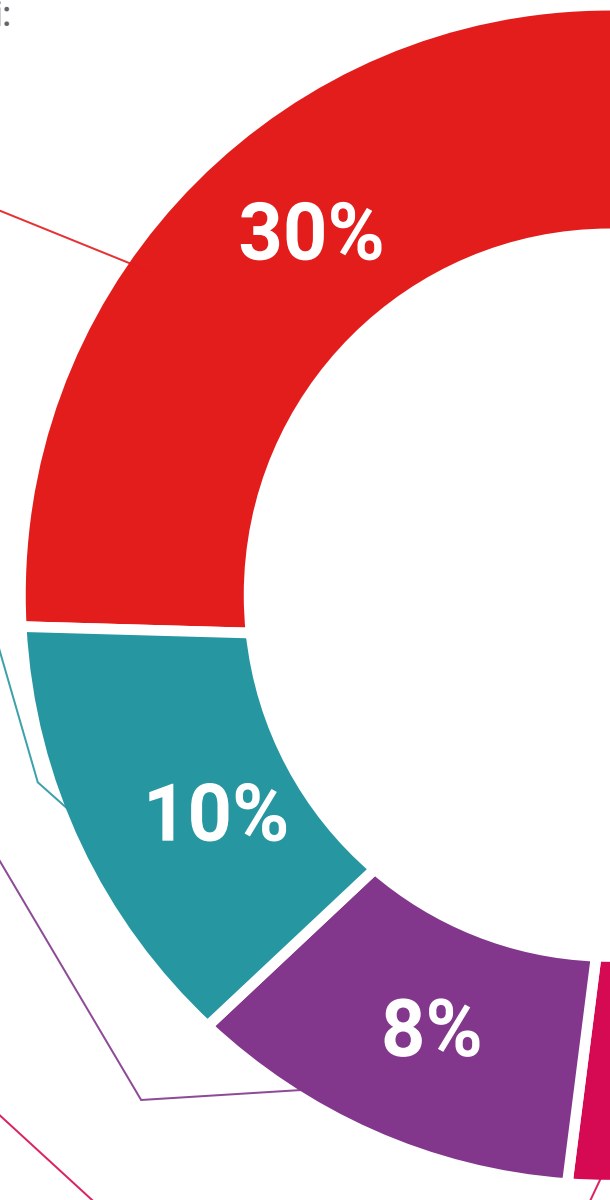
#### Prácticas de habilidades y competencias

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.



#### 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.



### 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".



### 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.



# 08

## Titulación

La Especialización Profesional en Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Especialización Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en la Especialización Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Especialización Profesional en Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**



salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presente calidad  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas instituciones

**tech** formación profesional

## Especialización Profesional Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450



# Especialización Profesional

## Modelos de Negocio y Ventas de Productos Gamificados