



VOXEL
S C H O O L

ESCUELA PROFESIONAL
DE ARTES DIGITALES



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Máster propio de la UCM

PLAYSTATION® TALENTS EN MARKETING, COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE VIDEOJUEGOS

DURACIÓN

-500 HORAS-
anual

HORARIOS

Turno de mañana
Turno de tarde

CONOCE TODAS LAS CLAVES DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN UN EXCLUSIVO PROGRAMA ACADÉMICO IMPARTIDO POR LOS PRINCIPALES DIRECTIVOS DE SONY PLAYSTATION® ESPAÑA

Este Máster tiene como objetivo dotar al estudiante de los conocimientos especializados para abordar con éxito el trabajo de Marketing, Gestión y Comunicación en el sector del videojuego, utilizando para ello herramientas, técnicas, procesos y metodologías de producción de última generación.

Conoce de primera mano gracias a los mejores profesionales y ejecutivos de Sony PlayStation® las claves de la producción, las estrategias de venta y la relación con publishers y usuarios, a través de la gestión y dirección de un proyecto de videojuegos.



TITULACIÓN
Máster propio
de la UCM

C/ Blasco de Garay, 64 28015 Madrid



MONCLOA, ARGÜELLES, ISLAS FILIPINAS

**SALIDAS
PROFESIONALES**

Senior Producer
Senior PPRR
Brand Management
Strategic Planners
Videogames Marketing Manager

Videogames CRM Manager
Videogames Project Manager
Videogames Planner Product
Lead Marketing Specialist





UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

MÓDULO 1

DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

[80 HORAS]

EL VIDEOJUEGO, CONTEXTO Y SITUACIÓN SOCIOECONÓMICA

Analiza el contexto social y económico en el que se articula el medio tecnológico y artístico del videojuego y utiliza este conocimiento para diseñar y evaluar productos digitales de calidad.

ARTE, DISEÑO Y TECNOLOGÍA EN EL VIDEOJUEGO

Identifica los distintos tipos de videojuegos y aprende las taxonomías contemporáneas de este producto cultural y tecnológico que ha revolucionado el funcionamiento de las industrias creativas.

GÉNEROS, CATEGORÍAS Y TIPOS DE JUEGOS

Conocer los fundamentos teóricos y prácticos relacionados con la dirección artística y el diseño de videojuegos te permitirá identificar las fases de su creación y estimar las tecnologías y herramientas necesarias para su desarrollo y producción.

MÓDULO 2

EMPRESA DIGITAL Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE VIDEOJUEGOS

[150 HORAS]

LA PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL EN EL ÁMBITO INTERNACIONAL

Conoce el marco socio-cultural y legal que corresponde al ámbito del videojuego para poder contextualizar su diseño, su desarrollo y su comercialización.

MODELOS DE NEGOCIO Y ESTRATEGIAS DE VENTA EN EL ÁMBITO DEL VIDEOJUEGO

Diseña los modelos de negocio y las estrategias de venta para el ciclo completo de un proyecto de videojuegos.

GESTIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS DIGITALES

Aprende a desarrollar un Plan de Proyecto y Gestión de Riesgos, desde el estudio de Mercado para su concepción hasta su distribución y la evaluación de los resultados.



VOXEL
SCHOOL

ESCUELA PROFESIONAL
DE ARTES DIGITALES



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

MÓDULO 3

MARKETING Y COMUNICACIÓN

[150 HORAS]

COMUNICACIÓN INTEGRADA DE MARKETING

Aprende las claves de la comunicación en entornos digitales y la creación de planes de comunicación adaptados a las necesidades específicas de diferentes productos digitales.

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN Y SOCIAL MEDIA

Conoce y profundiza en las diferentes aproximaciones y modelos de comunicación en el entorno digital identificando las claves de una estrategia social media que sea coherente y orientada a los resultados y que tenga probabilidades de éxito.

MARKETING

Aplica los principios y las metodologías de trabajo específicas del marketing digital enfocado al sector de los videojuegos.

MÓDULO 4

TALLER DE PROYECTOS

[120 HORAS]

TALLER DE PROYECTOS

Participa en la dirección y producción de un proyecto colaborativo de videojuego y diseña un plan de comunicación y marketing a medida que te permita posicionar el proyecto y evaluar su impacto en el sector.



VOXEL
SCHOOL

ESCUELA PROFESIONAL
DE ARTES DIGITALES

ARTE, PROGRAMACIÓN, DISEÑO Y MARKETING UNIDOS PARA HACER UN GRAN JUEGO



UN PROYECTO FINAL QUE SUMAR A TU PORTFOLIO

ESCENA DEL VIDEOJUEGO DRAWFIGHTERS DE WILDBIT STUDIOS

MÁSTER PROPIO DE LA UCM
PLAYSTATION® TALENTS
**EN MARKETING,
COMUNICACIÓN Y
GESTIÓN DE
VIDEOJUEGOS**

MARKETING
IMPARTIDO EN NUESTRAS
INSTALACIONES DE
VOXEL SCHOOL



El Máster propio de la UCM PlayStation®Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos complementa el ecosistema de formación continua que la UCM viene desarrollando en el ámbito académico de los videojuegos durante los últimos años. Impartidos de manera conjunta por la Facultad de Informática y Voxel School, esta formación de posgrado nace para atender de manera integral al medio artístico, sociológico, económico y tecnológico de los videojuegos.

Nuestros estudios abordan los cuatro ejes fundamentales en el desarrollo de videojuegos: Arte, Programación, Diseño y Marketing, a través de los cuatro másteres especializados en videojuegos que componen la oferta formativa de la Universidad Complutense de Madrid.

Estos cuatro másteres desarrollarán de forma conjunta un videojuego como proyecto final que competirá de manera profesional en las principales ferias del sector.

PROGRAMACIÓN
IMPARTIDO EN LA
FACULTAD DE
INFORMÁTICA DE LA UCM

MÁSTER PROPIO DE LA UCM
**EN DESARROLLO
DE VIDEOJUEGOS**

DISEÑO
IMPARTIDO EN LA
FACULTAD DE
INFORMÁTICA
DE LA UCM

MÁSTER PROPIO DE LA UCM
**EN ARTE DIGITAL
PARA VIDEOJUEGOS**

PERSONAJE. COPYRIGHT DE CARLOS SÁNCHEZ-COLLADO ALUMNO DE VOXEL SCHOOL

ARTE
IMPARTIDO EN NUESTRAS
INSTALACIONES DE VOXEL SCHOOL

MÁSTER PROPIO DE LA UCM
**EN DISEÑO
DE VIDEOJUEGOS**