

# MÁSTER PROPIO UCM PLAYSTATION TALENTS EN MARKETING, COMUNICACIÓN Y GESTIÓN DE VIDEOJUEGOS



Formarás parte del programa de desarrollo de Sony PlayStation y accederás a consolas de desarrollo, SDK y recursos exclusivos con la posibilidad de publicar tu juego en PS4.

500h / 10 meses  
Presencial / Semipresencial  
2h / día

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 que usa la industria actualmente.

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.



## MÓDULO 1

# FUNDAMENTOS DEL 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 DE BASE TECNOLÓGICA

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.

MÓDULO 3

## MARKETING Y COMUNICACIÓN

120 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.

### FUNDAMENTOS DEL MARKETING ESTRATÉGICO

Aplica los principios y las metodologías de trabajo específicas del marketing estratégico, para conseguir objetivos a largo plazo en el sector de los videojuegos.

### FUNDAMENTOS DEL MARKETING OPERATIVO

Establece las acciones concretas que deben realizarse en el corto medio plazo que permitan alcanzar los objetivos fijados.

MÓDULO 4

## TALLER DE PROYECTOS

150 horas

### TALLER DE PROYECTOS

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

#### AMPLÍA TU MÁSTER

Completa tu oferta formativa con un **doble máster en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos y Dirección de Arte**

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

Este máster completa un ecosistema de formación continua que la UCM viene desarrollando en el ámbito académico de los videojuegos durante los últimos 15 años. Impartidos de manera conjunta por la Facultad de Informática, la Facultad de Comercio y Turismo y Voxel School, esta formación de posgrado nace para atender de manera integral al medio artístico, sociológico, económico y tecnológico de los videojuegos.

Estos cuatro másteres se unen creando grupos multidisciplinares reales centrados en formar un estudio en el que desarrollarán, bajo la tutela de los mejores profesionales, un videojuego completo que se pueda hacer hueco en el mercado como proyecto final con el cual competirán de manera profesional en las principales ferias del sector.



**CON 6 JUEGOS PREMIADOS Y 3 FINALISTAS, VOXEL SCHOOL ES LA ESCUELA DE POSGRADO MÁS PREMIADA DE ESPAÑA EN LOS PLAYSTATION TALENTS.**

