Diplomado

Marketing Digital para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Marketing Digital para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **300 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/marketing-digital-videojuegos**

Índice

01 Presentación — *pág. 4*

02 Objetivos — *pág. 8*

03 Estructura y contenido — *pág. 12*

04 Metodología — *pág. 16*

05 Titulación — *pág. 24*

01

Presentación

La industria del videojuego es una de las más importantes en la actualidad. Mueve una gran cantidad de dinero y tiene cientos de millones de usuarios en todo el mundo. Así, es un sector complejo en el que en cada semana se publican decenas de nuevos juegos, por lo que destacar resulta muy difícil. Por esa razón, las empresas quieren contar con auténticos especialistas en Marketing que ayuden a triunfar a las obras que producen. Esta titulación ofrece a sus alumnos los mejores contenidos para convertirse en expertos en Marketing Digital aplicado a videojuegos, de forma que puedan trabajar en las grandes compañías de la industria.





Especialízate en Marketing Digital y lleva al éxito a los grandes videojuegos del futuro”

Las industrias audiovisuales están en auge. Las plataformas de *Streaming*, las series, las películas y los videojuegos son servicios y productos consumidos por cientos de millones de personas en el mundo. Son parte esencial del ocio a nivel global y, además, internet y el entorno digital han hecho que todas las audiencias estén interconectadas.

Así, asegurar el éxito de una obra de entretenimiento en toda esta compleja coyuntura es algo difícil de alcanzar, más aún si se trata del ámbito específico de los videojuegos, que requiere de conocimientos concretos para difundir y promocionar adecuadamente sus productos.

Por todo ello, el Marketing Digital es una cuestión vital para los videojuegos. Sin una adecuada estrategia de Marketing el juego puede fracasar o no alcanzar los objetivos propuestos, provocando, a su vez, dificultades para su empresa.

Este Diplomado en Marketing Digital para Videojuegos ofrece a sus alumnos, por tanto, la posibilidad de convertirse en auténticos expertos en la materia, de forma que puedan progresar profesionalmente y trabajar en las grandes compañías de la industria, ayudándolas a llevar al éxito a sus nuevos videojuegos.

Este **Diplomado en Marketing Digital para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Marketing aplicado a videojuegos
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Esta titulación es lo que necesitas para alcanzar el éxito en la industria del videojuego”

El Marketing Digital es vital para el éxito de un videojuego: especialízate y hazte imprescindible en tu empresa"

Si quieres acceder a la industria del videojuego, esta titulación es lo que necesitas.

No esperes más: con este Diplomado llegarás muy lejos.

El programa incluye en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El objetivo principal de este Diplomado en Marketing Digital para Videojuegos es ofrecer a sus alumnos las habilidades necesarias para progresar profesionalmente y convertirse, así, en grandes expertos en la materia, de forma que puedan trabajar en las empresas más famosas de la industria gracias a las nuevas competencias que habrán adquirido. Así, la prioridad de TECH es acercar a sus estudiantes a sus metas y con esta titulación podrán alcanzarlas.





Alcanzarás todos tus objetivos profesionales con este Diplomado en Marketing Digital para Videojuegos”

Objetivos generales

- Aprender a desenvolverse con fluidez en entornos internacionales donde el lenguaje dominante es el inglés
- Conocer toda la terminología relacionada con el mundo de los videojuegos para contribuir a una mejor integración en equipos de trabajo globales
- Dominar las técnicas de comunicación y Marketing más importantes que se pueden aplicar a los videojuegos
- Hacer alcanzar el éxito al videojuego sobre el que se desarrolla el plan de Marketing

Las mejores compañías de videojuegos del mundo querrán contar contigo"





Objetivos específicos

- Instruir en el dominio del inglés para presentaciones orales, interacciones cotidianas y trabajo en equipo
- Desarrollar la capacidad del alumno de desenvolverse en conversaciones telefónicas o reuniones presenciales y virtuales en inglés
- Abordar temas comunes en la industria como la violencia, el sedentarismo o la salud mental
- Profundizar en los diferentes sistemas operativos actuales y el lenguaje particular de cada uno
- Reflexionar sobre la transformación digital, desde el punto de vista de la innovación empresarial, la gestión financiera y de la producción, la mercadotecnia y la gestión de recursos humanos
- Analizar el funcionamiento del gobierno y gestión de las tecnologías de la información y comunicación y las normas que las rigen
- Profundizar el conocimiento en el sistema de gestión de servicios, conociendo los principios básicos de UNE-ISO/IEC 20000-1, la estructura de la serie de normas ISO/IEC 20000 y los requisitos del Sistemas de Gestión del Servicio (SGS)

03

Estructura y contenido

Este Diplomado en Marketing Digital para Videojuegos ha sido diseñado por los mejores especialistas en la materia, que cuentan con una gran experiencia en la industria del videojuego, por lo que saben perfectamente qué es lo que buscan las empresas y cómo alcanzar el éxito en este ámbito. Por esa razón, esta titulación es lo que cualquier profesional del Marketing necesita para trabajar con garantías en este sector.





Los contenidos que te harán un experto en Marketing Digital para videojuegos están aquí”

Módulo 1. Inglés para videojuegos

1.1. Una presentación oral
- 1.1.1. Pasos previos- la etapa de presentación
- 1.1.2. Técnicas eficaces para dar una buena presentación
- 1.1.3. Estrategias para abordar las preguntas posteriores

1.2. Resolución de problemas
- 1.2.1. Análisis FODA
- 1.2.2. Hacer propuestas de soluciones
- 1.2.3. El papel del pensamiento crítico en la resolución de problemas

1.3. Trabajo en equipo
- 1.3.1. El correo electrónico
- 1.3.2. Interacciones cotidianas con compañeros de trabajo
- 1.3.3. La importancia del trabajo en equipo en equipos a distancia

1.4. El papel de la comunicación en empresas internacionales
- 1.4.1. El informe del proyecto
- 1.4.2. La conversación telefónica
- 1.4.3. Reuniones presenciales y virtuales

1.5. Debates en el mundo de los videojuegos
- 1.5.1. La violencia
- 1.5.2. El sedentarismo y los videojuegos
- 1.5.3. La salud mental

1.6. La ética en el mundo tecnológico
- 1.6.1. La brecha digital
- 1.6.2. La sobrecarga informativa
- 1.6.3. El papel de la publicidad externa en el ámbito de los videojuegos

1.7. Consideraciones históricas
- 1.7.1. Los inicios del desarrollo del videojuego
- 1.7.2. Grandes hitos en el proceso de la comercialización masiva
- 1.7.3. El papel de los videojuegos en EE.UU en los años 90

1.8. Desarrollo y últimos avances en el software anglosajón
- 1.8.1. La inteligencia artificial: retos y novedades para el programador
- 1.8.2. Interactividad y colaboración en los videojuegos
- 1.8.3. El papel de los videojuegos en el cine americano

1.9. La eficacia de los sistemas operativos
- 1.9.1. Los sistemas operativos de Xbox
- 1.9.2. Los sistemas operativos de PlayStation
- 1.9.3. Los sistemas operativos de Nintendo

1.10. El lenguaje técnico de los videojuegos online
- 1.10.1. Vocabulario de los videojuegos
- 1.10.2. Estructuras gramaticales en los videojuegos
- 1.10.3. El papel de la voz: cuestiones de pronunciación

Módulo 2. Sistemas de información

2.1. La transformación digital (I)
- 2.1.1. La innovación empresarial
- 2.1.2. La gestión de la producción
- 2.1.3. La gestión financiera

2.2. La transformación digital (II)
- 2.2.1. El marketing
- 2.2.2. La gestión de RR.HH
- 2.2.3. Un sistema de información integrado

2.3. Caso de estudio
- 2.3.1. Presentación de la empresa
- 2.3.2. Metodologías para analizar la adquisición de TI
- 2.3.3. Determinación de costos, beneficios y riesgos
- 2.3.4. Evaluación económica de la inversión

2.4. El gobierno y la gestión de las tecnologías de la información y comunicación
- 2.4.1. Definición de gobierno de las tecnologías y sistemas de la información
- 2.4.2. Diferencia entre gobierno y gestión de las TSI
- 2.4.3. Marcos para el gobierno y la gestión de las TSI
- 2.4.4. Las normas y el gobierno y la gestión de las TSI

2.5. El gobierno corporativo de las tecnologías de la información y comunicación
- 2.5.1. ¿Qué es el buen gobierno corporativo?
- 2.5.2. Antecedentes de gobierno de las TIC
- 2.5.3. La Norma ISO/IEC 38500:2008
- 2.5.4. Implementación de un buen gobierno TIC
- 2.5.5. Gobierno TIC y mejores prácticas
- 2.5.6. Gobierno corporativo. Resumen y tendencias

2.6. Objetivos de Control para la Información y Tecnologías Relacionadas (COBIT)
- 2.6.1. Marco de aplicación
- 2.6.2. Dominio: planificación y organización
- 2.6.3. Dominio: adquisición e implementación
- 2.6.4. Dominio: entrega y soporte
- 2.6.5. Dominio: supervisión y evaluación
- 2.6.6. Aplicación de la guía COBIT

2.7. La Biblioteca de Infraestructura de Tecnologías de Información (ITIL)
- 2.7.1. Introducción a ITIL
- 2.7.2. Estrategia del servicio
- 2.7.3. Diseño del servicio
- 2.7.4. Transición del servicio
- 2.7.5. Operación del servicio
- 2.7.6. Mejora del servicio

2.8. El sistema de gestión de servicios
- 2.8.1. Principios básicos de UNE-ISO/IEC 20000-1
- 2.8.2. La estructura de la serie de normas ISO/IEC 20000
- 2.8.3. Requisitos del Sistema de Gestión del Servicio (SGS)
- 2.8.4. Diseño y transición de servicios nuevos o modificados
- 2.8.5. Procesos de provisión del servicio
- 2.8.6. Grupos de procesos

2.9. El sistema de gestión de activos de software
- 2.9.1. Justificación de la necesidad
- 2.9.2. Antecedentes
- 2.9.3. Presentación de la norma 19770
- 2.9.4. Implantación de la gestión

2.10. Gestión de la continuidad del negocio
- 2.10.1. Plan de la continuidad del negocio
- 2.10.2. Implementación de un BCM

No hay un programa mejor para que alcances el éxito en la industria del videojuego”

04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



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



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

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

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

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

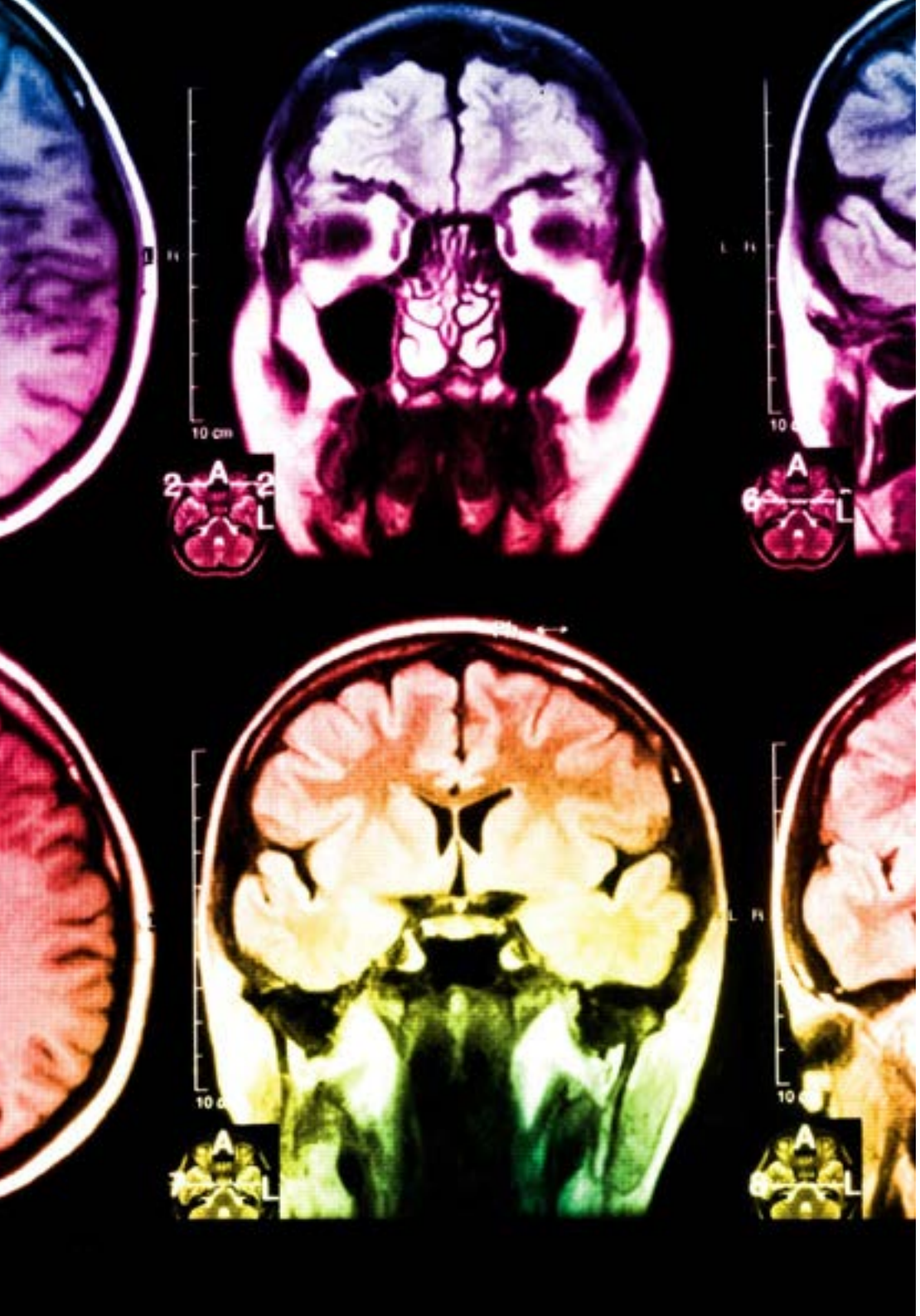
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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

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

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

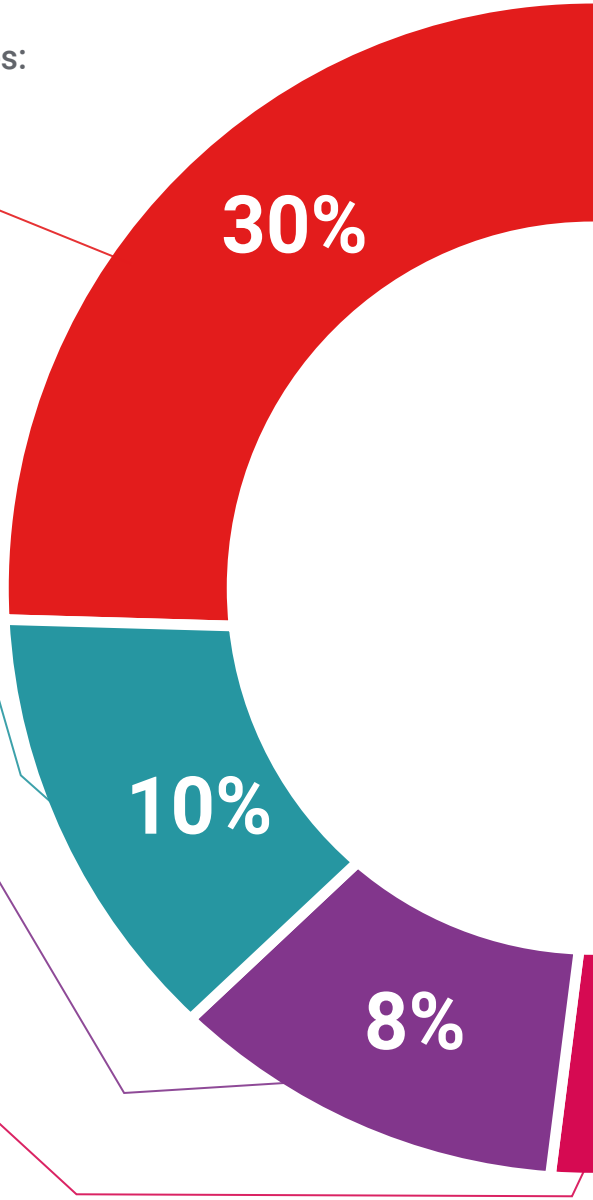
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

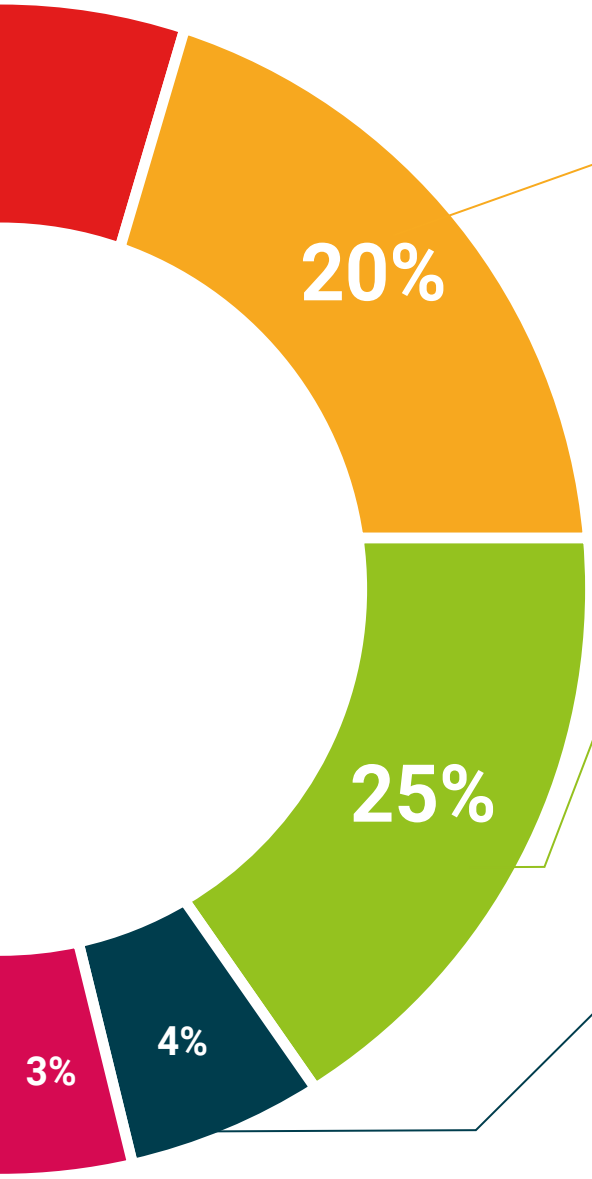
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

05

Titulación

El Diplomado en Marketing Digital para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Marketing Digital para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Marketing Digital para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **300 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Marketing Digital para Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro

Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado
Marketing Digital para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **300 h.**

Diplomado

Marketing Digital para Videojuegos



tech universidad tecnológica