Diplomado

Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/creative-branding-comunicacion-gestion-marcas-creativas**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección de curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

La marca de una empresa de videojuegos lo es todo. Está en la boca de cientos de jugadores y es el escaparate de la propia compañía ante todos los ojos que buscan expectantes nuevos títulos que consumir. Con la cantidad de títulos que salen semanalmente y la multitud de empresas que conforman el panorama del videojuego, es muy importante que el branding preciso y bien dirigido para conectar de la mejor forma posible con el público objetivo. Para ello TECH ha preparado la siguiente titulación, que instruye a todos los profesionales del ámbito de los videojuegos en una comunicación y gestión de *branding* creativo.





Es imposible leer 'EA Sports it's in the game' sin la voz característica que lo acompaña. Con este Diplomado aprenderás las claves detrás de los grandes slogans de los videojuegos"

La marca de una empresa de videojuegos debe sintetizar a la perfección sus objetivos artísticos, profesionales y el espectro de su público objetivo. Los logos de Playstation, Nintendo o Xbox han evolucionado a lo largo de las décadas, manteniendo siempre su esencia característica que los distingue frente a la audiencia de millones de jugadores de todo el mundo.

Es precisamente esta esencia la clave para alcanzar el éxito comercial cuando se habla de *branding*, ya que es el público el que acaba identificando a la marca con dicha esencia. Conocer cómo llegar a definirla, delimitarla de otros conceptos y hacerla fácilmente reconocible ante el potencial público es el camino que hay que recorrer para conseguir un buen impacto en el mercado.

Para responder a esta urgente necesidad del profesional de videojuegos en tener una buena estrategia de *branding*, TECH ha confeccionado la presente titulación, que recoge los consejos y metodología de expertos en la materia para conseguir que el alumno pueda aplicar una estrategia de gestión de marca eficiente y con resultados positivos.

Así, se trata de una oportunidad única para adquirir una serie de conocimientos y aptitudes específicas que impulsarán la carrera del alumno hacia el éxito profesional en el campo de los videojuegos.

Este **Diplomado en Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- La profundización en todos los aspectos por los que se conoce a una marca
- La especial atención a detallar todo el proceso creativo del *Creative Branding*, desde la concepción a la ejecución de los planes de comunicación
- Los diferentes recursos y herramientas que se proporcionan al alumno para su uso posterior en el ámbito laboral
- El énfasis en metodologías innovadoras que realcen el perfil del alumno frente a otros similares

Las grandes marcas de los videojuegos están pensadas al milímetro, con grandes equipos creativos detrás que aportan toda su creatividad a la creación de las mismas. Sé parte de esos equipos con este Diplomado"

Los jugadores son muy apasionados con las marcas que conectan con ellos. Gánate el respeto de miles de usuarios sabiendo como debe relacionarse tu empresa con ellos"

Podrás abarcar todos los aspectos del branding de un videojuego. Desde las frases con las que atraer al público hasta la propia imagen de la marca.

Podrás destacar en el sector de los videojuegos gracias a una enseñanza en branding creativo única y profesional.

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

En este Diplomado el alumno aprenderá todos los campos que debe abarcar el branding creativo de una marca de videojuegos, desde la propia construcción de la marca y su identidad gráfica hasta la comunicación exterior que ha de tener, el contenido que debe desarrollar o incluso cómo auditar los resultados de las diferentes campañas de publicidad. TECH se asegura de que el estudiante adquiere todos los conocimientos necesarios pautando una serie de objetivos que el material didáctico debe cumplir.





Tu objetivo profesional es el de alcanzar el éxito en el mundo de los videojuegos. El de TECH es ayudarte a lograrlo dándote herramientas únicas y distintivas"

Objetivos generales

- Aprender a identificar los componentes más esenciales por los que una marca se dirige a su público
- Adquirir los conocimientos específicos para gestionar la marca, comunicación e imagen de una empresa
- Inculcar la imaginación e inventiva a la hora de resolver problemas en el ámbito de la gestión de la creatividad
- Reforzar la integración de los conocimientos adquiridos en entornos prácticos reales
- Entender cómo la creatividad es fundamental en la comunicación y gestión de marcas creativas en cualquier sector del diseño
- Enseñar al alumno a adaptarse a diferentes realidades, dotándole de herramientas para analizar el mercado y las diferentes acciones de comunicación
- Fomentar la capacidad de actualizarse progresivamente para estar siempre preparado ante una realidad cambiante
- Desarrollar las habilidades comunicativas, tanto escritas como orales, que servirán de pilar para cualquier gestión de marca creativa





Objetivos específicos

- Conocer en profundidad qué es lo que hace a una marca triunfar, cómo la percibe el público y aplicar ese saber hacer al trabajo diario
- Abarcar todas las etapas creativas del *Creative Branding*, desde la concepción de la marca hasta la *customer experience*
- Planificar estrategias de éxitos, con tácticas y planes de producción que garanticen una gestión eficiente de la marca y sus recursos
- Saber cómo evaluar el nivel de éxito de una acción comunicativa determinada, con herramientas específicas para ello

Estarás más cerca de tu público y consumidores sabiendo como comunicarte con ellos y cómo recibir su feedback"

03

Dirección del curso

Los profesionales al cargo de la elaboración de este Diplomado en Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas han sido elegidos por TECH debido a su gran desempeño profesional al frente de multitud de entidades creativas, donde han demostrado con solvencia sus competencias en *branding* y gestión de marca. Así, el alumno tiene el aval de no sólo acceder al material didáctico más completo y actualizado en la cuestión, sino además también de estar apoyado por un claustro profesional en el contenido impartido.





Este Diplomado puede suponer un antes y un después en tu carrera profesional, pues en el sector del videojuego los conocimientos en gestión de marca son ampliamente valorados”

Dirección



Dra. Velar, Marga

- Gerente de Marketing Corporativo en SGN Group (Nueva York)
- Dirección en Forefashion Lab
- Profesora en el Centro Universitario Villanueva, en ISEM Fashion Business School y en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra
- Doctora en Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid
- Licenciada en Comunicación Audiovisual con diploma en Comunicación y Gestión de Moda por el Centro Universitario Villanueva, Universidad Complutense
- MBA Gestión de Empresas de Moda por ISEM Fashion Business School


PORTAL 2

04

Estructura y contenido

El Diplomado en Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas contiene todo el material didáctico y enseñanzas profesionales para que el alumno egrese del mismo siendo un auténtico experto en comunicación corporativa y creativa de videojuegos. Apoyado en gran cantidad de material audiovisual, así como en numerosos ejemplos prácticos, el estudio de la titulación se hace más sencillo para el alumno sin aligerar ni disminuir la profundidad de los contenidos impartidos.





Estarás preparado para darle nombre y forma a las grandes marcas que transformarán el futuro de los videojuegos”

Módulo 1. Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas

1.1. *Brands and branding*
- 1.1.1. Las marcas
- 1.1.2. Evolución del *branding*
- 1.1.3. Posicionamiento, personalidad de marca, notoriedad

1.2. Construcción de la marca
- 1.2.1. Marketing mix
- 1.2.2. Arquitectura de marca
- 1.2.3. Identidad de marca

1.3. Expresión de la marca
- 1.3.1. Identidad gráfica
- 1.3.2. Expresión visual
- 1.3.3. Otros elementos que reflejan la marca

1.4. Comunicación
- 1.4.1. Enfoques
- 1.4.2. *Brand touchpoints*
- 1.4.3. Técnicas y herramientas de comunicación

1.5. *Brand content*
- 1.5.1. De marcas a plataformas de entretenimiento
- 1.5.2. El auge del contenido de marca
- 1.5.3. Conectar con la audiencia a través de relatos únicos

1.6. *Visual Storytelling*
- 1.6.1. El análisis de la marca
- 1.6.2. Conceptos publicitarios creativos
- 1.6.3. La venta creativa

1.7. *Customer experience*
- 1.7.1. *Customer Experience* (CX)
- 1.7.2. *Customer journey*
- 1.7.3. Alineación de la marca y CX

1.8. Planificación estratégica
- 1.8.1. Objetivos
- 1.8.2. Identificación de públicos e *insights*
- 1.8.3. Diseño de la estrategia

1.9. *Performance*
- 1.9.1. El *briefing*
- 1.9.2. Tácticas
- 1.9.3. Plan de producción

1.10. Evaluación
- 1.10.1. ¿Qué evaluar?
- 1.10.2. ¿Cómo evaluar? (herramientas de medición)
- 1.10.3. Informes de resultados

El salto profesional y personal que va a dar tu carrera tras finalizar este Diplomado será notable, con un set de conocimientos que te distinguirá dentro del sector de los videojuegos"


FORTNITE

05

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.

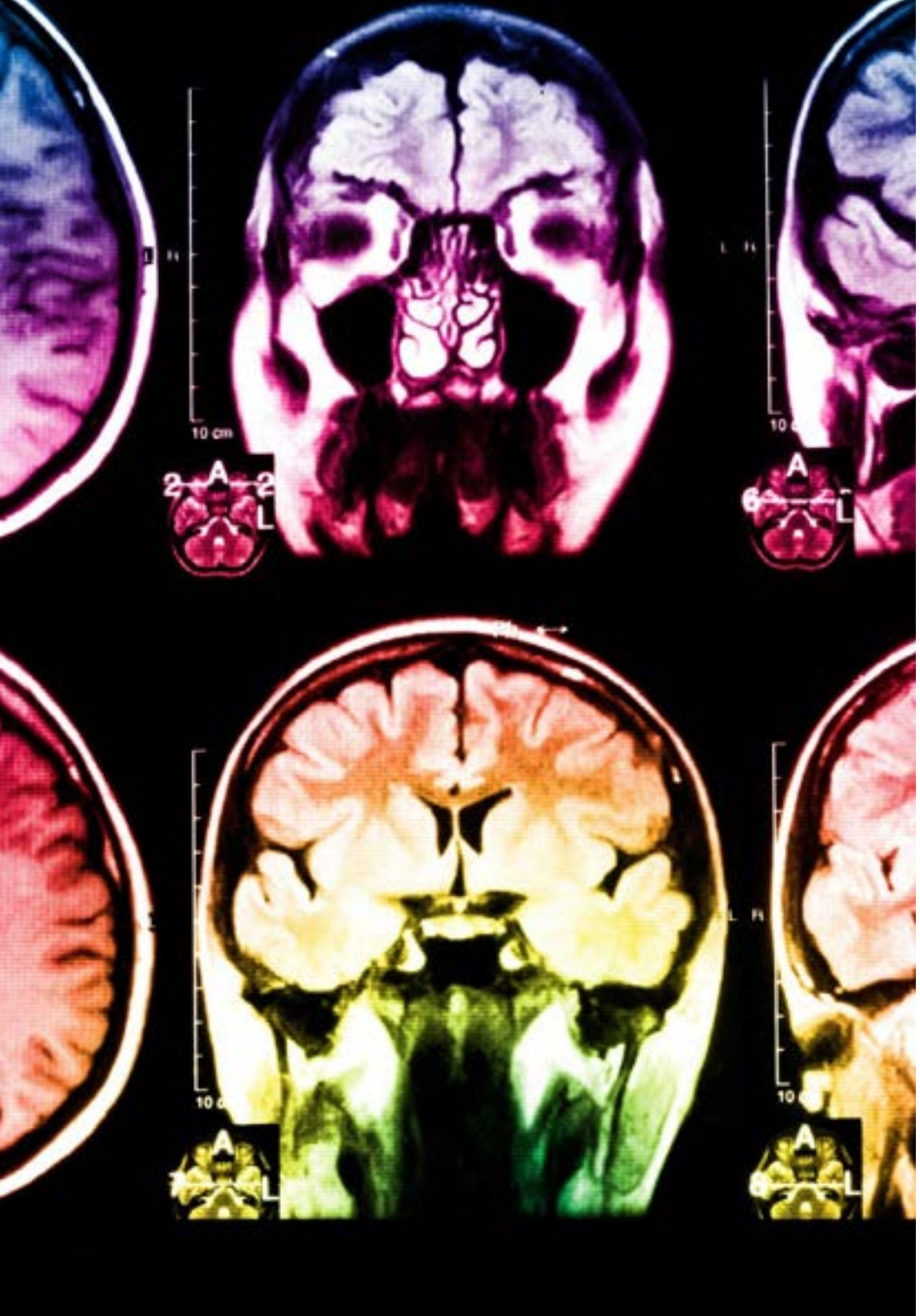
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

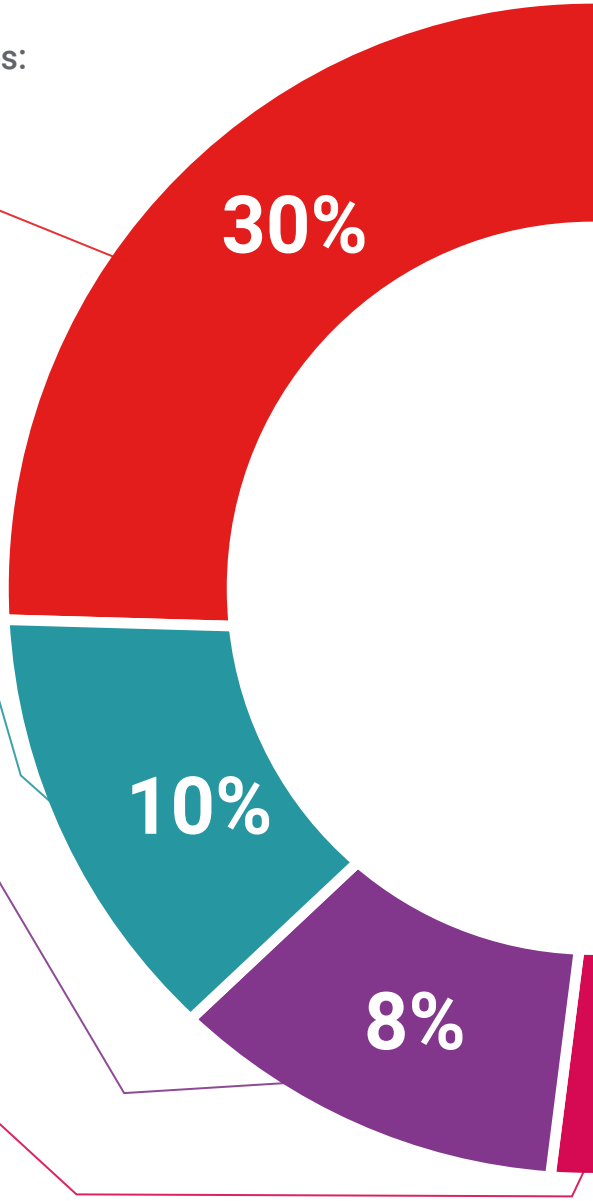
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

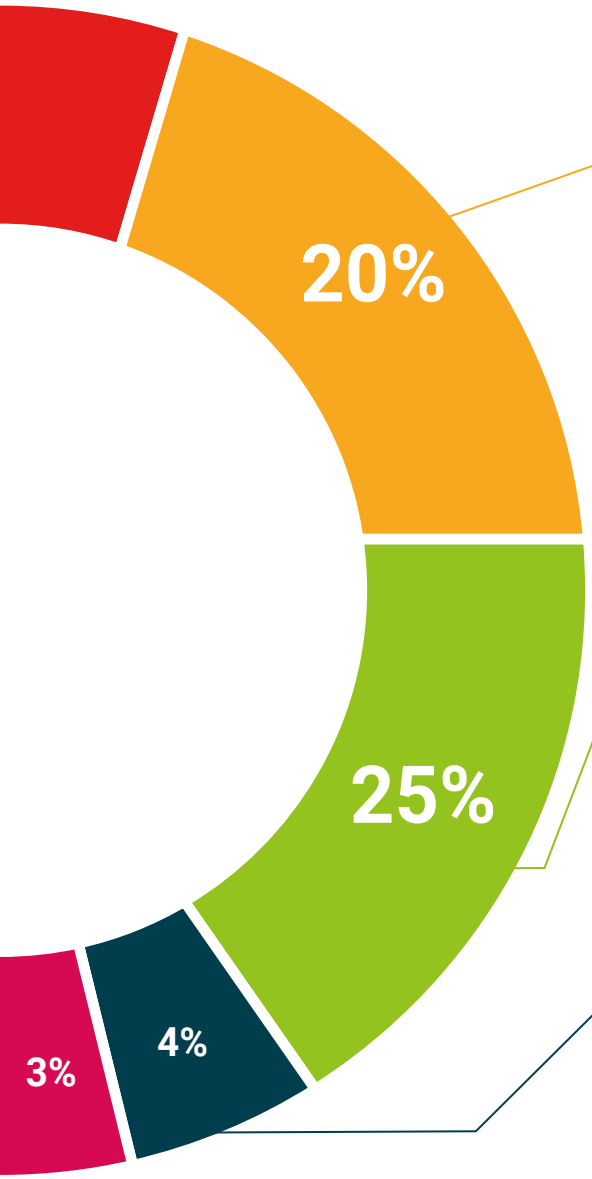
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Diplomado en Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas 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 Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas** 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 Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas**

N.º Horas Oficiales: **150 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

Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas

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

Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Creative Branding: Comunicación y Gestión de Marcas Creativas



tech universidad tecnológica