Diplomado

Estrategia de Marketing Digital



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Estrategia de Marketing Digital

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/estrategia-marketing-digital**

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

El Marketing de videojuegos es uno de los aspectos que más influyen en el mismo. Si se generan unas expectativas demasiado altas que luego el título no cumple suele acabar en un gran fiasco, mientras que si no se generan expectativas ningunas el videojuego puede pasar completamente desapercibido. De ahí la importancia de tener un buen control en la comunicación y mercadotécnica en el ámbito de los videojuegos. TECH ha elaborado esta completa enseñanza al respecto para que todos los profesionales de este sector puedan aprender las claves fundamentales del Marketing Digital en esta década y cómo comunicarse correctamente con su público.





Si aprendes la manera más eficiente de conectar con tu público, este estará deseoso de adquirir y jugar a todos los títulos que le ofrezcas"

Siendo empresas gigantescas con una masa de volumen millonaria detrás, las industrias del sector de los videojuegos realizan campañas de Marketing que perduran en la memoria de los jugadores o incluso de público completamente ajeno al mundo digital.

La mayoría de jugadores y consumidores posee alguna clase de red social o usa con frecuencia internet en su vida diaria, por lo que no es de extrañar que el principal foco de los departamentos de Marketing de videojuegos esté puesto en el mundo digital y las diferentes aplicaciones de moda del momento.

Es tan importante medir bien las expectativas del público y saber vender tu producto de una forma honesta y atractiva que TECH ha preparado este Diplomado en Estrategia de Marketing Digital para instruir a todos los profesionales del videojuego en la metodología de ventas y comunicación comercial más crucial para evitar sonoros batacazos como lo fueron el del No Man's Sky o Cyberpunk 2077.

Para darle todas las facilidades posibles al alumnado, TECH ofrece esta titulación en una modalidad completamente en línea, sin asistencia a un centro físico concreto ni necesidad de asistir a una serie de clases con horarios prefijados. Es el propio alumno el que pone sus propios horarios para estudiar toda la materia suministrada, adaptándola a sus propios intereses u obligaciones.

Este **Diplomado en Estrategia de Marketing Digital** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- Adquisición de habilidades de investigación de mercado, visión estratégica, metodologías digitales y de cocreación
- Obtener los conocimientos necesarios para gestionar con eficacia cualquier campaña o acción de Marketing online
- Casos prácticos en los que ver, de forma realista, como aplicar los conocimientos adquiridos
- Capacidad de organización y planificación de tareas con aprovechamiento de los recursos disponibles para afrontarlas en espacios temporales precisos
- Aplicar la creatividad al mundo del Marketing para distinguirse de la competencia
- Poseer herramientas para analizar las realidades económicas, sociales y culturales en las que se desarrolla y transforman las industrias creativas hoy en día

Sabrás como hacer que los juegos en los que trabajes sean lo más atractivos posible para los usuarios a los que van dirigidos"

Consigue que los influencers más importantes del momento sean tus aliados conociendo a fondo cómo es la estrategia de Marketing específica para ellos”

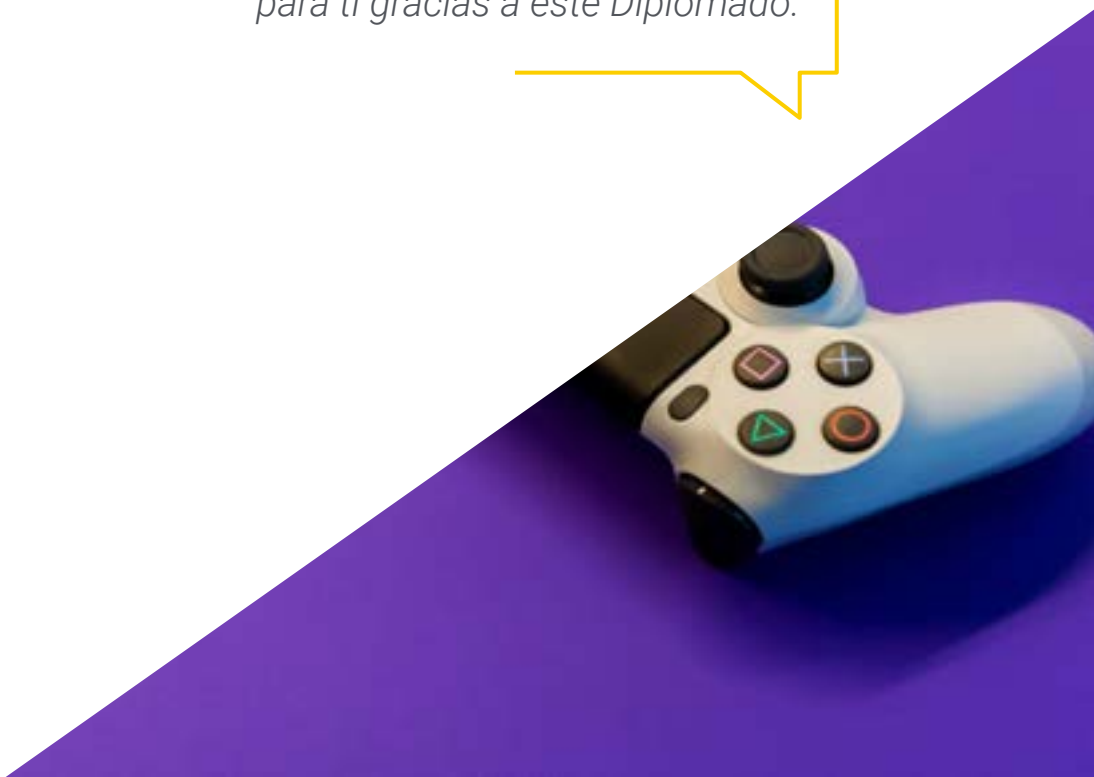
Pondrás tus títulos en las plataformas de consumo más relevantes, incluyendo los móviles y apps usados por millones de usuarios.

El ROI, data science o inbound Marketing dejarán de ser términos desconocidos para ti gracias a este Diplomado.

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 de la presente titulación es el de ofrecer al alumno los mejores conocimientos disponibles en materia de Marketing Digital, con especial interés en el área de los videojuegos. Con conocimientos avanzados de publicidad y ventas, el estudiante podrá elaborar, planificar y ejecutar con éxito campañas comerciales de toda índole en el ambiente digital, haciendo uso de la analítica avanzada y las herramientas adecuadas para conseguir llegar al mayor número de público objetivo posible.





Tienes una oportunidad para aprender todos los desafíos que entraña la comunicación publicitaria de videojuegos online, sabiendo como superarlos con éxito gracias a este Diplomado"

Objetivos generales

- Ofrecer conocimientos útiles para la capacitación de los estudiantes, procurándoles competencias para el desarrollo y aplicación de ideas originales en su quehacer personal y profesional
- Resolver problemas en entornos novedosos y en contextos interdisciplinares sobre el ámbito de la gestión de la creatividad para captar clientes
- Adquirir habilidades de investigación de mercado, visión estratégica, metodologías digitales y de cocreación
- Aprender conocimientos específicos para la gestión del plan de ventas digital de empresas y organizaciones en el nuevo contexto de las industrias creativas
- Resaltar la importancia de los procesos creativos en la elaboración de un plan estratégico de Marketing
- Entender cómo la creatividad y la innovación se han convertido en los motores de la economía global y porqué son importantes en la industria del diseño





Objetivos específicos

- Conocer a nuestro público objetivo a través de diferentes herramientas y analíticas que nos ayuden a captarlos como clientes
- Estudiar las nuevas plataformas de ventas online y comprender el impacto del e-commerce en la industria del entretenimiento
- Comprender la irrupción de los influencers en las estrategias de Marketing Digital y cómo pueden convertirse en potentes aliados de nuestra marca
- Manejar las diferentes herramientas de gestión de datos y pueden resultar de gran utilidad para desgranar estadísticas

Destaca en un campo único con una capacitación complementaria que te distinguirá frente a tus compañeros en el ámbito de los videojuegos"

03

Dirección del curso

El personal docente encargado de elaborar el material didáctico de este Diplomado en Estrategia de Marketing Digital tiene una vasta experiencia en el campo de la mercadotecnia, especialmente aplicada al ámbito de las redes y webs. Gracias a su *know-how* profesional el alumno tiene garantizada la calidad de los contenidos didácticos impartidos, así como el aval de que va a estar apoyado por un personal docente con alta capacitación para resolver cualquier clase de duda.





Apoyado por los mejores profesionales del Marketing Digital tienes todas las garantías para triunfar en la comunicación comercial del ámbito de los videojuegos”

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

Profesores

D. San José, Carlos

- Head of Digital en MURPH
- Licenciado en Publicidad y RR.PP.
- Content creator durante más de 8 años en Liceo25, matriz madre de medios online como 25 Gramos, Fleek Mag, Lenders Magazine o Libra, entre otros.
- Especialista en Marketing y estrategia digitales, Social Media & Social Ads, plataformas de ecommerce y Email Marketing

Dra. San Miguel, Patricia

- Directora y creadora del observatorio de análisis del impacto digital de marcas de moda Digital Fashion Brands
- Profesora de Marketing Digital en ISEM Fashion Business School y la Universidad de Navarra
- Licenciada en Publicidad y RR. PP. por la Universidad Complutense de Madrid
- Doctora por la Universidad de Navarra
- Executive Fashion MBA por ISEM
- Escritora del libro Influencer Marketing.



04

Estructura y contenido

El alumno aprenderá a lo largo de todo este Diplomado en Estrategia de Marketing Digital de TECH diversos pilares cruciales en el desarrollo de planes de comunicación en línea. Estos son, entre otros, el *ideal costumer profile* y la *buyer* persona, las KPI, el e-commerce o el *influencer Marketing*. Con toda esta serie de nuevos conocimientos el alumno obtendrá unas competencias de gran valor en el ámbito de los videojuegos.





Con una capacitación complementaria en Marketing Digital te distinguirás frente a otros candidatos a la hora de postular a diversos puestos de la industria de los videojuegos”

Módulo 1. Nuevas estrategias de Marketing Digital

1.1. Tecnología y audiencias
- 1.1.1. La estrategia digital y diferencias entre el tipo de usuario
- 1.1.2. El público objetivo, factores excluyentes y Generaciones
- 1.1.3. El *Ideal Costumer Profile* (ICP) y la *buyer* persona

1.2. Analítica digital para el diagnóstico
- 1.2.1. Analítica previa a la estrategia digital
- 1.2.2. Momento 0
- 1.2.3. KPI y métrica, tipologías, clasificación según metodologías.

1.3. *E-entertainment*: el impacto del e-commerce en la industria del entretenimiento
- 1.3.1. E-commerce, tipologías y plataformas
- 1.3.2. La importancia del diseño web: UX y UI
- 1.3.3. Optimización del espacio online: necesidades mínimas

1.4. *Social media* e *influencer Marketing*
- 1.4.1. Impacto y evolución del Marketing en redes
- 1.4.2. La persuasión, claves del contenido y de acciones virales
- 1.4.3. Planificar campañas de *social Marketing* e *influencer Marketing*

1.5. *Mobile Marketing*
- 1.5.1. Usuario Mobile
- 1.5.2. Web Mobile y Apps
- 1.5.3. Acciones *mobile Marketing*

1.6. Publicidad en entornos online
- 1.6.1. La publicidad en RR.SS. y objetivos de los *Social Ads*
- 1.6.2. El embudo de conversión o *purchase funnel*: Categorías
- 1.6.3. Plataformas de *Social Ads*

1.7. La metodología *Inbound* Marketing
- 1.7.1. *Social Selling*, pilares fundamentales y estrategia
- 1.7.2. La plataforma de CRM en una estrategia digital
- 1.7.3. El *Inbound Marketing* o Marketing de atracción: acciones y SEO

1.8. Automatización del Marketing
- 1.8.1. Email Marketing y tipología de emails
- 1.8.2. La automatización del Email Marketing, aplicaciones, plataformas y ventajas
- 1.8.3. La aparición del *Bot & Chatbot Marketing*: tipología y plataformas

1.9. Herramientas de gestión de datos
- 1.9.1. CRM en la estrategia digital, tipologías y aplicaciones,plataformas y tendencias.
- 1.9.2. *Big Data: Big Data, Business Analytics y Business Intelligence*
- 1.9.3. *Big Data*, la Inteligencia Artificial y el *Data Science*

1.10. La medición de la rentabilidad
- 1.10.1. ROI: la definición del retorno de la inversión y ROI vs. ROAS
- 1.10.2. Optimización del ROI
- 1.10.3. Métricas clave

Si quieres llevar tu carrera al máximo nivel, TECH te ofrece las mejores herramientas para que hagas tus sueños realidad”



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.

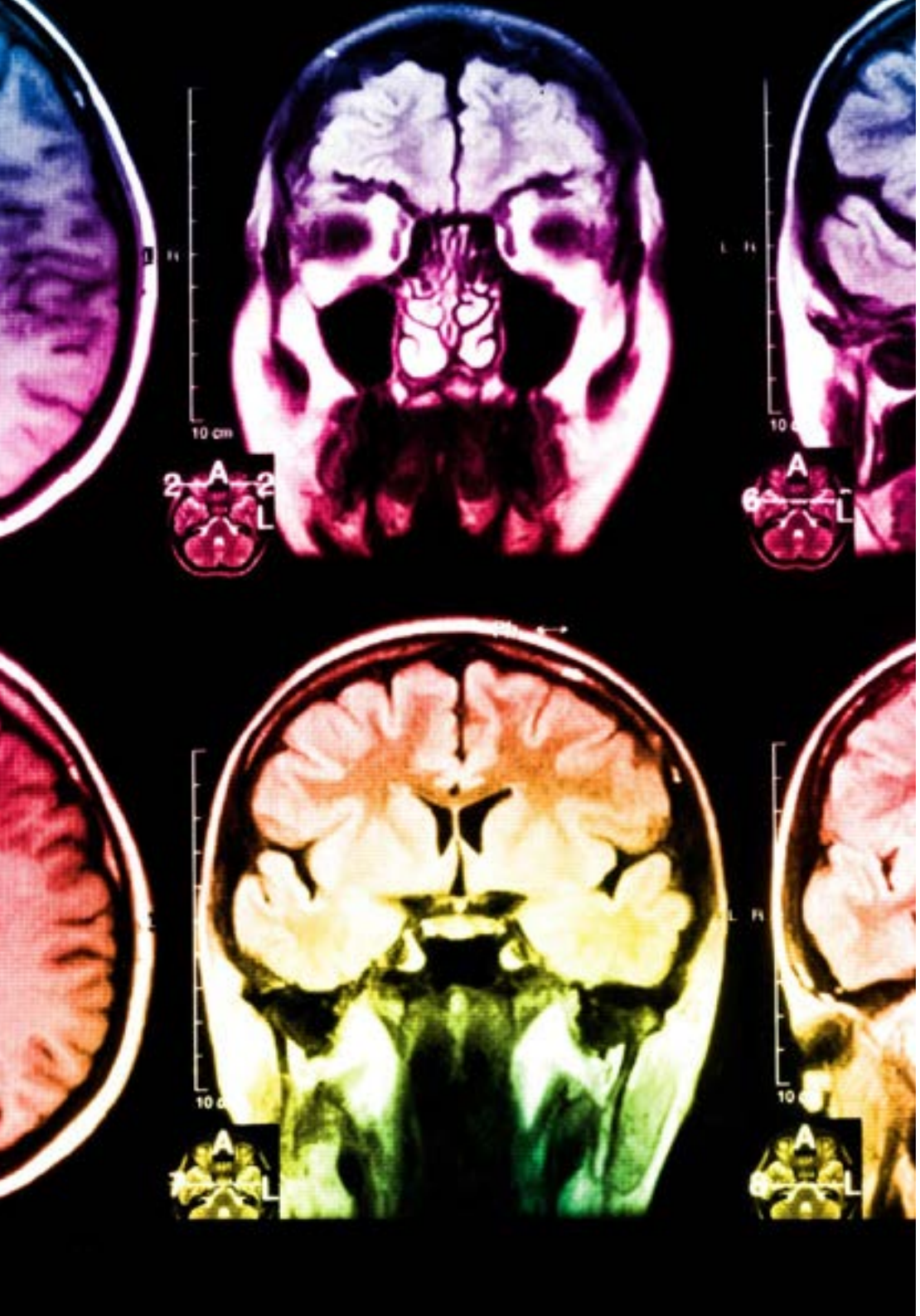
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

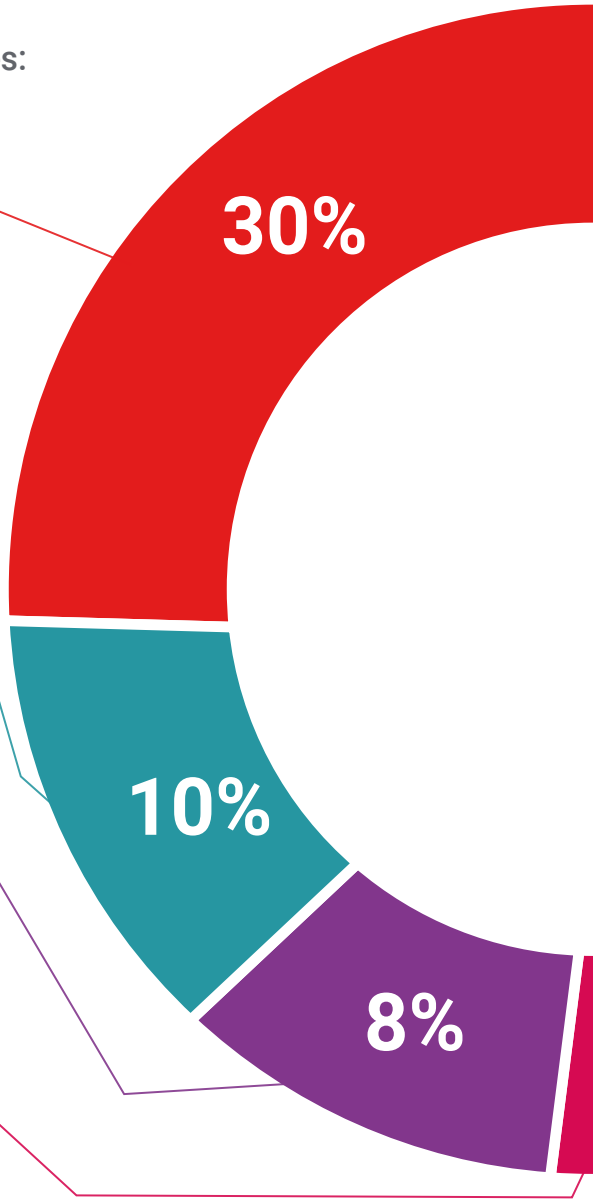
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

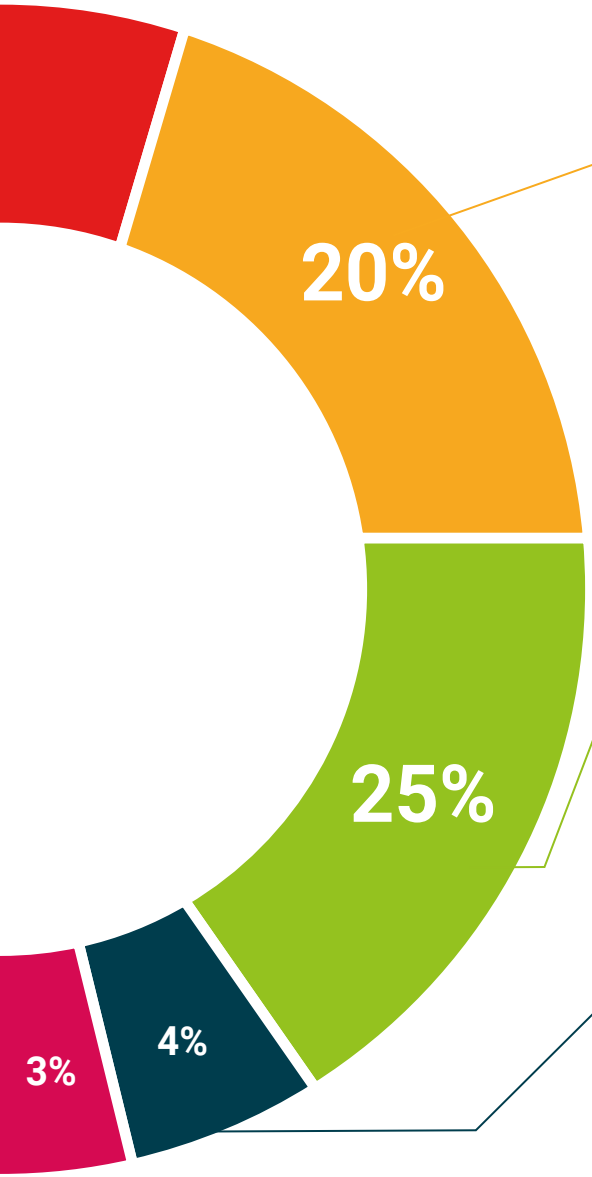
Prácticas de habilidades y competencias

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 Estrategia de Marketing Digital 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 Estrategia de Marketing Digital** 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 Estrategia de Marketing Digital**

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

Estrategia de Marketing Digital

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
Estrategia de Marketing Digital

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Estrategia de Marketing Digital



tech universidad tecnológica