Diplomado

Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos

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

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Elaborar una buena estrategia de medios es una tarea de suma importancia en cualquier tipo de empresa. En el caso de las compañías dedicadas a los videojuegos distribuir y comercializar un juego digital para que el cliente final quiera comprarlo es sin duda una tarea que lleva mucho planteamiento detrás, y en consiguiente, profesionales cualificados para eso. Esta titulación guiará al alumno a través de un temario elaborado por profesionales, en el cual se contemplarán los aspectos fundamentales del Marketing Digital dentro de una empresa. Todo ello, impartido a través de técnicas pedagógicas de gran eficacia y una metodología completamente online que permitirá al estudiante compaginar sus estudios con otras actividades de su día a día.





Piensa como venderías un videojuego de aventura multijugador. ¿Qué le ofrecerías al cliente? ¿Cómo lo harías? ¡Nosotros te enseñamos!"

Una de las tareas más importantes dentro de una empresa es crear una campaña de marketing. Esta tiene como objetivo captar clientes que consuman el producto de la empresa, que en este caso serían videojuegos. Para ello es importante aprender a diseñar un plan de Marketing Digital, dándole prioridad a la orientación al cliente para así saber cuáles son sus necesidades o qué es lo que busca para poder ofrecérselo.

Para conseguir estos propósitos, este programa enseñará al alumno a comunicarse con el cliente a través de activos digitales que funcionan como medios de comunicación. Con esto se le transmitirán al cliente dos cosas fundamentales: un mensaje comercial y una experiencia. Por supuesto, existen muchas técnicas para esa captación de clientes: Search, Display, Programática Publicitaria... Por este motivo se profundizará en todos estos conceptos para que el egresado conozca en profundidad como trabajar con el mercado.

El temario de este Diplomado, cuenta con las últimas actualizaciones y conceptos clave en Marketing Digital. Del mismo modo, el personal docente que dirige esta titulación está altamente cualificado para su labor con el alumno que desee incorporarse a este mercado laboral. Porque crear y diseñar un videojuego es una tarea compleja, pero convencer y analizar como distribuirlo es esencial.

TECH no solo cuenta con una metodología completamente online, sino también con prácticas pedagógicas de gran eficacia. Este es el caso del *Storytelling* o el *Realearning,* las cuales han sido ya avaladas por distintas instituciones y personalidades del entorno educativo alrededor del mundo. Esta titulación ofrece una propuesta educativa adaptada a los tiempos actuales, adaptándose así al alumno en todo momento.

Este **Diplomado en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de esta capacitación son:

- La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- Los contenidos especializados en desarrollo y animación de videojuegos
- 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

Únete a una propuesta educativa pionera que es el futuro de la enseñanza. Aquí lo más importante es que al egresar consigas tus objetivos”

La automatización de los procesos es una parte de vital importancia en las empresas actuales. Nosotros te guiaremos para que aprendas a ponerlos en práctica en un futuro"

TECH es puntera en metodologías del aprendizaje; como por ejemplo el Relearning. Todas ellas avaladas por profesionales e instituciones de gran prestigio mundial.

Aprende a captar clientes a través de diferentes técnicas como el SEO o la programática publicitaria.

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

Los objetivos, generales y específicos, de esta titulación ayudarán a que el alumno aprenda las nociones más relevantes dentro de la Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos. Una vez finalizada esta titulación, el egresado será capaz de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante su periodo de aprendizaje.





Consigue los objetivos de esta titulación y enfréntate al mundo laboral como un auténtico profesional dentro del mundo del Marketing Digital"

Objetivos generales

- Generar estrategias para la industria
- Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de marketing y ventas





Objetivo específico

Módulo 1. Marketing Digital y Transformación Digital del Videojuegos

- Identificar y saber desarrollar todas las disciplinas y técnicas del Marketing *Gaming* que permiten impulsar los modelos de negocio en la industria del videojuego

Consigue todos los objetivos que propone esta titulación y consigue el tuyo: especializarte en la Dirección de Empresas de Videojuegos"

03

Dirección del curso

Este programa cuenta con un equipo docente altamente cualificado. Ellos mismos cuentan con una amplia experiencia laboral y profesional que les avala dentro del sector. A través de distintas técnicas pedagógicas de aprendizaje, serán los encargados de que el alumno adquiera de una forma óptima los conocimientos impartidos en este Diplomado.





Grandes profesionales dentro del sector, te acompañarán en este viaje en el que aprenderás las nociones más importantes de la captación de clientes, como punto de partida en una campaña de Marketing"

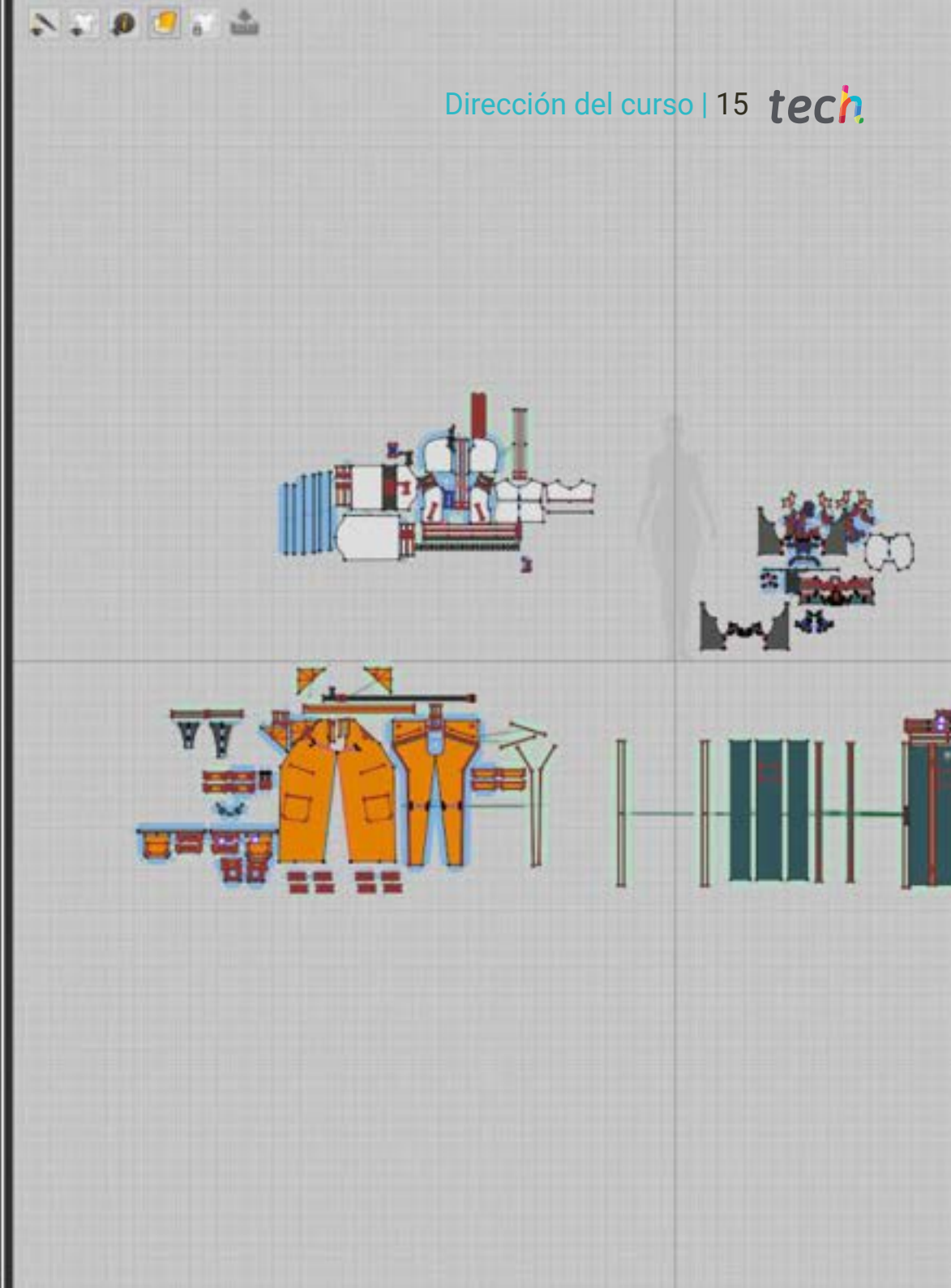
Dirección



D. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer en Marshals
- Tutor - Instructor en Edix (UNIR)
- Product Owner Certification – Profesor Ascociado en ESIC Business & Marketing School
- Profesor en Boluda.com
- Project Manager Officer en Sum- The Sales Intelligence Company
- Content Manager en GroupM (WPP)





04

Estructura y contenido

Este Diplomado cuenta con un temario que incluye todos los conceptos necesarios para analizar y comprender cómo y qué tipo de campaña de Marketing se debe hacer para lanzar un producto. A través de este módulo, el alumno se sumergirá en diferentes términos. Aunque de primeras sean nuevos, a medida que se introduzca en el mundo laboral descubrirá que serán sus mayores aliados.





Leads, SEO, Display... Aprende todos estos términos que serán de gran relevancia en el desarrollo de tu carrera dentro del Marketing Digital"

Módulo 1. Marketing Digital y Transformación Digital del Videojuego

1.1. Estrategia en Marketing Digital
- 1.1.1. *Customer Centric*
- 1.1.2. *Customer Journey y Funnel de Marketing*
- 1.1.3. Diseño y Creación de un Plan de Marketing Digital

1.2. Activos Digitales
- 1.2.1. Arquitectura y Diseño Web
- 1.2.2. Experiencia Usuario - CX
- 1.2.3. *Mobile* Marketing

1.3. Medios Digitales
- 1.3.1. Estrategia y Planificación de Medios
- 1.3.2. Display y prográmatica publicitaria
- 1.3.3. Digital TV

1.4. *Search*
- 1.4.1. Desarrollo y aplicación de una Estrategia Search
- 1.4.2. SEO
- 1.4.3. SEM

1.5. Social Media
- 1.5.1. Diseño, planificación y analítica en una estrategia de Social Media
- 1.5.2. Técnicas de marketing en Redes sociales horizontales
- 1.5.3. Técnicas de marketing en Redes sociales verticales

1.6. *Inbound* Marketing
- 1.6.1. *Funnel* del *Inbound Marketeing*
- 1.6.2. Generación de *Content* Marketing
- 1.6.3. Captación y gestión de *leads*





1.7. *Account Based* Marketing
- 1.7.1. Estrategia de Marketing B2B
- 1.7.2. Decisión *Maker* y mapa de contactos
- 1.7.3. Plan de *Account Based* Marketing

1.8. Email marketing y *landing Pages*
- 1.8.1. Características del email marketing
- 1.8.2. Creatividad y *landing pages*
- 1.8.3. Campañas y acciones de e-mail marketing

1.9. Automatización del Marketing
- 1.9.1. Marketing *automation*
- 1.9.2. Big data y AI aplicado al marketing
- 1.9.3. Principales soluciones del Marketing *Automation*

1.10. Métricas, KPIs y ROI
- 1.10.1. Principales métricas y KPIs del Marketing Digital
- 1.10.2. Soluciones y herramientas de medición
- 1.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI

En el temario no te faltará detalle. Encontrarás todo lo necesario para que aprendas a diseñar un plan de Marketing Digital"

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"

En TECH empleamos el Método del Caso

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"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



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

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

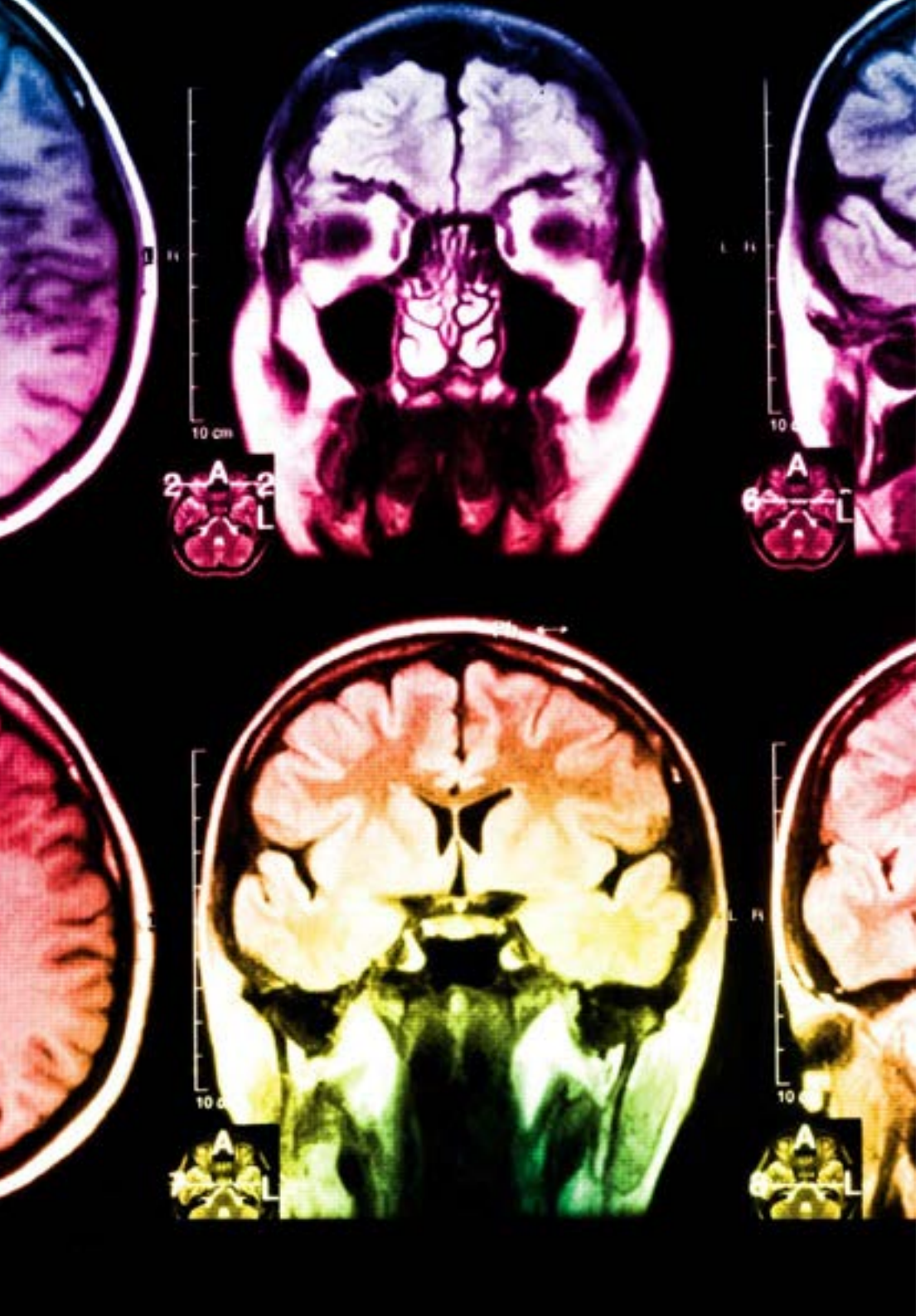
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

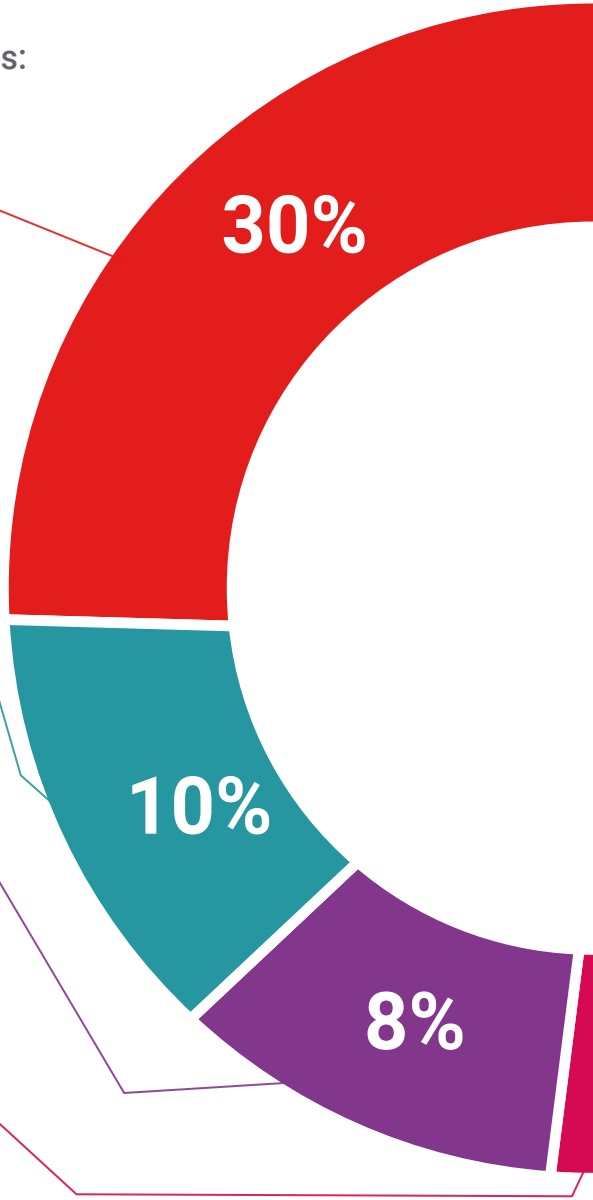
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

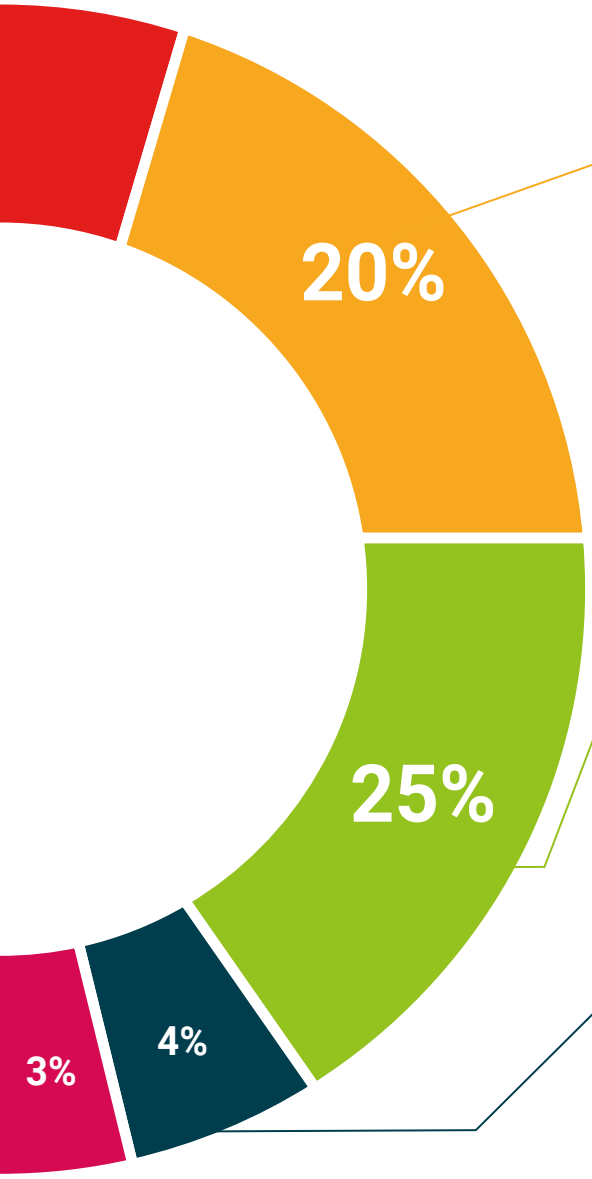
Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 Marketing Digital en la Empresa de 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 en la Empresa de 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 en la Empresa de Videojuegos**

Nº 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

Marketing Digital en la Empresa de 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 en la Empresa de Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos



tech universidad tecnológica