

Curso

Marketing Digital em Empresas de Videojogos





Curso

Marketing Digital em Empresas de Videojogos

- » Modalidade: Online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 6 ECTS
- » Horário: Ao seu próprio ritmo
- » Exames: Online
- » Indicado para: Graduados, Diplomados e Licenciados na área empresarial que pretendam alargar o seu currículo profissional e adquirir as competências necessárias para o exercício de uma atividade de gestão nos diferentes ramos da indústria dos videojogos

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/escola-gestao/curso/marketing-digital-empresas-videojogos

Índice

01

Boas-vindas

pág. 4

02

Porquê estudar na TECH?

pág. 6

03

Porquê o nosso programa?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

Estrutura e conteúdo

pág. 18

06

Metodologia

pág. 24

07

O perfil dos nossos alunos

pág. 32

08

Direção do curso

pág. 36

09

Impacto para a sua carreira

pág. 40

10

Benefícios para a sua empresa

pág. 44

11

Certificação

pág. 48

01

Boas-vindas

O marketing é, atualmente, uma das principais ferramentas de que as empresas dispõem para garantir o seu sucesso. Ter uma boa equipa capaz de lançar campanhas eficazes em função das exigências do mercado é fundamental, mas também o é ter um diretor capaz de liderar projetos e campanhas. Dada a evolução da indústria dos videojogos, esta função deve ser desempenhada por uma pessoa preparada, conhecedora das tendências atuais e das estratégias mais eficazes neste sector. Esta é a razão de ser deste curso 100% online, acessível a partir de qualquer dispositivo, que permitirá aos licenciados conhecer as chaves que os tornarão na figura perfeita para gerir o departamento de marketing de qualquer empresa *Gaming*.



Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos
TECH Universidade Tecnológica



“

Este Curso dar-lhe-á acesso ao material que necessita para impulsionar a sua carreira no sector do marketing de videojogos”

02

Porquê estudar na TECH?

A TECH é a maior escola de gestão do mundo, 100% online. É uma Escola de Gestão de elite, com um modelo que obedece aos mais elevados padrões acadêmicos. Um centro internacional de ensino de alto desempenho e de competências intensivas de gestão.



“

A TECH é uma Universidade na vanguarda da tecnologia, que coloca todos os seus recursos à disposição do estudante para o ajudara alcançar o sucesso empresarial"

Na TECH Universidade Tecnológica



Inovação

A universidade oferece um modelo de aprendizagem online, que combina a mais recente tecnologia educacional com o máximo rigor pedagógico. Um método único com o mais alto reconhecimento internacional, que fornecerá os elementos-chave para que o aluno se desenvolva num mundo em constante mudança, onde a inovação deve ser a aposta essencial de cada empresário.

“Caso de Sucesso Microsoft Europa” por incorporar um sistema multivídeo interativo inovador nos programas.



Máxima exigência

O critério de admissão da TECH não é económico. Não é necessário fazer um grande investimento para estudar nesta Universidade. No entanto, para se formar na TECH, serão testados os limites da inteligência e capacidade do estudante. Os padrões académicos desta instituição são muito elevados...

95%

dos estudantes da TECH concluem os seus estudos com sucesso



Networking

Profissionais de todo o mundo participam na TECH, pelo que o estudante poderá criar uma vasta rede de contactos que lhe será útil para o seu futuro.

+100 mil

gestores formados todos os anos

+200

nacionalidades diferentes



Empowerment

O estudante vai crescer de mãos dadas com as melhores empresas e profissionais de grande prestígio e influência. A TECH desenvolveu alianças estratégicas e uma valiosa rede de contactos com os principais intervenientes económicos dos 7 continentes.

+500

Acordos de colaboração com as melhores empresas



Talento

Este Curso de Especialização é uma proposta única para fazer sobressair o talento do estudante no meio empresarial. Uma oportunidade para dar a conhecer as suas preocupações e a sua visão de negócio.

A TECH ajuda o estudante a mostrar o seu talento ao mundo no final desta especialização



Contexto Multicultural

Ao estudar na TECH, o aluno pode desfrutar de uma experiência única. Estudará num contexto multicultural. Num programa com uma visão global, graças ao qual poderá aprender sobre a forma de trabalhar em diferentes partes do mundo, compilando a informação mais recente e que melhor se adequa à sua ideia de negócio.

Os estudantes da TECH têm mais de 200 nacionalidades.

A TECH procura a excelência e, para isso, tem uma série de características que a tornam uma Universidade única:



Análises

A TECH explora o lado crítico do aluno, a sua capacidade de questionar as coisas, a sua capacidade de resolução de problemas e as suas competências interpessoais.



Excelência académica

A TECH proporciona ao estudante a melhor metodologia de aprendizagem online. A Universidade combina o método *Relearning* (a metodologia de aprendizagem mais reconhecida internacionalmente) com o Estudo de Caso de Tradição e vanguarda num equilíbrio difícil, e no contexto do itinerário académico mais exigente.



Economia de escala

A TECH é a maior universidade online do mundo. Tem uma carteira de mais de 10 mil pós-graduações universitárias. E na nova economia, **volume + tecnologia = preço disruptivo**. Isto assegura que os estudos não são tão caros como noutra universidade.



Aprenda com os melhores

A equipa docente da TECH explica nas aulas o que os levou ao sucesso nas suas empresas, trabalhando num contexto real, animado e dinâmico. Professores que estão totalmente empenhados em oferecer uma especialização de qualidade que permita ao estudante avançar na sua carreira e destacar-se no mundo dos negócios.

Professores de 20 nacionalidades diferentes.



Na TECH terá acesso aos estudos de casos mais rigorosos e atualizados no meio académico"

03

Porquê o nosso programa?

Realizar o programa da TECH significa multiplicar as suas hipóteses de alcançar sucesso profissional no campo da gestão de empresas de topo.

É um desafio que envolve esforço e dedicação, mas que abre a porta para um futuro promissor. O estudante aprenderá com o melhor corpo docente e com a metodologia educacional mais flexível e inovadora.



“

Temos o corpo docente mais prestigiado e o plano de estudos mais completo do mercado, o que nos permite oferecer uma capacitação do mais alto nível acadêmico”

Este programa trará uma multiplicidade de benefícios profissionais e pessoais, entre os quais os seguintes:

01

Dar um impulso definitivo à carreira do aluno

Ao estudar na TECH, o aluno poderá assumir o controlo do seu futuro e desenvolver todo o seu potencial. Com a conclusão deste programa, adquirirá as competências necessárias para fazer uma mudança positiva na sua carreira num curto período de tempo.

70% dos participantes nesta especialização conseguem uma mudança positiva na sua carreira em menos de 2 anos.

02

Desenvolver uma visão estratégica e global da empresa

A TECH oferece uma visão aprofundada da gestão geral para compreender como cada decisão afeta as diferentes áreas funcionais da empresa.

A nossa visão global da empresa irá melhorar a sua visão estratégica.

03

Consolidar o estudante na gestão de empresas de topo

Estudar na TECH significa abrir as portas a um panorama profissional de grande importância para que o estudante se possa posicionar como gestor de alto nível, com uma visão ampla do ambiente internacional.

Trabalhará em mais de 100 casos reais de gestão de topo.

04

Assumir novas responsabilidades

Durante o programa, são apresentadas as últimas tendências, desenvolvimentos e estratégias, para que os estudantes possam realizar o seu trabalho profissional num ambiente em mudança.

45% dos alunos conseguem subir na carreira com promoções internas.

05

Acesso a uma poderosa rede de contactos

A TECH interliga os seus estudantes para maximizar as oportunidades. Estudantes com as mesmas preocupações e desejo de crescer. Assim, será possível partilhar parceiros, clientes ou fornecedores.

Encontrará uma rede de contactos essencial para o seu desenvolvimento profissional.

06

Desenvolver projetos empresariais de uma forma rigorosa

O estudante terá uma visão estratégica profunda que o ajudará a desenvolver o seu próprio projeto, tendo em conta as diferentes áreas da empresa.

20% dos nossos estudantes desenvolvem a sua própria ideia de negócio.

07

Melhorar as *soft skills* e capacidades de gestão

A TECH ajuda os estudantes a aplicar e desenvolver os seus conhecimentos adquiridos e a melhorar as suas capacidades interpessoais para se tornarem líderes que fazem a diferença.

Melhore as suas capacidades de comunicação e liderança e dê um impulso à sua profissão.

08

Ser parte de uma comunidade exclusiva

O estudante fará parte de uma comunidade de gestores de elite, grandes empresas, instituições de renome e professores qualificados das universidades mais prestigiadas do mundo: a comunidade da TECH Universidade Tecnológica.

Damos-lhe a oportunidade de se especializar com uma equipa de professores de renome internacional.

04

Objetivos

Tendo em conta que as empresas de videojogos estão em constante mudança e evolução, o objetivo deste Curso é fornecer aos licenciados as chaves que lhes permitirão manter-se atualizados e conhecer as tendências mais eficazes no sector do marketing *Gaming*. Além disso, outro dos objetivos da TECH é proporcionar-lhe a oportunidade de aceder às melhores ferramentas pedagógicas para facilitar a sua formação e poupar-lhe tempo de estudo.



“

Se o seu objetivo é destacar-se, esta qualificação dar-lhe-á os conhecimentos necessários que farão de si o melhor profissional na área do marketing dirigido a empresas de videojogos”

A TECH converte os objetivos dos seus alunos nos seus próprios objetivos
Trabalhamos em conjunto para os alcançar

O Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos capacitará o aluno para:

01

Criar estratégias para a indústria

02

Aprender em detalhe como desenvolver estratégias de *marketing* e vendas





03

Identificar e saber como desenvolver todas as disciplinas e técnicas de *Marketing Gaming* que permitem impulsionar modelos de negócio na indústria dos videojogos

04

Desenvolver os conceitos que lhe permitirão conceber, planear e analisar eficazmente uma estratégia de *Social Media*

05

Estrutura e conteúdo

A TECH desenvolve os seus programas tendo sempre em conta as informações mais atuais e completas. É por isso que o aluno encontrará neste curso os melhores conteúdos, concebidos exclusivamente pela equipa docente e baseados nas tendências do sector e na estratégia pedagógica da TECH. Para além disso, é um programa em que os conteúdos práticos assumem especial relevância, facilitando uma aprendizagem mais eficaz e produtiva para o aluno.



“

Com este Curso, irá aprofundar as estratégias mais eficazes de marketing gamer e os seus ativos digitais mais importantes. Isto permitir-lhe-á liderar uma equipa com a garantia de conhecer as técnicas mais recentes”

Plano de estudos

Este Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos, concebido exclusivamente pela equipa docente da TECH Universidade Tecnológica, aborda os aspetos mais relevantes e necessários para desenvolver uma carreira empresarial de sucesso no âmbito da gestão da área de marketing de uma empresa gamer.

Trata-se de um programa intensivo de 6 semanas em que o estudante terá acesso a 150 horas de material não só teórico, mas também prático e adicional. Na Sala de Aula Virtual encontrará vídeos detalhados, resumos dinâmicos de cada unidade, artigos de investigação e leituras complementares que permitir-lhe-ão aprofundar cada secção como desejar.

O programa irá aprofundar os aspetos mais importantes do marketing digital no sector dos videojogos, desde estratégias e recursos digitais até aos meios e técnicas mais eficazes, com destaque para o Inbound Marketing, o Account Based Marketing e o Email Marketing. Por último, aborda a automatização e as métricas necessárias para desenvolver uma campanha

bem sucedida.

Um Curso 100% online com uma sala de aula virtual disponível 24 horas por dia, que lhe permite organizar o seu próprio horário de ensino, sem ter de deixar o seu trabalho. Para além da qualidade dos conteúdos, o profissionalismo do corpo docente e o prestígio trarão ao seu currículo uma qualificação atribuída pela maior Universidade Tecnológica do mundo: a TECH.

Este Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos desenvolve-se ao longo de 6 semanas é composto por 1 módulo:

Módulo 1.

Marketing Digital e Transformação Digital do Videojogo



Onde, quando e como se realizam?

A TECH oferece a possibilidade de desenvolver este Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos de uma forma totalmente online. Durante as 6 semanas de duração da especialização, o aluno poderá aceder a todos os conteúdos deste curso a qualquer altura, permitindo-lhe autogerir o seu tempo de estudo.

Uma experiência educativa única, chave e decisiva para impulsionar o seu desenvolvimento profissional e progredir na sua carreira.

Módulo 1. Marketing digital e transformação digital dos videojogos

1.1. Estratégia de Marketing Digital

- 1.1.1. *Customer Centric*
- 1.1.2. *Customer Journey e Funil* de Marketing
- 1.1.3. Design e Criação de um Plano de Marketing Digital

1.2. Ativos Digitais

- 1.2.1. Arquitetura e *Design* de Web
- 1.2.2. Experiência do utilizador-CX
- 1.2.3. Mobile Marketing

1.3. Meios Digitais

- 1.3.1. Estratégia e Planeamento dos Meios
- 1.3.2. Display e publicidade programática
- 1.3.3. TV Digital

1.4. Search

- 1.4.1. Desenvolvimento e implementação de uma Estratégia de Search
- 1.4.2. SEO
- 1.4.3. SEM

1.5. Social Media

- 1.5.1. Design, planificação e análise de estratégias dos *Social Media*
- 1.5.2. Técnicas de Marketing nas Redes Sociais Horizontais
- 1.5.3. Técnicas de Marketing nas Redes Sociais Verticais

1.6. Inbound Marketing

- 1.6.1. *Funil do Inbound Marketing*
- 1.6.2. Geração de Content Marketing
- 1.6.3. Captação e gestão de *leads*

1.7. Account Based Marketing

- 1.7.1. Estratégia de *Marketing* B2B
- 1.7.2. Decisão *Maker* e Mapa de Contactos
- 1.7.3. Plano de *Account Based Marketing*

1.8. Email Marketing e Landing Pages

- 1.8.1. Características do *Email Marketing*
- 1.8.2. Criatividade e *landing pages*
- 1.8.3. Campanhas e ações de *Email Marketing*

1.9. Automatização do Marketing

- 1.9.1. *Marketing Automation*
- 1.9.2. *Big Data* e IA aplicada ao Marketing
- 1.9.3. Principais soluções do *Marketing Automation*

1.10. Métricas, KPI e ROI

- 1.10.1. Principais métricas e KPI do Marketing Digital
- 1.10.2. Ferramentas e soluções de medição
- 1.10.3. Cálculo e monitorização do ROI



06

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

A TECH Business School utiliza o Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Este programa prepara-o para enfrentar desafios empresariais em ambientes incertos e tornar o seu negócio bem sucedido.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de formação intensiva, criado de raiz para oferecer aos gestores desafios e decisões empresariais ao mais alto nível, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“ *O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais* **”**

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

O nosso sistema online permitir-lhe-á organizar o seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-o ao seu horário. Poderá aceder ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou móvel com uma ligação à Internet.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa escola de gestão é a única escola de língua espanhola licenciada para empregar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um gestor de topo necessita de desenvolver no contexto da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e tutelados pelos melhores especialistas em gestão de topo na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



07

O perfil dos nossos alunos

O Curso destina-se a graduados, licenciados e diplomados que tenham concluído previamente qualquer uma das certificações oferecidas pelo ramo administrativo e pelo sector do marketing. A diversidade de participantes com diferentes perfis académicos e de múltiplas nacionalidades compõe a abordagem multidisciplinar deste programa. Este Curso também pode ser frequentado por profissionais que, sendo licenciados em qualquer área, tenham pelo menos dois anos de experiência profissional no sector empresarial.





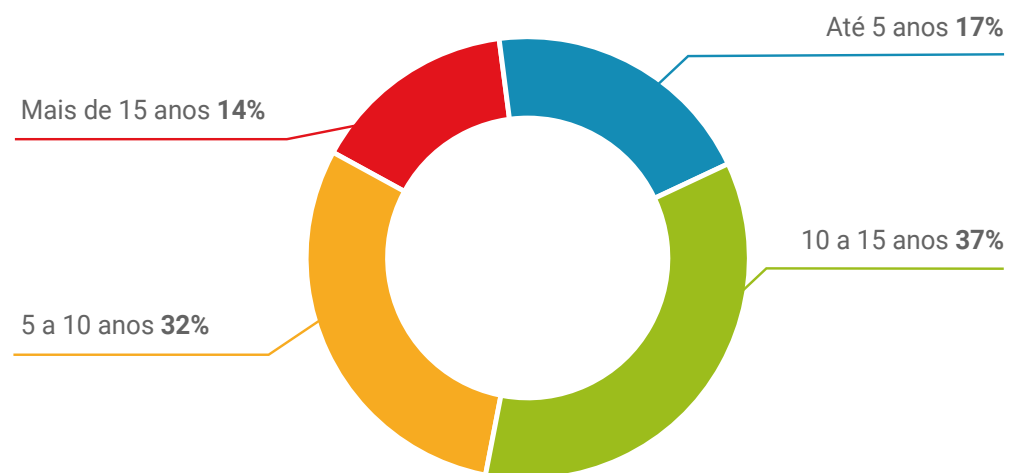
“

A certificação que procurava para reforçar, expandir, atualizar e elevar os seus conhecimentos na área do marketing de empresas dedicadas aos videojogos ao mais prestigiado nível de gestão"

Idade média

Entre **35** e **45** anos

Anos de experiência



Formação

Empresariais Económicas **49%**

Engenharias **27%**

Ciências Sociais **12%**

Outros **12%**

Perfil académico

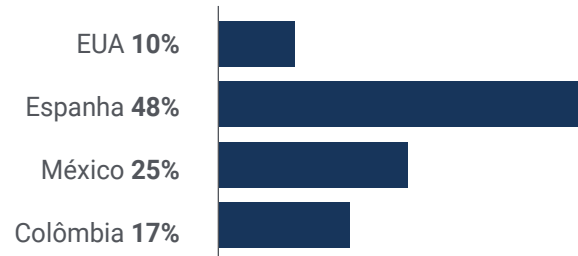
Industrial **35%**

Serviços **16%**

Empreendedores **39%**

Outros **10%**

Distribuição geográfica



Regina Rosas Rodríguez

Diretora de uma equipa de Marketing e Publicidade

"Quando decidi entrar no mundo dos negócios, nunca imaginei que acabaria a gerir uma equipa de marketing numa empresa gaming. O tema dos videojogos é algo de que sempre gostei e um dia, por acaso, deparei-me com este Curso. Em apenas algumas semanas, aprendi tudo o que precisava para iniciar o meu próprio projeto e, graças a esta certificação, posso agora dizer que atingi os meus objetivos profissionais"

08

Direção do curso

Para o desenvolvimento do corpo docente deste Curso, a TECH selecionou uma equipa com uma vasta experiência no sector da gestão empresarial, um grupo de profissionais ativos, empenhados no ensino e comprometidos em garantir uma atividade académica única, de qualidade e baseada na realidade da indústria dos videojogos. Isto permitirá ao aluno ter uma visão crítica e atual. Além disso, o corpo docente estará disponível para responder a quaisquer questões que surjam durante o curso e para aconselhar os estudantes no seu caminho para o sucesso profissional e empresarial.



“

A equipa docente estará à sua disposição para o ajudar a alcançar os seus objetivos profissionais. Poderá aprender com os erros destes e com as suas estratégias de sucesso, que o guiarão no seu caminho"

Direção



Dr. Daniel Sánchez Mateo

- ♦ Produtor de Videojogos e Aplicações Multi-dispositivos
- ♦ Diretor de Operações e Desenvolvimento Comercial e I&D na Gamera Nest
- ♦ Gestor do Programa PS Talents na PlayStation Iberia
- ♦ Sócio/Diretor de Produção, Marketing e Operações da ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Sócio/Gerente de Produção e Operações/Designer de produtos na DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Gestão online no Departamento de Marketing da AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Membro do Departamento de Design e Licenças de LA FACTORIA DE IDEAS
- ♦ Assistente de Operações na DISTRIMAGEN SL, Madrid (Espanha)
- ♦ Licenciado em Ciências da Comunicação pela Universidade Complutense de Madrid.
- ♦ Mestrado em Gestão, Marketing e Comunicação na Universidade Camilo José Cela, Madrid
- ♦ Mestrado em Produção de Televisão pelo IMEFE em colaboração com a União Europeia



“

Aproveite a oportunidade para ficar a par dos últimos avanços nesta matéria e aplicá-los à sua prática quotidiana”

09

Impacto para a sua carreira

Procurando o maior impacto positivo possível na carreira do aluno, a TECH reuniu neste Curso não só os conhecimentos fundamentais em Marketing Digital em Empresas de Videojogos, mas também a perspectiva única de pôr em prática esses conhecimentos com o maior sucesso. Desta forma, são fomentadas as capacidades críticas e analíticas dos estudantes, bem como as suas próprias competências transversais, que são essenciais para qualquer Líder moderno.



“

Este curso apresenta-se como um impacto positivo na sua carreira, que lhe permitirá projetar o seu futuro para empresas mais relevantes e empregos mais prestigiados”

É o próprio aluno que decide quando e onde pretende frequentar esta qualificação. Com este curso, pode esquecer os horários e organizar o seu calendário de acordo com a sua disponibilidade, sem stress.

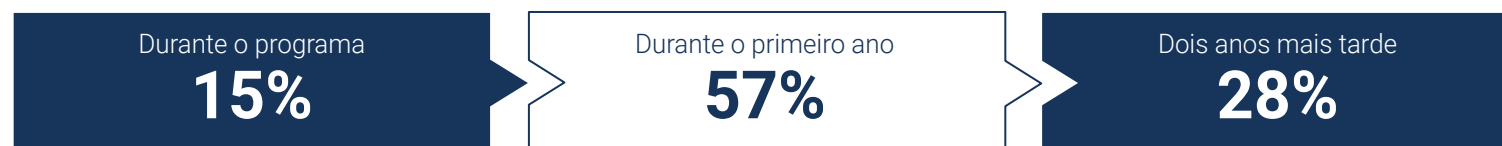
Está pronto para progredir na sua carreira? Espera-o um excelente aperfeiçoamento profissional

O Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos da TECH é um programa intensivo que o prepara para enfrentar desafios e decisões empresariais no domínio da gestão de negócios na indústria *gaming*. O seu principal objetivo é promover crescimento pessoal e profissional. Ajudamo-lo a alcançar o seu sucesso.

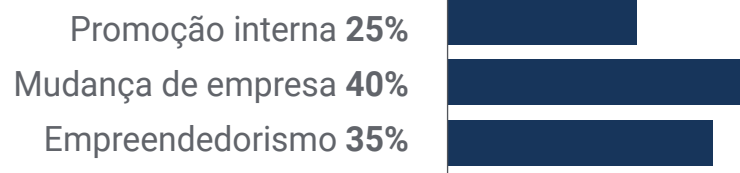
Se quer superar-se, fazer uma mudança profissional positiva e relacionar-se com os melhores, este é o lugar certo para si.

Esta oportunidade é tudo o que procurava. Inscreva-se agora e inicie o seu percurso rumo ao sucesso profissional e de carreira.

Momento de mudança

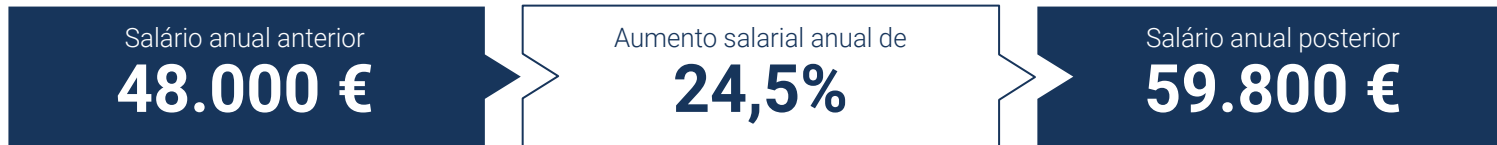


Tipo de mudança



Melhoria salarial

A conclusão deste programa significa um aumento no salário anual de mais de **24,5%** para nossos alunos



10

Benefícios para a sua empresa

O **Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos** contribui para elevar o talento da organização ao seu potencial máximo através da instituição de líderes de alto nível. Participar nesta qualificação é uma oportunidade única de aceder a uma poderosa rede de contactos na qual poderá encontrar futuros parceiros profissionais, clientes ou fornecedores. Além disso, um gestor competente pode ajudar a empresa a crescer e a posicionar-se acima da concorrência.





“

*Este curso é a melhor opção
para acrescentar qualidade e
talento à sua carreira”*

Desenvolver e reter o talento nas empresas é o melhor investimento a longo prazo.

01

Crescimento do talento e do capital intelectual

O profissional vai levar para a empresa novos conceitos, estratégias e perspetivas que possam trazer mudanças relevantes na organização.

02

Reter gestores de alto potencial para evitar a perda de talentos

Este programa reforça a ligação entre a empresa e o profissional e abre novos caminhos para o crescimento profissional dentro da empresa.

03

Construção de agentes de mudança

Ser capaz de tomar decisões em tempos de incerteza e crise, ajudando a organização a ultrapassar obstáculos.

04

Maiores possibilidades de expansão internacional

Este programa colocará a empresa em contacto com os principais mercados da economia mundial.



05

Desenvolvimento de projetos próprios

O profissional pode trabalhar num projeto real ou desenvolver novos projetos no domínio de I&D ou Desenvolvimento Comercial da sua empresa.

06

Aumento da competitividade

Este programa dotará os seus profissionais das competências necessárias para enfrentar novos desafios e assim impulsionar a organização.

11

Certificação

O Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este curso com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* correspondente ao título de **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

Este certificado contribui significativamente para o desenvolvimento da capacitação continuada dos profissionais e proporciona um importante valor para a sua capacitação universitária, sendo 100% válido e atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Marketing Digital em Empresas de Videojogos**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH Universidade Tecnológica providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Curso

Marketing Digital em Empresas de Videojogos

- » Modalidade: **Online**
- » Duração: **6 semanas**
- » Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**
- » Créditos: **6 ECTS**
- » Horário: **Ao seu próprio ritmo**
- » Exames: **Online**

Curso

Marketing Digital em Empresas de Videojogos

