

Curso Universitario

Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos





Curso Universitario Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**
- » Dirigido a: **Graduados, Diplomados y Licenciados Universitarios en el área de Empresariales que quieran ampliar su currículum profesional y adquirir las habilidades necesarias que le permitan llevar a cabo una actividad directiva dentro de las diferentes ramas de la industria de los videojuegos**

Acceso web: www.techtitute.com/escuela-de-negocios/curso-universitario/marketing-digital-empresa-videojuegos

Índice

01

Bienvenida

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 6

03

¿Por qué nuestro programa?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

Estructura y contenido

pág. 18

06

Metodología de estudio

pág. 24

07

Perfil de nuestros alumnos

pág. 34

08

Dirección del curso

pág. 38

09

Impacto para tu carrera

pág. 42

10

Beneficios para tu empresa

pág. 46

11

Titulación

pág. 50

01

Bienvenida

El marketing es, hoy en día, una de las principales herramientas que tienen las empresas para garantizar su éxito. Disponer de un buen equipo capaz de lanzar campañas efectivas y acorde a las demandas del mercado es fundamental, pero también lo es contar con un director sea capaz de liderar los proyectos y campañas. Dada la evolución que ha vivido la industria de los videojuegos, este rol lo tiene que desempeñar una persona preparada, conocedora de las tendencias actuales y de las estrategias más efectivas dentro de este sector. Es por ello que surge esta titulación 100% online y accesible desde cualquier dispositivo, que permitirá al egresado conocer las claves que le convertirán en la figura perfecta para dirigir el departamento de marketing de cualquier empresa *Gaming*.



Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos
TECH Global University



“

Este Curso Universitario te dará acceso al material que necesitas para impulsar tu carrera profesional dentro del sector del marketing de videojuegos”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor escuela de negocio 100% online del mundo. Se trata de una Escuela de Negocios de élite, con un modelo de máxima exigencia académica. Un centro de alto rendimiento internacional y de entrenamiento intensivo en habilidades directivas.



“

TECH es una universidad de vanguardia tecnológica, que pone todos sus recursos al alcance del alumno para ayudarlo a alcanzar el éxito empresarial”

En TECH Global University



Innovación

La universidad ofrece un modelo de aprendizaje en línea que combina la última tecnología educativa con el máximo rigor pedagógico. Un método único con el mayor reconocimiento internacional que aportará las claves para que el alumno pueda desarrollarse en un mundo en constante cambio, donde la innovación debe ser la apuesta esencial de todo empresario.

“Caso de Éxito Microsoft Europa” por incorporar en los programas un novedoso sistema de multivídeo interactivo.



Máxima exigencia

El criterio de admisión de TECH no es económico. No se necesita realizar una gran inversión para estudiar en esta universidad. Eso sí, para titularse en TECH, se podrán a prueba los límites de inteligencia y capacidad del alumno. El listón académico de esta institución es muy alto...

95%

de los alumnos de TECH finaliza sus estudios con éxito



Networking

En TECH participan profesionales de todos los países del mundo, de tal manera que el alumno podrá crear una gran red de contactos útil para su futuro.

+100.000

directivos capacitados cada año

+200

nacionalidades distintas



Empowerment

El alumno crecerá de la mano de las mejores empresas y de profesionales de gran prestigio e influencia. TECH ha desarrollado alianzas estratégicas y una valiosa red de contactos con los principales actores económicos de los 7 continentes.

+500

acuerdos de colaboración con las mejores empresas



Talento

Este programa es una propuesta única para sacar a la luz el talento del estudiante en el ámbito empresarial. Una oportunidad con la que podrá dar a conocer sus inquietudes y su visión de negocio.

TECH ayuda al alumno a enseñar al mundo su talento al finalizar este programa.



Contexto Multicultural

Estudiando en TECH el alumno podrá disfrutar de una experiencia única. Estudiará en un contexto multicultural. En un programa con visión global, gracias al cual podrá conocer la forma de trabajar en diferentes lugares del mundo, recopilando la información más novedosa y que mejor se adapta a su idea de negocio.

Los alumnos de TECH provienen de más de 200 nacionalidades.



TECH busca la excelencia y, para ello, cuenta con una serie de características que hacen de esta una universidad única:



Análisis

En TECH se explora el lado crítico del alumno, su capacidad de cuestionarse las cosas, sus competencias en resolución de problemas y sus habilidades interpersonales.



Excelencia académica

En TECH se pone al alcance del alumno la mejor metodología de aprendizaje online. La universidad combina el método *Relearning* (metodología de aprendizaje de posgrado con mejor valoración internacional) con el Estudio de Caso. Tradición y vanguardia en un difícil equilibrio, y en el contexto del más exigente itinerario académico.



Economía de escala

TECH es la universidad online más grande del mundo. Tiene un portfolio de más de 10.000 posgrados universitarios. Y en la nueva economía, **volumen + tecnología = precio disruptivo**. De esta manera, se asegura de que estudiar no resulte tan costoso como en otra universidad.



Aprende con los mejores

El equipo docente de TECH explica en las aulas lo que le ha llevado al éxito en sus empresas, trabajando desde un contexto real, vivo y dinámico. Docentes que se implican al máximo para ofrecer una especialización de calidad que permita al alumno avanzar en su carrera y lograr destacar en el ámbito empresarial.

Profesores de 20 nacionalidades diferentes.



En TECH tendrás acceso a los análisis de casos más rigurosos y actualizados del panorama académico”

03

¿Por qué nuestro programa?

Realizar el programa de TECH supone multiplicar las posibilidades de alcanzar el éxito profesional en el ámbito de la alta dirección empresarial.

Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un futuro prometedor. El alumno aprenderá de la mano del mejor equipo docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.



“

Contamos con el más prestigioso cuadro docente y el temario más completo del mercado, lo que nos permite ofrecerte una capacitación de alto nivel académico”

Este programa aportará multitud de ventajas laborales y personales, entre ellas las siguientes:

01

Dar un impulso definitivo a la carrera del alumno

Estudiando en TECH el alumno podrá tomar las riendas de su futuro y desarrollar todo su potencial. Con la realización de este programa adquirirá las competencias necesarias para lograr un cambio positivo en su carrera en poco tiempo.

El 70% de los participantes de esta especialización logra un cambio positivo en su carrera en menos de 2 años.

02

Desarrollar una visión estratégica y global de la empresa

TECH ofrece una profunda visión de dirección general para entender cómo afecta cada decisión a las distintas áreas funcionales de la empresa.

Nuestra visión global de la empresa mejorará tu visión estratégica.

03

Consolidar al alumno en la alta gestión empresarial

Estudiar en TECH supone abrir las puertas de hacia panorama profesional de gran envergadura para que el alumno se posicione como directivo de alto nivel, con una amplia visión del entorno internacional.

Trabajarás más de 100 casos reales de alta dirección.

04

Asumir nuevas responsabilidades

Durante el programa se muestran las últimas tendencias, avances y estrategias, para que el alumno pueda llevar a cabo su labor profesional en un entorno cambiante.

El 45% de los alumnos consigue ascender en su puesto de trabajo por promoción interna.

05

Acceso a una potente red de contactos

TECH interrelaciona a sus alumnos para maximizar las oportunidades. Estudiantes con las mismas inquietudes y ganas de crecer. Así, se podrán compartir socios, clientes o proveedores.

Encontrarás una red de contactos imprescindible para tu desarrollo profesional.

06

Desarrollar proyectos de empresa de una forma rigurosa

El alumno obtendrá una profunda visión estratégica que le ayudará a desarrollar su propio proyecto, teniendo en cuenta las diferentes áreas de la empresa.

El 20% de nuestros alumnos desarrolla su propia idea de negocio.

07

Mejorar soft skills y habilidades directivas

TECH ayuda al estudiante a aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos y mejorar en sus habilidades interpersonales para ser un líder que marque la diferencia.

Mejora tus habilidades de comunicación y liderazgo y da un impulso a tu profesión.

08

Formar parte de una comunidad exclusiva

El alumno formará parte de una comunidad de directivos de élite, grandes empresas, instituciones de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH Global University.

Te damos la oportunidad de especializarte con un equipo de profesores de reputación internacional.

04 Objetivos

Teniendo en cuenta que las empresas de videojuegos están en constante cambio y evolución, el objetivo de este Curso Universitario es aportar al egresado las claves que le permitan mantenerse al día y conocer las tendencias más efectivas dentro del sector del marketing *Gaming*. Además, otra de las finalidades de TECH es brindarle la oportunidad de acceder a las mejores herramientas pedagógicas que faciliten su capacitación y le ahorren tiempo de estudio.



“

Si tu objetivo es destacar, esta titulación te aportará los conocimientos necesarios que harán de ti el mejor profesional en el área del marketing dirigido a empresas de videojuegos”

TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos
Trabajan conjuntamente para conseguirlos

El Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos capacitará al alumno para:

01

Generar estrategias para la industria

02

Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de marketing y ventas





03

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

04

Desarrollar los conceptos que le permitan diseñar, planificar y analizar efectivamente una estrategia de *Social Media*

05

Estructura y contenido

TECH elabora sus programas teniendo en cuenta siempre la información más actual y completa. Es por ello que el egresado encontrará en esta titulación el mejor contenido, diseñado en exclusiva por el equipo docente y basado en las tendencias del sector y en la estrategia pedagógica de TECH. Además, se trata de un temario donde el contenido práctico toma especial relevancia, facilitando un aprendizaje más efectivo y productivo para el alumno.



“

Con este Curso Universitario profundizarás en el las estrategias más efectivas en el marketing gamer y en sus activos digitales más importantes. Esto te permitirá dirigir un equipo con la garantía de conocer las técnicas más novedosas”

Plan de estudios

Este Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos diseñado exclusivamente por el equipo docente de TECH Global University, recoge los aspectos más relevantes y necesarios para desarrollar una carrera empresarial de éxito dentro de la dirección del área de marketing de una empresa gamer.

Se trata de un programa intensivo desarrollado durante 6 semanas y en el que el alumno tendrá acceso a 180 horas de material no solo teórico, sino práctico, así como adicional. En el Aula Virtual encontrará vídeos al detalle, resúmenes dinámicos de cada unidad, artículos de investigación y lecturas complementarias que le permitirán ampliar cada apartado en la medida que desee.

El programa profundiza en los aspectos más importantes dentro del marketing digital en el sector de los videojuegos, desde las estrategias y los activos digitales, hasta los medios y las técnicas más efectivas, incidiendo en el Inbound Marketing, en el Account Based Marketing y en el Email Marketing. Por último, ahonda en la automatización y en las métricas necesarias para desarrollar una campaña exitosa.

Una Curso universitario 100% online y con un aula virtual disponible las 24 horas del día, lo cual le permitirá organizar su propio calendario lectivo, sin tener que desatender su actividad laboral. Además, a la calidad del contenido se le suma la profesionalidad del cuadro docente y el prestigio que aportará a su currículum una titulación expedida por la mayor Universidad Tecnológica del mundo: TECH.

Este Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos se desarrolla a lo largo de 6 semanas y en un único módulo:

Módulo 1.

Marketing Digital y Transformación Digital del Videojuego



¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos de manera totalmente online. Durante las 6 semanas que dura la especialización, el alumno podrá acceder a todos los contenidos de este programa en cualquier momento, lo que le permitirá autogestionar su tiempo de estudio.

Una experiencia educativa única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional y dar el salto definitivo.

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 programática 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 Marketing*
- 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 *Email 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, KPI y ROI

- 1.10.1. Principales métricas y KPI del Marketing Digital
- 1.10.2. Soluciones y herramientas de medición
- 1.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI



06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

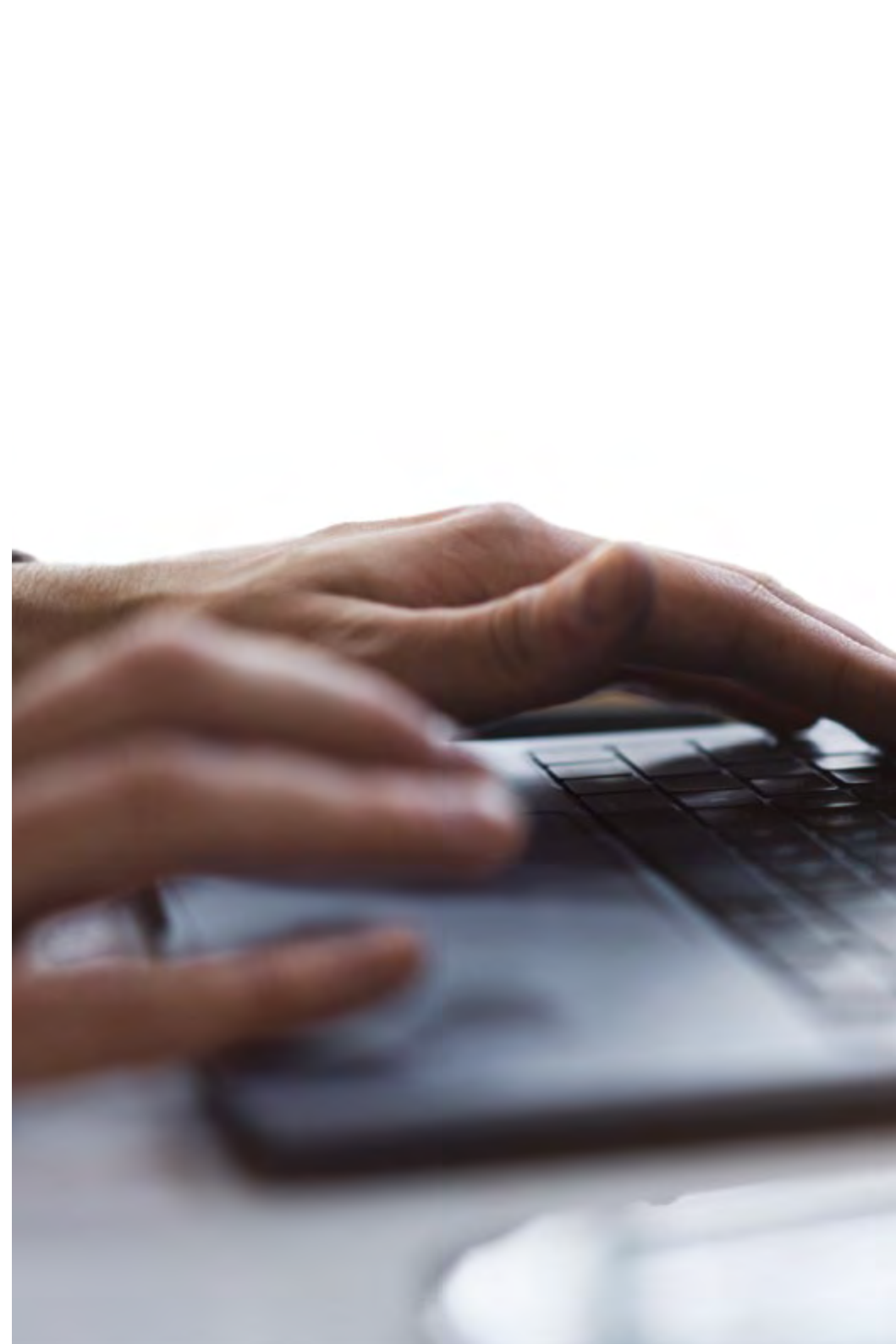
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

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

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

Perfil de nuestros alumnos

El Curso Universitario está dirigido a Graduados, Diplomados y Licenciados Universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las titulaciones que ofrece la rama administrativa y del sector del marketing. La diversidad de participantes con diferentes perfiles académicos y procedentes de múltiples nacionalidades conforma el enfoque multidisciplinar de este programa. También podrán realizar este Curso Universitario los profesionales que, siendo titulados universitarios en cualquier área, cuenten con una experiencia laboral de, al menos, dos años en el ámbito empresarial.



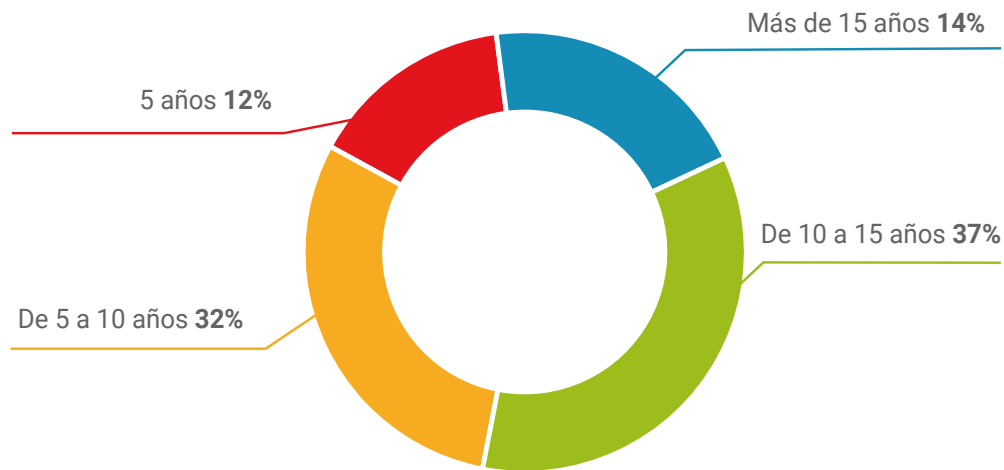
“

La titulación que buscabas para reforzar, ampliar, actualizar y elevar tus conocimientos en el área de marketing de empresas dedicadas a los videojuegos hasta la cúspide directiva de mayor prestigio”

Edad media

Entre **35** y **45** años

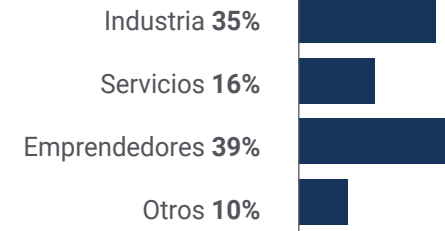
Años de experiencia



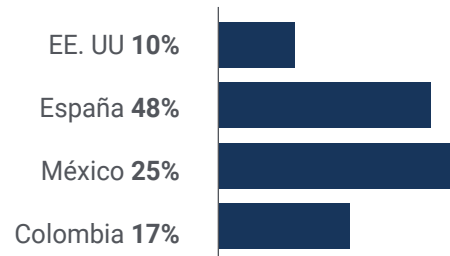
Formación



Perfil académico



Distribución geográfica



Regina Rosas Rodríguez

Directora de un equipo de Marketing y Publicidad

"Cuando me decanté por el área empresarial nunca me imaginé que acabaría dirigiendo un equipo de marketing en una empresa gaming. El tema de los videojuegos es algo que siempre me ha gustado y un día, por casualidad, me topé con este Curso Universitario. En pocas semanas había aprendido todo lo que necesitaba para emprender mi propio proyecto y gracias a esta titulación hoy en día puedo decir que he alcanzado mis objetivos profesionales"

08

Dirección del curso

Para la elaboración del cuadro docente de este Curso Universitario TECH ha seleccionado un equipo con amplia experiencia en el sector de la dirección empresarial, un grupo de profesionales en activo, comprometidos con la docencia y empeñados en garantizar una actividad académica única, de calidad y basada en la realidad de la industria de los videojuegos. Esto aportará al egresado una visión crítica y actual. Además, el claustro estará disponible para resolver cualquier cuestión que surja durante la titulación y para aconsejar al alumno en su camino hacia el éxito profesional y empresarial.



“

El equipo docente estará a tu disposición para ayudarte a alcanzar tus objetivos profesionales. Podrás aprender de sus errores y de sus estrategias de éxito, lo cual te servirá de guía en tu camino”

Dirección



D. Sánchez Mateos, Daniel

- ♦ Productor de Videojuegos y Aplicaciones Multidispositivo
- ♦ Director de Operaciones y Desarrollo de Negocio e I+D en Gamera Nest
- ♦ Director del Programa PS Talents en PlayStation Iberia
- ♦ Socio/Director de Producción, Marketing y Operaciones en ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Socio/Director de Producción y Operaciones/Diseñador de productos en DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Dirección online en Departamento de Marketing en AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Miembro del Departamento de Diseño y Licencias en LA FACTORÍA DE IDEAS
- ♦ Asistente de Operaciones en DISTRIMAGEN SL., Madrid (España)
- ♦ Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster Oficial Dirección, Marketing y Comunicación en la Universidad Camilo José Cela, Madrid
- ♦ Master de Producción de Televisión por IMEFE en colaboración con la Unión Europea



“

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

09

Impacto para tu carrera

Buscando el mayor impacto positivo posible en la carrera del alumno, TECH ha reunido en este Curso Universitario no solo los conocimientos clave en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos, sino también la perspectiva única para poner en práctica esos conocimientos con el mayor de los éxitos. Así, se fomentan tanto las habilidades críticas y analíticas del alumno como sus propias competencias transversales, imprescindibles en cualquier líder moderno.



“

Este Curso Universitario se presenta como un impacto positivo en tu carrera, que te permitirá proyectar tu futuro hacia empresas más relevantes y hacia puestos de trabajo de más prestigios”

Tú decides cuándo y dónde cursar la titulación. Con este Curso Universitario olvídate de horarios y organiza tu calendario en base a tu disponibilidad, sin agobios.

¿Estás preparado para dar el salto? Una excelente mejora profesional está esperando

El Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito de la dirección empresarial dentro de la industria *gaming*. Su objetivo principal es favorecer tu crecimiento personal y profesional. Ayudarte a conseguir el éxito.

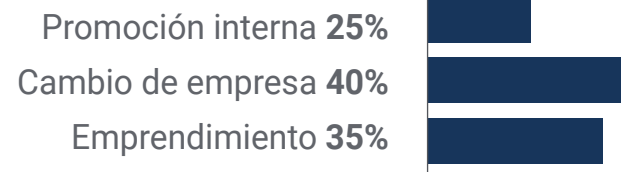
Si quieres superarte a ti mismo, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarte con los mejores, éste es tu sitio.

Esta oportunidad es la que estabas buscando. Matricúlate ahora y emprende tu camino hacia el éxito profesional y laboral.

Momento del cambio



Tipo de cambio



Mejora salarial

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **24,5%**



10

Beneficios para tu empresa

El **Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos** contribuye a elevar el talento de la organización a su máximo potencial mediante la institución de líderes de alto nivel. Participar en esta titulación supone una oportunidad única para acceder a una red de contactos potente en la que encontrar futuros socios profesionales, clientes o proveedores. Además, la figura de un directivo cualificado puede ayudar a la empresa a crecer hasta posicionarse por encima de la competencia.





“

Esta titulación es la mejor opción para aportar a tu carrera un plus en calidad y talento”

Desarrollar y retener el talento en las empresas es la mejor inversión a largo plazo.

01

Crecimiento del talento y del capital intelectual

El profesional aportará a la empresa nuevos conceptos, estrategias y perspectivas que pueden provocar cambios relevantes en la organización.

02

Retención de directivos de alto potencial evitando la fuga de talentos

Este programa refuerza el vínculo de la empresa con el profesional y abre nuevas vías de crecimiento profesional dentro de la misma.

03

Construcción de agentes de cambio

Será capaz de tomar decisiones en momentos de incertidumbre y crisis, ayudando a la organización a superar los obstáculos.

04

Incremento de las posibilidades de expansión internacional

Gracias a este programa, la empresa entrará en contacto con los principales mercados de la economía mundial.



05

Desarrollo de proyectos propios

El profesional puede trabajar en un proyecto real o desarrollar nuevos proyectos en el ámbito de I+D o desarrollo de negocio de su compañía.

06

Aumento de la competitividad

Este Curso Universitario dotará a sus profesionales de competencias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.

11

Titulación

El Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título universitario de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario

Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos

