

Certificat

Stratégie du Marketing Numérique





Certificat Stratégie du Marketing Numérique

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/strategie-marketing-numerique

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

Le Marketing des jeux vidéo est l'un des aspects les plus influents. Si les attentes sont trop élevées et que le titre ne les satisfait pas, cela se termine généralement par un grand fiasco, alors que si aucune attente n'est fixée, le jeu vidéo peut passer complètement inaperçu. D'où l'importance de bien maîtriser la communication et le Marketing dans le domaine des jeux vidéo. TECH a développé cet enseignement complet sur le sujet afin que tous les professionnels de ce secteur puissent apprendre les clés fondamentales du Marketing Numérique dans cette décennie et comment communiquer correctement avec leur public.





“

Si vous apprenez la manière la plus efficace d'entrer en contact avec votre public, celui-ci sera impatient d'acheter et de jouer à tous les titres que vous proposez”

En tant que sociétés gigantesques disposant d'un volume massif de millions de dollars, les industries du jeu vidéo mènent des campagnes de Marketing qui restent dans la mémoire des joueurs ou même du public totalement non numérique.

La plupart des joueurs et des consommateurs disposent d'une sorte de réseau social ou utilisent fréquemment Internet dans leur vie quotidienne. Il n'est donc pas surprenant que les départements de marketing des jeux vidéo se concentrent principalement sur le monde numérique et les différentes applications tendance du moment.

Il est tellement important de mesurer les attentes du public et de savoir vendre son produit de manière honnête et attrayante que TECH a préparé ce Certificat en Stratégie de Marketing Numérique pour enseigner à tous les professionnels du jeu vidéo dans la méthodologie de vente et de communication commerciale la plus cruciale pour éviter des échecs retentissants comme No Man's Sky ou Cyberpunk 2077.

Afin de faciliter au maximum la tâche des étudiants, TECH propose cette qualification dans un mode entièrement en ligne, sans avoir à se rendre dans un centre physique spécifique ou à suivre une série de cours avec des horaires préétablis. C'est l'étudiant lui-même qui fixe son propre emploi du temps pour étudier tout le support fourni, en l'adaptant à ses propres intérêts ou obligations.

Ce **Certificat en Stratégie du Marketing Numérique** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Acquisition des compétences en matière d'études de marché, de vision stratégique, de méthodologies numériques et de co-création
- ◆ Obtenir les connaissances nécessaires pour gérer efficacement toute campagne ou action de Marketing en ligne
- ◆ Des cas pratiques permettant de voir, de manière réaliste, comment appliquer les connaissances acquises
- ◆ Capacité à organiser et à planifier les tâches et à tirer le meilleur parti des ressources disponibles pour les réaliser dans des délais précis
- ◆ Appliquer la créativité au monde du Marketing pour vous démarquer de la concurrence
- ◆ Posséder les outils nécessaires pour analyser les réalités économiques, sociales et culturelles dans lesquelles les industries créatives se développent et se transforment aujourd'hui



Vous saurez comment rendre les jeux sur lesquels vous travaillez aussi attrayants que possible pour les utilisateurs auxquels ils s'adressent"

“

Amenez les influenceurs les plus importants du moment à être vos alliés en connaissant en profondeur la stratégie marketing spécifique qui leur est destinée”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous placerez vos titres sur les plateformes de consommation les plus pertinentes, notamment les mobiles et les applications utilisés par des millions d'utilisateurs.

Le ROI, data science ou inbound Marketing ne seront plus des termes inconnus pour vous grâce à ce Certificat.



02 Objectifs

L'objectif de ce diplôme est de fournir aux étudiants les meilleures connaissances disponibles en matière de Marketing Numérique, avec un intérêt particulier pour le domaine des jeux vidéo. Grâce à des connaissances avancées en matière de publicité et de vente, l'étudiant sera en mesure de développer, de planifier et d'exécuter avec succès des campagnes commerciales de tous types dans l'environnement numérique, en utilisant des analyses avancées et les outils appropriés pour atteindre le plus grand nombre possible de publics cibles.



“

Vous avez l'occasion de connaître tous les défis liés à la communication publicitaire des jeux vidéo en ligne, en sachant comment les surmonter avec succès grâce à ce Certificat"



Objectifs généraux

- ◆ Offrir des connaissances utiles pour la Formation des étudiants, en leur fournissant des compétences pour le développement et l'application d'idées originales dans leur travail personnel et professionnel
- ◆ Résoudre des problèmes dans des environnements inédits et dans des contextes interdisciplinaires dans le domaine de la gestion de la créativité pour attirer les clients
- ◆ Acquérir des compétences en matière d'études de marché, de vision stratégique, de méthodologies numériques et de co-création
- ◆ Acquérir des connaissances spécifiques pour la gestion du plan de vente numérique des entreprises et organisations dans le nouveau contexte des industries créatives
- ◆ Mettre en évidence l'importance des processus créatifs dans l'élaboration d'un plan de Marketing stratégique
- ◆ Comprendre comment la créativité et l'innovation sont devenues les moteurs de l'économie mondiale et pourquoi elles sont importantes dans le secteur du design





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître notre public cible grâce à différents outils et analyses qui nous aident à l'engager en tant que client
- ◆ Étudier les nouvelles plateformes de vente en ligne et comprendre l'impact du commerce électronique dans le secteur du divertissement
- ◆ Comprendre l'émergence des influenceurs dans les stratégies de Marketing Digital et comment ils peuvent devenir de puissants alliés de notre marque
- ◆ Gérer les différents outils de gestion des données et comment ils peuvent être très utiles pour décortiquer les statistiques

“

Démarquez-vous dans un domaine unique avec une formation complémentaire qui vous distinguera de vos pairs dans le domaine des jeux vidéo”

03

Direction de la formation

Le corps enseignant chargé d'élaborer le support pédagogique de ce diplôme en Stratégie du Marketing Numérique possède une grande expérience dans le domaine du marketing, notamment appliqué au domaine des réseaux et des sites web. Grâce à leur *know-how* professionnel, les étudiants ont la garantie de la qualité des contenus didactiques enseignés, ainsi que la garantie d'être soutenus par un personnel enseignant hautement qualifié pour résoudre tout type de doute.





“

Soutenu par les meilleurs professionnels du Marketing Numérique, vous avez toutes les garanties pour réussir votre communication commerciale dans le domaine des jeux vidéo”

Directeur invité international

S. Mark Young est un expert de renommée internationale qui a concentré ses recherches sur l'Industrie du Divertissement. Ses conclusions ont été récompensées à de nombreuses reprises, notamment par le Prix 2020 pour l'Ensemble de sa carrière en Comptabilité et Gestion, décerné par la Société Américaine de Comptabilité (American Accounting Association). Il a également reçu trois prix pour sa contribution à la littérature académique dans ces domaines.

L'une des étapes les plus importantes de sa carrière a été la publication de l'étude "Narcissism and Celebrities", en collaboration avec le Dr Drew Pinsky. Ce texte rassemble des données directes sur des personnalités célèbres du Cinéma et de la Télévision. En outre, dans cet article, qui deviendra plus tard un livre à succès, l'expert analyse les comportements narcissiques des stars du cinéma et la façon dont ils sont devenus normalisés dans les médias modernes. Dans le même temps, l'impact de ces comportements sur la jeunesse contemporaine a été abordé.

Tout au long de sa vie professionnelle, Young s'est également intéressé à l'organisation et à l'orientation de l'industrie cinématographique. Il a notamment étudié des modèles permettant de prédire le succès des grands films au box-office. Il a également contribué à la comptabilité par activités et à la conception de systèmes de contrôle. En particulier, son influence sur la mise en œuvre d'une gestion efficace basée sur la Balanced Scorecard est bien connue.

Le travail universitaire a également marqué sa vie professionnelle, et il a été élu à la Chaire de Recherche George Bozanic et Holman G. Hurt en Affaires Sportives et Divertissantes. Il a également enseigné et participé à des programmes d'études liés à la Comptabilité, au Journalisme et à la Communication. Parallèlement, ses études de premier et de deuxième cycle l'ont mené dans de prestigieuses universités américaines telles que Pittsburgh et l'Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- ♦ Directeur de la Chaire George Bozanic et Holman G. Hurt sur les Affaires du Sport et du Divertissement
- ♦ Historien Officiel de l'Équipe Masculine de Tennis de l'Université de Californie du Sud
- ♦ Chercheur académique spécialisé dans le Développement de Modèles Prédicatifs pour l'Industrie Cinématographique
- ♦ Co-auteur du livre "Narcissism and Celebrities"
- ♦ Doctorat en Sciences Comptables de l'Université de Pittsburgh
- ♦ Master en Comptabilité de l'Ohio State University
- ♦ Licence en Sciences Économiques de l'Oberlin College
- ♦ Membre du Centre pour l'Excellence dans l'Enseignement

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



Dr Velar, Marga

- ◆ Directrice du marketing d'Entreprise chez SGN Group (New York)
- ◆ Directrice de Forefashion Lab
- ◆ Professeur au Centre Universitaire Villanueva, à l'ISEM Fashion Business School et à la faculté de Communication de l'Université de Navarre
- ◆ Doctorat en communication de l'Université Carlos III de Madrid
- ◆ Diplôme en Communication Audiovisuelle et diplôme en Communication et Gestion de la Mode du Centre Universitaire Villanueva, Université Complutense
- ◆ MBA en Gestion des Affaires de la Mode par l'ISEM Fashion Business School

Professeurs

M. San José, Carlos

- ◆ Head of Digital en MURPH
- ◆ Diplôme en Publicité et Relations Publiques
- ◆ Content pendant plus de 8 ans chez Liceo25, société mère de médias en ligne tels que 25 Gramos, Fleek Mag, Lenders Magazine ou Libra, entre autres
- ◆ Spécialiste du Marketing et de la Stratégie Numérique, des Médias Sociaux et des Publicités Sociales, des plateformes de commerce électronique et du Marketing par Email

Dr San Miguel, Patricia

- ◆ Directeur et créateur de l'observatoire pour l'analyse de l'impact numérique des marques de mode Digital Fashion Brands
- ◆ Professeur de marketing numérique à l'ISEM Fashion Business School et à l'Université de Navarre
- ◆ Diplôme en publicité et relations publiques. PP. de l'université Complutense de Madrid
- ◆ Doctorat de l'Université de Navarre
- ◆ Executive Fashion MBA de l'ISEM
- ◆ Auteur du livre Influencer Marketing



04

Structure et contenu

L'étudiant apprendra tout au long de ce Certificat en Stratégie du Marketing Digital TECH différents piliers cruciaux dans le développement de plans de communication en ligne. Ceux-ci comprennent le profil de l' *ideal customer profile* et la *buyer persona*, les KPI, le commerce électronique ou le *influencer Marketing*. Avec toute cette série de nouvelles connaissances, l'étudiant obtiendra des compétences précieuses dans le domaine des jeux vidéo.





“

Grâce à une formation complémentaire en Marketing Numérique, vous vous démarquerez des autres candidats lorsque vous postulerez à divers postes dans le secteur des jeux vidéo”

Module 1. Nouvelles stratégies du Marketing Numérique

- 1.1. Technologie et publics
 - 1.1.1. La stratégie numérique et les différences entre les types d'utilisateurs
 - 1.1.2. Le public cible, les facteurs d'exclusion et les générations
 - 1.1.3. L' *Ideal Costumer Profile* (ICP) et le *buyer* personne
- 1.2. Analyse numérique pour le diagnostic
 - 1.2.1. L'analyse en amont de la stratégie numérique
 - 1.2.2. Moment 0
 - 1.2.3. KPI et métriques, typologies, classification selon les méthodologies
- 1.3. *E-entertainment*: l'impact du e-commerce dans l'industrie du divertissement
 - 1.3.1. E-commerce, typologie et plateformes
 - 1.3.2. L'importance de la conception de sites web: UX et UI
 - 1.3.3. Optimisation de l'espace en ligne: exigences minimales
- 1.4. *Médias sociaux* et *marketing d'influence*
 - 1.4.1. Impact et évolution du marketing de réseau
 - 1.4.2. Persuasion, contenu clé et actions virales
 - 1.4.3. Planification de campagnes de marketing social et d' *influencer marketing*
- 1.5. *Mobile Marketing*
 - 1.5.1. Utilisateur mobile
 - 1.5.2. Web mobile et Apps
 - 1.5.3. Actions de *mobile marketing*
- 1.6. La publicité dans les environnements en ligne
 - 1.6.1. La publicité en objectifs des *Social Ads*
 - 1.6.2. L'entonnoir de conversion ou *purchase funnel*: Catégories
 - 1.6.3. Plateformes de *Social Ads*
- 1.7. La méthodologie *Inbound Marketing*
 - 1.7.1. *Social Selling*, piliers fondamentaux et stratégie
 - 1.7.2. La plateforme de CRM dans une stratégie digitale
 - 1.7.3. L' *Inbound Marketing* ou marketing d'attraction: action et SEO

- 1.8. Automatisation du marketing
 - 1.8.1. Email Marketing et typologie d'emails
 - 1.8.2. Automatisation du de l' email marketing, applications, plateformes et avantages
 - 1.8.3. L'émergence du *Bot & Chatbot Marketing*: typologie et plateformes
- 1.9. Outils de gestion des données
 - 1.9.1. CRM en stratégie numérique, typologies et applications, plateformes et tendances
 - 1.9.2. *Big Data*: *Big Data*, *Business Analytics* et *Business Intelligence*
 - 1.9.3. *Big data*, l'intelligence artificielle et la *Data Science*
- 1.10. Mesurer le rapport coût-efficacité
 - 1.10.1. ROI: la définition du retour sur investissement et ROI vs. ROA
 - 1.10.2. Optimiser le retour sur investissement
 - 1.10.3. Chiffres clés



Si vous souhaitez porter votre carrière au plus haut niveau, TECH vous offre les meilleurs outils pour faire de vos rêves une réalité"



05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **el Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.





“

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.

Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



Pratique des aptitudes et des compétences

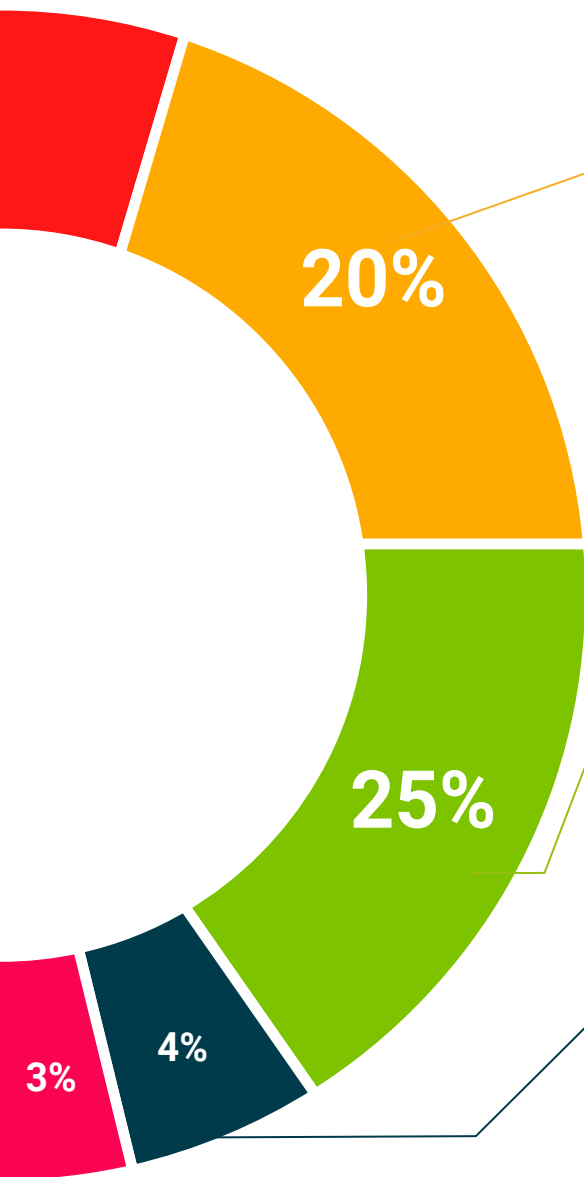
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances. Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Stratégie du Marketing Numérique vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat en Stratégie du Marketing Numérique** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat en Stratégie du Marketing Numérique** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** donnera la qualification obtenue dans le Certificat, et réunira les conditions communément exigées par les bourses d'emploi, les concours et les comités d'évaluation de la carrière professionnelle.

Diplôme: **Certificat en Stratégie du Marketing Numérique**

N.º d'heures Officielles: **150 h.**



future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat
Stratégie du Marketing
Numérique

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Stratégie du Marketing Numérique

