

Curso

Marketing Digital na  
Empresa de Videogames



## Curso Marketing Digital na Empresa de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/br/videogame/curso/marketing-digital-empresas-videogames](http://www.techtute.com/br/videogame/curso/marketing-digital-empresas-videogames)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodologia

---

*pág. 20*

06

Certificado

---

*pág. 28*

# 01

# Apresentação

Desenvolver uma boa estratégia de mídia é uma tarefa muito importante em qualquer tipo de empresa. No caso de empresas dedicadas a videogames, distribuir e comercializar um jogo digital para que o cliente final queira comprá-lo é, sem dúvida, uma tarefa que exige muito planejamento e profissionais qualificados para isso. Esta capacitação guiará o aluno através de um plano de estudos elaborado por profissionais, no qual serão abordados os aspectos fundamentais do Marketing Digital dentro de uma empresa. Tudo isso, ministrado por meio de técnicas pedagógicas altamente eficazes e uma metodologia totalmente online, que permitirá ao aluno conciliar seus estudos com outras atividades do seu dia a dia.





“

*Pense em como você venderia um videogame de aventura multiplayer. O que você ofereceria ao cliente? Como faria? Nós lhe ensinamos!”*

Uma das tarefas mais importantes dentro de uma empresa é criar uma campanha de Marketing. O objetivo disso é atrair clientes que consomem o produto da empresa, que no caso seriam os videogames. Para isso, é importante aprender a elaborar um plano de Marketing Digital, priorizando a orientação ao cliente para saber quais são suas necessidades ou o que ele busca.

Para atingir esses propósitos, este programa de estudos ensinará o aluno a se comunicar com o cliente por meio de ativos digitais que funcionam como meios de comunicação. Com isso, duas coisas fundamentais serão transmitidas ao cliente: uma mensagem comercial e uma experiência. Claro, existem muitas técnicas para essa aquisição de clientes: *Search*, *Display*, publicidade programática etc. Por isso, todos esses conceitos serão aprofundados para que o aluno conheça a fundo como trabalhar com o mercado.

O temário deste Curso, tem as últimas atualizações e conceitos-chave em Marketing Digital. Da mesma forma, o corpo docente que dirige esta capacitação é altamente qualificado para o seu trabalho junto do aluno que pretende ingressar neste mercado de trabalho. Porque criar e projetar um videogame é uma tarefa complexa, mas convencer e analisar como distribuí-lo é essencial.

A TECH não possui apenas uma metodologia totalmente online, mas também práticas pedagógicas altamente eficazes. É o caso do *Storytelling* ou o *Relearning*, que já foram endossados por diversas instituições e personalidades do meio educacional ao redor do mundo. Este curso oferece uma proposta educacional adaptada aos tempos atuais, adaptando-se assim ao aluno em todos os momentos.

Este **Curso de Marketing Digital na Empresa de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ A utilização de casos práticos para que a aprendizagem seja realizada de forma mais direta
- ◆ Conteúdo especializado em desenvolvimento e animação de videogames
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



*Junte-se a uma proposta educacional pioneira que é o futuro do ensino. O mais importante aqui é que quando você se formar você alcance seus objetivos”*

“

*A automação de processos é uma parte de vital importância nas empresas de hoje. Vamos orientá-lo para que você aprenda a colocá-los em prática no futuro”*

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

O desenho deste curso se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

*A TECH é líder em metodologias de aprendizagem; como Relearning. Todos eles avalizados por profissionais e instituições de grande prestígio mundial.*

*Aprenda a atrair clientes por meio de diferentes técnicas, como SEO ou publicidade programática.*



# 02

## Objetivos

Os objetivos, gerais e específicos, desta capacitação vão ajudar o aluno a apreender as noções mais relevantes dentro do Marketing Digital na Empresa de Videogames. Concluída esta capacitação, o aluno estará apto a colocar em prática todos os conhecimentos adquiridos durante o seu período de aprendizagem.





“

*Atinja os objetivos desta capacitação e enfrentar o mundo do trabalho como um verdadeiro profissional do mundo do Marketing Digital”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Gerar estratégias para a indústria
- ◆ Aprender em detalhes como desenvolver estratégias de Marketing e vendas







## Objetivos específicos

---

- ◆ Identificar e saber desenvolver todas as disciplinas e técnicas de Marketing *Gaming* que permitem promover modelos de negócio na indústria dos videogames

“

*Atinja todos os objetivos propostos por esta capacitação e conquiste o seu: especializar-se na Marketing Digital na Empresa de Videogames”*

# 03

## Direção do curso

Este programa de estudos foi desenvolvido por uma equipe de professores altíssimo nível. Eles próprios têm uma vasta experiência profissional e de trabalho que os sustenta dentro do setor. Através de diferentes técnicas pedagógicas de aprendizagem, eles se encarregarão de garantir que o aluno adquira de maneira ideal os conhecimentos ensinados neste Curso.





“

*Grandes profissionais do setor acompanharão você nesta jornada em que aprenderá as noções mais importantes de captação de clientes, como ponto de partida em uma campanha de Marketing”*

## Direção



### Sr. Daniel Moreno Campos

- ♦ Chief Operations Officer na Marshals
- ♦ Project Manager Officer en Sum - The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager na GroupM (WPP)
- ♦ Docente na Boluda.com
- ♦ Docente na Edix (UNIR)
- ♦ Professor associado na ESIC Business & Marketing School
- ♦ Mestrado em Inovação e Transformação Digital, Comunicação Digital e Conteúdo Multimídia na Universidade MSMK
- ♦ Product Owner Certification





# 04

## Estrutura e conteúdo

Este Curso tem um programa de estudos que inclui todos os conceitos necessários para analisar e compreender como e que tipo de Campanha de Marketing deve ser realizada para lançar um produto. Através deste módulo, o aluno estará imerso em diferentes termos. Embora sejam novos no início, ao entrar no mundo do trabalho você descobrirá que eles serão seus maiores aliados.







“

*Leads, SEO, Display etc. Aprenda todos esses termos que serão de grande relevância no desenvolvimento da sua carreira dentro do Marketing Digital”*

## Módulo 1. Marketing Digital e Transformação Digital de Videogames

- 1.1. Estratégia em Marketing Digital
  - 1.1.1. *Customer Centric*
  - 1.1.2. *Customer Journey e Funnel de Marketing*
  - 1.1.3. Projeto e criação de um plano de Marketing Digital
- 1.2. Ativos digitais
  - 1.2.1. Arquitetura e design web
  - 1.2.2. Experiência de usuário - UX
  - 1.2.3. Mobile Marketing
- 1.3. Meios digitais
  - 1.3.1. Estratégia e Planejamento de Mídia
  - 1.3.2. Display e programática publicitária
  - 1.3.3. Digital TV
- 1.4. *Search*
  - 1.4.1. Desenvolvimento e aplicação de uma estratégia de *Search*
  - 1.4.2. SEO
  - 1.4.3. SEM
- 1.5. *Social Media*
  - 1.5.1. Design, planejamento e análise em uma estratégia de *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. *Funnel de 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. *Decision Maker* e mapa de contatos
  - 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. Automação do Marketing
  - 1.9.1. *Marketing Automation*
  - 1.9.2. *Big Data* e AI aplicado ao Marketing
  - 1.9.3. Principais soluções do *Marketing Automation*
- 1.10. Métricas, KPIS e ROI
  - 1.10.1. Principais métricas e KPIS do Marketing Digital
  - 1.10.2. Soluções e ferramentas de medição
  - 1.10.3. Cálculo e monitoramento do ROI

“

*No temário não faltarão detalhes. Você encontrará tudo o que precisa para aprender a criar um plano de Marketing Digital”*



# 05

# Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.







“

*Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"*

## Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

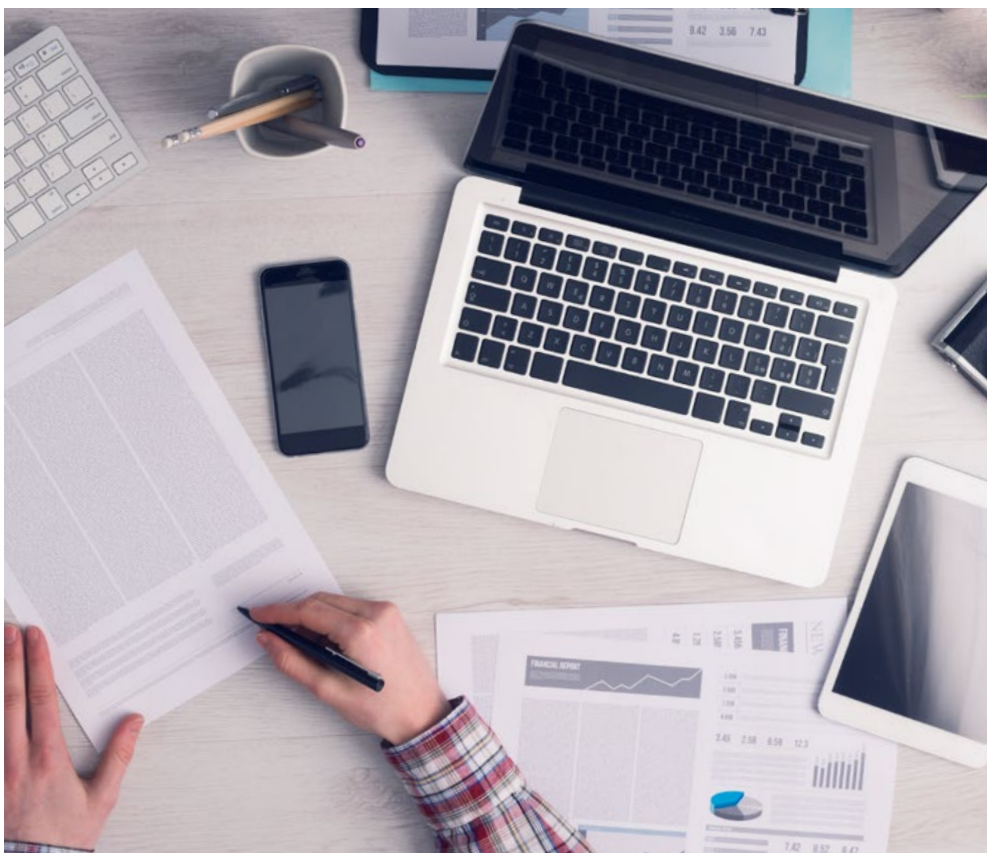
“

*Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”*



*Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.*





*Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.*

## Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

*Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

## Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

*Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.*

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.





No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

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



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



#### Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



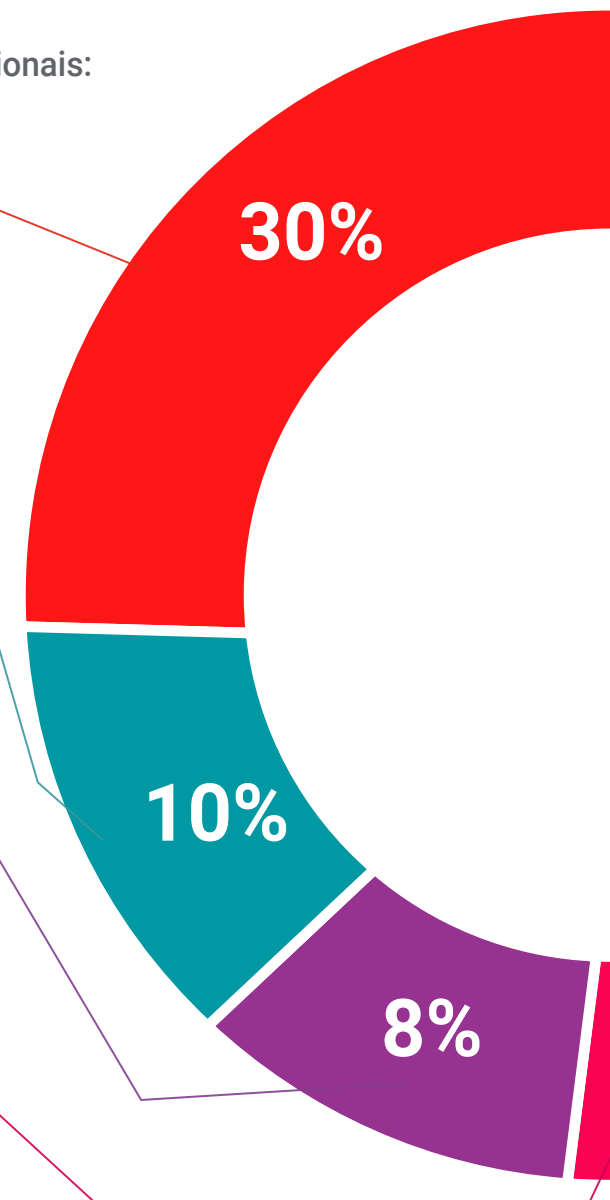
#### Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado 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 for necessário para complementar a sua capacitação.





#### Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



#### Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.





06

# Certificado

O Curso de Marketing Digital na Empresa de Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado do Curso, emitido pela TECH Universidade Tecnológica”*

Este **Curso de Marketing Digital na Empresa de Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado\* correspondente ao **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Certificado: **Curso de Marketing Digital na Empresa de Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **150 h.**





futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sistemas

**tech** universidade  
tecnológica

Curso  
Marketing Digital na  
Empresa de Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Marketing Digital na  
Empresa de Videogames