

Университетский курс Цифровой маркетинг в компании по разработке видеоигр



tech технологический
университет

Университетский курс Цифровой маркетинг в компании по разработке видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-certificate/digital-marketing-video-game-companies

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методика обучения

стр. 20

06

Квалификация

стр. 30

01

Презентация

Разработка хорошей медиастратегии — чрезвычайно важная задача для любого типа компании. В случае с компаниями, занимающимися видеоиграми, распространение и маркетинг цифровой игры так, чтобы конечный покупатель захотел ее купить, — это, несомненно, задача, требующая тщательного планирования, а значит, и квалифицированных специалистов для этого. Эта программа, разработанная профессионалами, поможет студентам изучить фундаментальные аспекты цифрового маркетинга в компании. Все это преподается с помощью высокоэффективных методов обучения и полностью онлайн-методики, что позволит студенту совмещать учебу с другими повседневными делами.



“

Подумайте, как бы вы продавали многопользовательскую приключенческую видеоигру. Что бы вы предложили покупателю? Как бы вы это сделали? Мы вам покажем!”

Одна из важнейших задач компании — создание маркетинговой кампании. Она направлена на привлечение клиентов, потребляющих продукт компании, которым в данном случае являются видеоигры. Для этого важно научиться разрабатывать план цифрового маркетинга, уделяя первостепенное внимание ориентации на клиента, чтобы знать, каковы его потребности или что он ищет, чтобы иметь возможность предложить ему это.

Чтобы достигнуть этих целей данная программа научит студента общаться с клиентом с помощью цифровых активов, которые функционируют как средства коммуникации.

Это позволит донести до клиента две основополагающие вещи: коммерческое сообщение и впечатления. Разумеется, существует множество методов привлечения клиентов: Поиск, показ, программная реклама... По этой причине все эти концепции будут изучаться углубленно, чтобы студент досконально знал, как работать с рынком.

Учебный план этого Университетского курса включает в себя последние изменения и ключевые концепции в области цифрового маркетинга. Кроме того, преподавательский состав, который проводит эту программу, обладает высокой квалификацией для работы со студентами, которые хотят работать на этом рынке труда. Ведь создать и спроектировать видеоигру — сложная задача, но важно понять и проанализировать, как ее распространять.

TECH предлагает не только полностью онлайн-методологию, но и высокоэффективные методы обучения. Речь идет о *сторителлинге* или *Relearning*, которые уже были одобрены различными учреждениями и деятелями образовательной среды по всему миру. Эта программа предлагает образовательное предложение, адаптированное к современному времени и постоянно подстраивающееся под студента.

Данный **Университетский курс в области цифрового маркетинга в компании по разработке видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Использование практических кейсов, чтобы сделать процесс обучения более насыщенным
- ♦ Специализированные материалы по разработке видеоигр и анимации
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Присоединяйтесь к новаторскому предложению в области образования, которое является будущим преподавания. Самое главное, чтобы вы достигли своих целей по окончании обучения”

“

*Автоматизация процессов —
жизненно важная составляющая
современных компаний.
Мы поможем вам научиться
применять их на практике в будущем”*

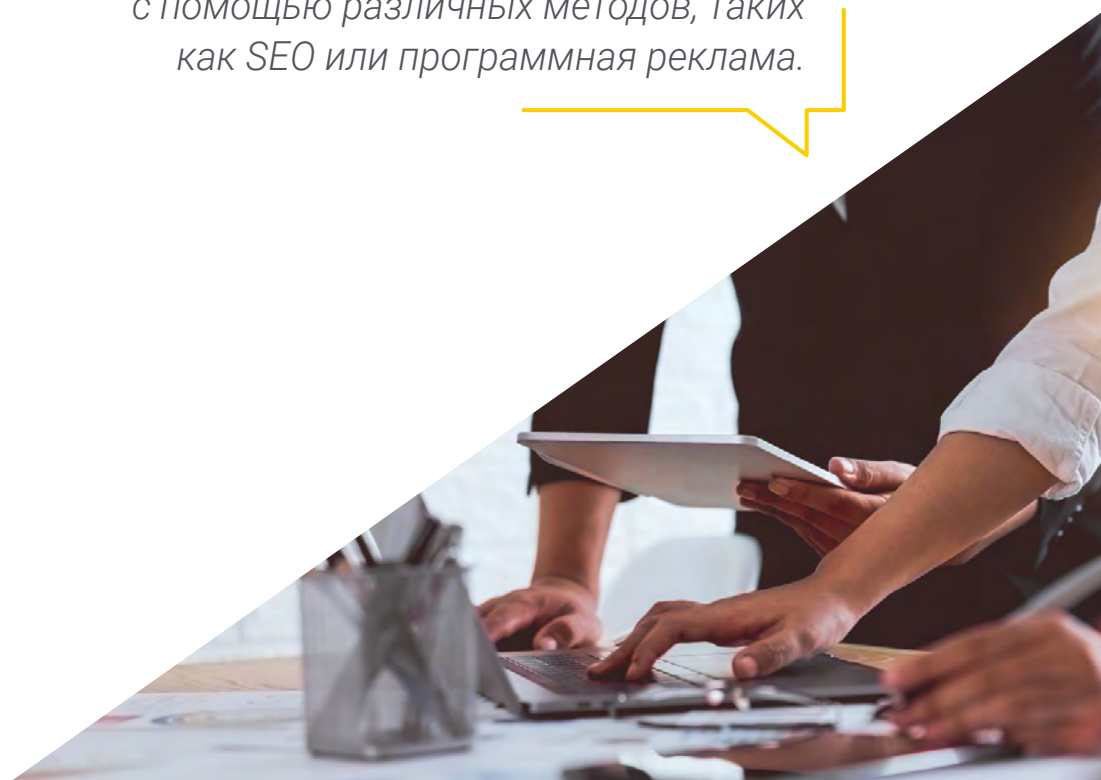
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привнесут в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*TECH занимает передовые позиции
в области методик обучения, таких
как Relearning. Все они одобрены
профессионалами и учреждениями
с большим мировым авторитетом.*

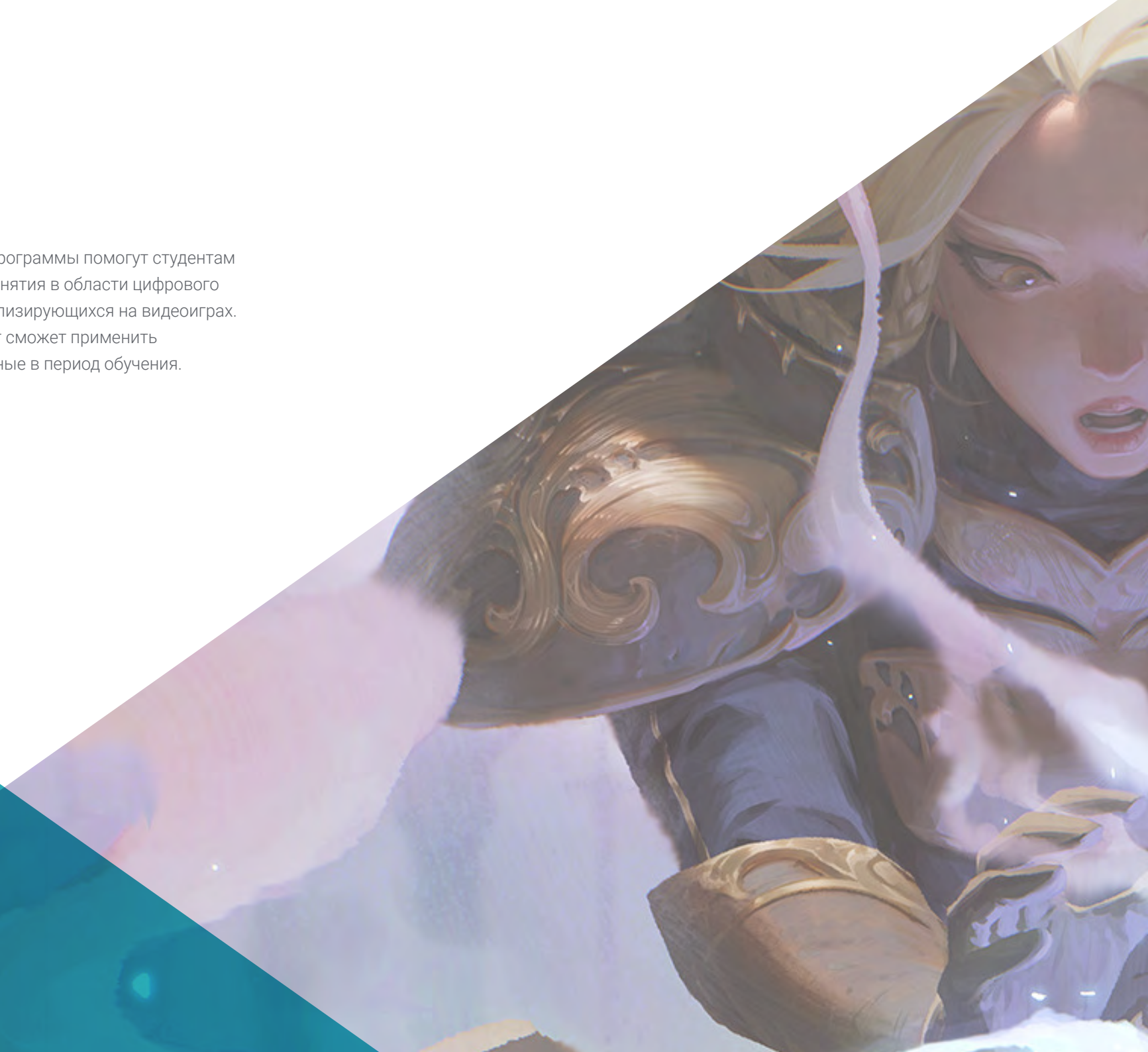
*Узнайте, как привлечь клиентов
с помощью различных методов, таких
как SEO или программная реклама.*



02

Цели

Общие и конкретные цели этой программы помогут студентам освоить наиболее актуальные понятия в области цифрового маркетинга в компаниях, специализирующихся на видеоиграх. По завершении обучения студент сможет применить на практике все знания, полученные в период обучения.



“

*Достигните целей этой программы
и выйдите на рынок труда как
настоящий профессионал в мире
цифрового маркетинга”*



Общие цели

- ◆ Разрабатывать стратегий для отрасли
- ◆ Подробно изучить, как разрабатывать стратегии маркетинга и продаж





Конкретная цель

- ◆ Определять и знать, как развивать все дисциплины и техники игрового маркетинга, позволяющие активизировать бизнес-модели в индустрии видеоигр

“

Достигните всех целей, предлагаемых этой программой, и добейтесь своей: специализируйтесь на руководстве компаниями по производству видеоигр”

03

Руководство курса

На этой программе работает высококвалифицированная команда преподавателей. Они сами имеют большой опыт работы и профессиональной деятельности, который подтверждает их репутацию в данном секторе. Используя различные педагогические методы обучения, специалисты будут следить за тем, чтобы студент оптимально усвоил знания, полученные на этом Университетском курсе.



“

Лучшие профессионалы отрасли будут сопровождать вас в этом путешествии, в ходе которого вы узнаете о самых важных понятиях привлечения клиентов, как отправной точки маркетинговой кампании”

Руководство



Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- ♦ Разработчик видеоигр и приложений для нескольких устройств
- ♦ Директор по операциям, развитию бизнеса и НИОКР в компании Gamera Nest
- ♦ Директор программы PS Talents в PlayStation Iberia
- ♦ Партнер/директор по производству, маркетингу и операциям в ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Партнер/менеджер по производству и операциям/дизайнер продукции в DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Онлайн-менеджер в отделе маркетинга в AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Сотрудник отдела дизайна и лицензирования в LA FACTORÍA DE IDEAS
- ♦ Ассистент по операциям в компании DISTRIMAGEN SL., Мадрид (Испания)
- ♦ Степень бакалавра коммуникационных наук Мадридского университета Комплутенсе
- ♦ Официальная степень магистра в области менеджмента, маркетинга и коммуникаций в Университете Камило Хосе Села, Мадрид
- ♦ Степень магистра в области телевизионного производства от IMEFE в сотрудничестве с Европейским союзом



“

Воспользуйтесь возможностью узнать о последних достижениях в этой области, чтобы применить их в своей повседневной практике”

04

Структура и содержание

Данный Университетский курс включает в себя все необходимые понятия, чтобы проанализировать и понять, как и какой тип маркетинговой кампании должен быть проведен для запуска продукта. Благодаря этому модулю студент погрузится в различные термины. И хотя поначалу они могут быть для вас новыми, войдя в рабочий мир, вы обнаружите, что они станут вашими лучшими союзниками.





“

Лиды, SEO, дисплей и т. д. Изучите все эти термины, которые будут иметь большое значение для развития вашей карьеры в области цифрового маркетинга”

Модуль 1. Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр

- 1.1. Стратегия цифрового маркетинга
 - 1.1.1. *Ориентированность на клиента*
 - 1.1.2. *Путь клиента и маркетинговая воронка*
 - 1.1.3. *Разработка и создание плана цифрового маркетинга*
- 1.2. Цифровые активы
 - 1.2.1. *Веб-архитектура и дизайн*
 - 1.2.2. *Пользовательский опыт-СХ*
 - 1.2.3. *Мобильный маркетинг*
- 1.3. Цифровые СМИ
 - 1.3.1. *Медиастратегия и планирование*
 - 1.3.2. *Дисплей и рекламные программы*
 - 1.3.3. *Цифровое телевидение*
- 1.4. *Поиск*
 - 1.4.1. *Разработка и внедрение стратегии поиска*
 - 1.4.2. *SEO*
 - 1.4.3. *SEM*
- 1.5. *Социальные медиа*
 - 1.5.1. *Разработка, планирование и аналитика стратегии социальных сетей*
 - 1.5.2. *Горизонтальные маркетинговые системы в социальных сетях*
 - 1.5.3. *Вертикальные маркетинговые системы в социальных сетях*
- 1.6. *Входящий маркетинг*
 - 1.6.1. *Воронка входящего маркетинга*
 - 1.6.2. *Генерация контент-маркетинга*
 - 1.6.3. *Привлечение и управление лидерами*
- 1.7. *Маркетинг ключевых клиентов*
 - 1.7.1. *Стратегия B2B маркетинга*
 - 1.7.2. *Decision Maker и карта контактов*
 - 1.7.3. *План маркетинга ключевых клиентов*



- 1.8. *Email-маркетинг и целевые страницы*
 - 1.8.1. Характеристики *email-маркетинга*
 - 1.8.2. Креативность и *целевые страницы*
 - 1.8.3. Кампании и действия *email-маркетинга*
- 1.9. Автоматизация маркетинга
 - 1.9.1. Автоматизация маркетинга
 - 1.9.2. *Большие данные* и искусственный интеллект в применении к маркетингу
 - 1.9.3. Основные решения по автоматизации маркетинга
- 1.10. Метрики, KPI и рентабельность инвестиций
 - 1.10.1. Основные показатели и KPI цифрового маркетинга
 - 1.10.2. Инструменты и решения для измерения
 - 1.10.3. Расчет и мониторинг ROI

“ Учебная программа не лишена детализации. Вы найдете все необходимое, чтобы научиться разрабатывать план цифрового маркетинга”



05

Методика обучения

TECH – первый в мире университет, объединивший метод *кейс-стади* с *Relearning*, системой 100% онлайн-обучения, основанной на направленном повторении.

Эта инновационная педагогическая стратегия была разработана для того, чтобы предложить профессионалам возможность обновлять свои знания и развивать навыки интенсивным и эффективным способом. Модель обучения, которая ставит студента в центр учебного процесса и отводит ему ведущую роль, адаптируясь к его потребностям и оставляя в стороне более традиционные методологии.



“

ТЕСН подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”



Самые обширные учебные планы на международном уровне

TECH характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в TECH, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

Модель TECH является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”

Case studies или метод кейсов

Метод кейсов является наиболее распространенной системой обучения в лучших бизнес-школах мира. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты юридических факультетов не просто изучали законы на основе теоретических материалов, он также имел цель представить им реальные сложные ситуации. Таким образом, они могли принимать взвешенные решения и выносить обоснованные суждения о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

При такой модели обучения студент сам формирует свою профессиональную компетенцию с помощью таких стратегий, как *обучение действием* (learning by doing) или *дизайн-мышление* (design thinking), используемых такими известными учебными заведениями, как Йель или Стэнфорд.

Этот метод, ориентированный на действия, будет применяться на протяжении всего академического курса, который студент проходит в TECH. Таким образом, они будут сталкиваться с множеством реальных ситуаций и должны будут интегрировать знания, проводить исследования, аргументировать и защищать свои идеи и решения. Все это делается для того, чтобы ответить на вопрос, как бы они поступили, столкнувшись с конкретными сложными событиями в своей повседневной работе.



Метод *Relearning*

В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

Этот метод отличается от традиционных методик обучения, ставя студента в центр обучения и предоставляя ему лучшее содержание в различных форматах. Таким образом, студент может пересматривать и повторять ключевые концепции каждого предмета и учиться применять их в реальной среде.

Кроме того, согласно многочисленным научным исследованиям, повторение является лучшим способом усвоения знаний. Поэтому в ТЕСН каждое ключевое понятие повторяется от 8 до 16 раз в рамках одного занятия, представленного в разных форматах, чтобы гарантировать полное закрепление знаний в процессе обучения.

Метод Relearning позволит тебе учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, глубже вовлекаясь в свою специализацию, развивая критическое мышление, умение аргументировать и сопоставлять мнения – прямой путь к успеху.



Виртуальный кампус на 100% в онлайн-формате с лучшими учебными ресурсами

Для эффективного применения своей методики ТЕСН предоставляет студентам учебные материалы в различных форматах: тексты, интерактивные видео, иллюстрации, карты знаний и др. Все они разработаны квалифицированными преподавателями, которые в своей работе уделяют особое внимание сочетанию реальных случаев с решением сложных ситуаций с помощью симуляции, изучению контекстов, применимых к каждой профессиональной сфере, и обучению на основе повторения, с помощью аудио, презентаций, анимации, изображений и т.д.

Последние научные данные в области нейронаук указывают на важность учета места и контекста, в котором происходит доступ к материалам, перед началом нового процесса обучения. Возможность индивидуальной настройки этих параметров помогает людям лучше запоминать и сохранять знания в гиппокампе для долгосрочного хранения. Речь идет о модели, называемой *нейрокогнитивным контекстно-зависимым электронным обучением*, которая сознательно применяется в данной университетской программе.

Кроме того, для максимального содействия взаимодействию между наставником и студентом предоставляется широкий спектр возможностей для общения как в реальном времени, так и в отложенном (внутренняя система обмена сообщениями, форумы для обсуждений, служба телефонной поддержки, электронная почта для связи с техническим отделом, чат и видеоконференции).

Этот полноценный Виртуальный кампус также позволит студентам ТЕСН организовывать свое учебное расписание в соответствии с личной доступностью или рабочими обязательствами. Таким образом, студенты смогут полностью контролировать академические материалы и учебные инструменты, необходимые для быстрого профессионального развития.



Онлайн-режим обучения на этой программе позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптировав его к своему расписанию”

Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Студенты, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет студенту лучше интегрироваться в реальный мир.
3. Усвоение идей и концепций становится проще и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальности.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.

Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

Результаты этой инновационной академической модели подтверждаются высокими уровнями общей удовлетворенности выпускников ТЕСН.

Студенты оценивают качество преподавания, качество материалов, структуру и цели курса на отлично. Неудивительно, что учебное заведение стало лучшим университетом по оценке студентов на платформе отзывов Trustpilot, получив 4,9 балла из 5.

Благодаря тому, что ТЕСН идет в ногу с передовыми технологиями и педагогикой, вы можете получить доступ к учебным материалам с любого устройства с подключением к Интернету (компьютера, планшета или смартфона).

Вы сможете учиться, пользуясь преимуществами доступа к симулированным образовательным средам и модели обучения через наблюдение, то есть учиться у эксперта (learning from an expert).



Таким образом, в этой программе будут доступны лучшие учебные материалы, подготовленные с большой тщательностью:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными. Затем эти материалы переносятся в аудиовизуальный формат, на основе которого строится наш способ работы в интернете, с использованием новейших технологий, позволяющих нам предложить вам отличное качество каждого из источников, предоставленных к вашим услугам.



Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была награждена Microsoft как "Кейс успеха в Европе".



Дополнительная литература

Последние статьи, консенсусные документы, международные рекомендации... В нашей виртуальной библиотеке вы получите доступ ко всему, что необходимо для прохождения обучения.





Кейс-стади

Студенты завершат выборку лучших кейс-стади по предмету. Кейсы представлены, проанализированы и преподаются ведущими специалистами на международной арене.



Тестирование и повторное тестирование

Мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания на протяжении всей программы. Мы делаем это на 3 из 4 уровней пирамиды Миллера.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта (learning from an expert) укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в ваших будущих сложных решениях.



Краткие справочные руководства

TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



06

Квалификация

Университетский курс в области цифрового маркетинга в компании по разработке видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу
и получите университетский диплом
без хлопот, связанных с поездками
и бумажной волокитой”

Данный **Университетский курс в области цифрового маркетинга в компании по разработке видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области цифрового маркетинга в компании по разработке видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение Видеоигры

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
Цифровой маркетинг в
компании по разработке
видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс Цифровой маркетинг в компании по разработке видеоигр