محاضرة جامعية
التسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
التسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/videogames/postgraduate-certificate/digital-marketing-video-game-companies

الفهرس

01 المقدمة

صفحة 4

02 الأهداف

صفحة 8

03 هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04 الهيكل والمحتوى

صفحة 16

05 المنهجية

صفحة 20

06 المؤهل العلمي

صفحة 28

01

المقدمة

يعد تطوير استراتيجية إعلامية جيدة مهمة بالغة الأهمية لأي نوع من الأعمال التجارية. في حالة شركات ألعاب الفيديو، لا شك أن توزيع وتسويق لعبة رقمية بحيث يرغب العميل النهائي في شرائها مهمة تتطلب الكثير من التخطيط، وبالتالي محترفين مؤهلين. سيوجه هذا المؤهل الطالب من خلال منهج تم تطويره من قبل متخصصين، والذي سيغطي الجوانب الأساسية للتسويق الرقمي داخل الشركة. كل هذا يتم تدريسه من خلال تقنيات تدريس فعالة للغاية ومنهجية تدريس عبر الإنترنت بالكامل تتيح للطلاب الجمع بين دراستهم والأنشطة اليومية الأخرى.

فكر في كيفية بيع لعبة مغامرات متعددة اللاعبين. ما الذي ستقدمه للعميل؟ كيف ستفعل ذلك؟ نحن نعلمك!"

إحدى أهم المهام داخل الشركة هي إنشاء حملة تسويقية. والهدف من ذلك هو جذب العملاء الذين يستهلكون منتج الشركة، والذي سيكون في هذه الحالة ألعاب الفيديو. لهذا من المهم تعلم كيفية تصميم خطة التسويق الرقمي، مع إعطاء الأولوية لتوجيه العملاء من أجل معرفة احتياجاتهم أو ما يبحثون عنه حتى يتمكنوا من تقديمه لهم.

ولتحقيق هذه الأغراض، سيعمل هذا البرنامج على تعليم الطالب كيفية التواصل مع العميل من خلال الأصول الرقمية التي تعمل كوسائط. سيؤدي ذلك إلى نقل أمرين أساسيين إلى العميل: رسالة تجارية وتجربة. بالطبع، هناك العديد من التقنيات لاكتساب العملاء: البحث، والعرض، والإعلانات المبرمجة. لهذا السبب، ستتم دراسة جميع هذه المفاهيم بعمق حتى يكون لدى الخريج معرفة متعمقة بكيفية التعامل مع السوق.

يتضمن منهج هذه المحاضرة الجامعية آخر التحديثات والمفاهيم الأساسية في التسويق الرقمي. وبنفس الطريقة، فإن أعضاء هيئة التدريس الذين يديرون هذه الدرجة مؤهلون تأهيلاً عالياً لعملهم مع الطلاب الذين يرغبون في دخول سوق العمل. لأن إنشاء لعبة فيديو وتصميمها مهمة معقدة، لكن الإقناع والتحليل في كيفية توزيعها أمر ضروري.

لا تقتصر منهجية TECH على منهجية متاحة بالكامل عبر الإنترنت فحسب، بل أيضًا ممارسات تربوية فعالة للغاية. هذه هي حالة رواية القصص أو Realearning، والتي تم اعتمادها بالفعل من قبل مؤسسات وشخصيات مختلفة في البيئة التعليمية في جميع أنحاء العالم. تقدم هذه الشهادة اقتراحًا تعليميًا يتكيف مع العصر الحالي، وبالتالي يتكيف مع الطالب في جميع الأوقات.

تحتوي **المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- استخدام الحالات العملية بحيث يتم التعلم بشكل مباشر أكثر
- محتوى متخصص في تطوير ألعاب الفيديو والرسوم المتحركة
- دروس نظرية، أسئلة للخبير، منتديات نقاش حول مواضيع مثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردي
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> انضم إلى مقترح تعليمي رائد يمثل مستقبل التعليم. أهم شيء هنا هو أن تحقق أهدافك عند التخرج"

تحتل TECH موقع الصدارة في منهجيات التعلم مثل إعادة التعلم. وجميعها معتمدة من قبل محترفين ومؤسسات ذات مكانة عالمية مرموقة.

تعرّف على كيفية جذب العملاء من خلال تقنيات مختلفة مثل تحسين محركات البحث أو الإعلانات المبرمجة.

"تُعد أتمتة العمليات جزءًا مهمًا للغاية من الأعمال التجارية اليوم. سنرشدك لتتعلم كيفية تطبيقها في المستقبل"

البرنامج يضم أعضاء هيئة تدريس محترفين يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

سيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

ستساعد الأهداف العامة والمحددة لهذه الدرجة العلمية الطالب على تعلم المفاهيم الأكثر صلة بالتسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو. عند الانتهاء من هذه الشهادة، سيكون الخريج قادراً على تطبيق جميع المعارف التي اكتسبها خلال فترة تعلمه.

حقق أهداف هذه الشهادة وواجه عالم العمل
كمحترف حقيقي في عالم التسويق الرقمي"

الأهداف العامة

- وضع استراتيجيات للصناعة
- التعلّم بالتفصيل كيفية تطوير استراتيجيات التسويق والمبيعات

الهدف المحدد

- تحديد ومعرفة كيفية تطوير جميع تخصصات وتقنيات تسويق Gaming التي تسمح بتعزيز نماذج الأعمال في صناعة ألعاب الفيديو

> حقق جميع الأهداف التي تقترحها هذه الدرجة العلمية وحقق أهدافك: التخصص في إدارة شركات ألعاب الفيديو"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يضم هذا البرنامج هيئة تدريس مؤهلة تأهيلاً عالياً. وهم أنفسهم يتمتعون بخبرة عملية ومهنية واسعة تؤيدهم في هذا القطاع. من خلال تقنيات تعليمية تربوية مختلفة، سيكونون مسؤولين عن اكتساب الطالب للمعرفة التي يتم تلقينها في هذه المحاضرة الجامعية على النحو الأمثل.

سيرافقك كبار المتخصصين في هذا القطاع في هذه الرحلة التي ستتعلم فيها أهم مفاهيم اكتساب العملاء، كنقطة انطلاق في حملة تسويقية"

هيكل الإدارة

أ. Sánchez Mateos, Daniel

- منتج تطبيقات ألعاب الفيديو والتطبيقات متعددة الأجهزة
- مدير العمليات وتطوير الأعمال والبحث والتطوير في شركة Gammera Nest
- مدير برنامج مواهب PS في PlayStation Iberia
- شريك/مدير الإنتاج والتسويق والعمليات في شركة ONE CLICK S.A. (مجموعة DIGITAL ONE GROUP، ش.م.م.)
- شريك/مدير الإنتاج والعمليات/مدير الإنتاج والعمليات/مصمم المنتجات في مشروع DIGITAL JOKERS/مشروع MAYHEM
- الإدارة عبر الإنترنت في قسم التسويق في AURUM PRODUCCIONES
- عضو في قسم التصميم والترخيص في LA FACTORÍA DE IDEAS
- مساعد عمليات في شركة DISTRIMAGEN SL، مدريد (إسبانيا)
- بكالوريوس في علوم الاتصال من جامعة كومبلوتنسي في مدريد
- ماجستير معتمد في الإدارة والتسويق والاتصالات من جامعة كاميلو خوسيه سيلا، مدريد (إسبانيا)
- ماجستير في الإنتاج التلفزيوني من المعهد الدولي لتعليم التعليم والتدريب المهني والتقني بالتعاون مع الاتحاد الأوروبي

اغتنم الفرصة للتعرف على أحدث التطورات في هذا الشأن لتطبيقها في ممارستك اليومية"

04

الهيكل والمحتوى

تحتوي هذه المحاضرة الجامعية على منهج دراسي يتضمن جميع المفاهيم اللازمة لتحليل وفهم كيفية ونوع الحملة التسويقية التي ينبغي تنفيذها لإطلاق منتج ما. من خلال هذه الوحدة سيتعرف المتعلم على مصطلحات مختلفة. على الرغم من أنها قد تكون جديدة عليك في البداية، إلا أنك ستجد أنها ستكون أعظم حلفائك عند دخولك عالم العمل.

العملاء المحتملين، تحسين محركات البحث، العرض، إلخ. تعلم كل هذه المصطلحات التي ستكون ذات أهمية كبيرة في تطوير حياتك المهنية في مجال التسويق الرقمي"

الوحدة 1. التسويق الرقمي والتحول الرقمي لألعاب الفيديو

1.1. استراتيجية التسويق الرقمي

1.1.1. Customer Centric

2.1.1. رحلة العميل Customer Journey و مسار التسويق Funnel de Marketing

3.1.1. تصميم وإنشاء خطة تسويق رقمي

2.1. الأصول الرقمية

1.2.1. هندسة وتصميم الويب

2.2.1. تجربة المستخدم-التبادل التفاعلي

3.2.1. التسويق عبر الهاتف المحمول Mobile Marketing

3.1. الوسائط الرقمية

1.3.1. الاستراتيجية والتخطيط الإعلامي

2.3.1. Display والبرمجة الإعلانية

3.3.1. التلفزيون الرقمي

4.1. البحث

1.4.1. تطوير وتنفيذ استراتيجية Search

2.4.1. تحسين محركات البحث (Search Engine Optimization - SEO)

3.4.1. التسويق عبر محركات البحث (Search Engine Marketing - SEM)

5.1. Social Media

1.5.1. التصميم والتخطيط والتحليلات في استراتيجية وسائل التواصل الاجتماعي Social Media

2.5.1. تقنيات التسويق عبر وسائل التواصل الاجتماعي الأفقية

3.5.1. تقنيات التسويق عبر وسائل التواصل الاجتماعي العمودية

6.1. التسويق الداخلي

1.6.1. مسار التسويق الداخلي Inbound Marketeing

2.6.1. توليد المحتوى التسويقي

3.6.1. اكتساب وإدارة العملاء المحتملين (Leads)

7.1. التسويق القائم على الحساب (Account Based Marketing)

1.7.1. استراتيجية التسويق بين الشركات B2B

2.7.1. صانع القرار وخريطة الاتصال

3.7.1. خطة التسويق القائم على الحساب

8.1. البريد الإلكتروني Email Marketing التسويق و الصفحات الهبوطية Landing Pages
1.8.1. خصائص التسويق عبر البريد الإلكتروني email Marketing
2.8.1. الإبداع و Landing Pages
3.8.1. حملات وإجراءات التسويق عبر البريد الإلكتروني email Marketing
9.1. أتمتة التسويق
1.9.1. التسويق الآلي
2.9.1. Big Data والذكاء الاصطناعي على التسويق
3.9.1. حلول أتمتة Automationالتسويق الرئيسية
10.1. المقاييس ومؤشرات الأداء الرئيسية (KPIs) والعائد على الاستثمار (ROI)
1.10.1. المقاييس ومؤشرات الأداء الرئيسية (KPIS) للتسويق الرقمي
2.10.1. أدوات القياس والحلول
3.10.1. حساب ومراقبة العائد على الاستثمار (ROI)

"لن يخلو المنهج الدراسي من التفاصيل. ستجد كل ما تحتاجه لتتعلم كيفية تصميم خطة تسويق رقمي"

05

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **Relearning** منهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة **New England Journal of Medicine**.

اكتشف منهجية Relearning (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.

مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم"

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.

منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يرسي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.

> يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح في حياتك المهنية"

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات إدارة الأعمال في العالم منذ نشأتها. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي سنواجهك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال أربع سنوات البرنامج، ستواجه عدة حالات حقيقية. يجب عليك دمج كل معارفك والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارك وقراراتك.

سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية، حل المواقف المعقدة في بيئات العمل الحقيقية.

منهجية إعادة التعلم (Relearning)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100٪ عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100٪ عبر الانترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning.

في عام 2019، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة الإسبانية في العالم.

في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طليعة التعليم العالمي، يسمى Relearning أو إعادة التعلم.

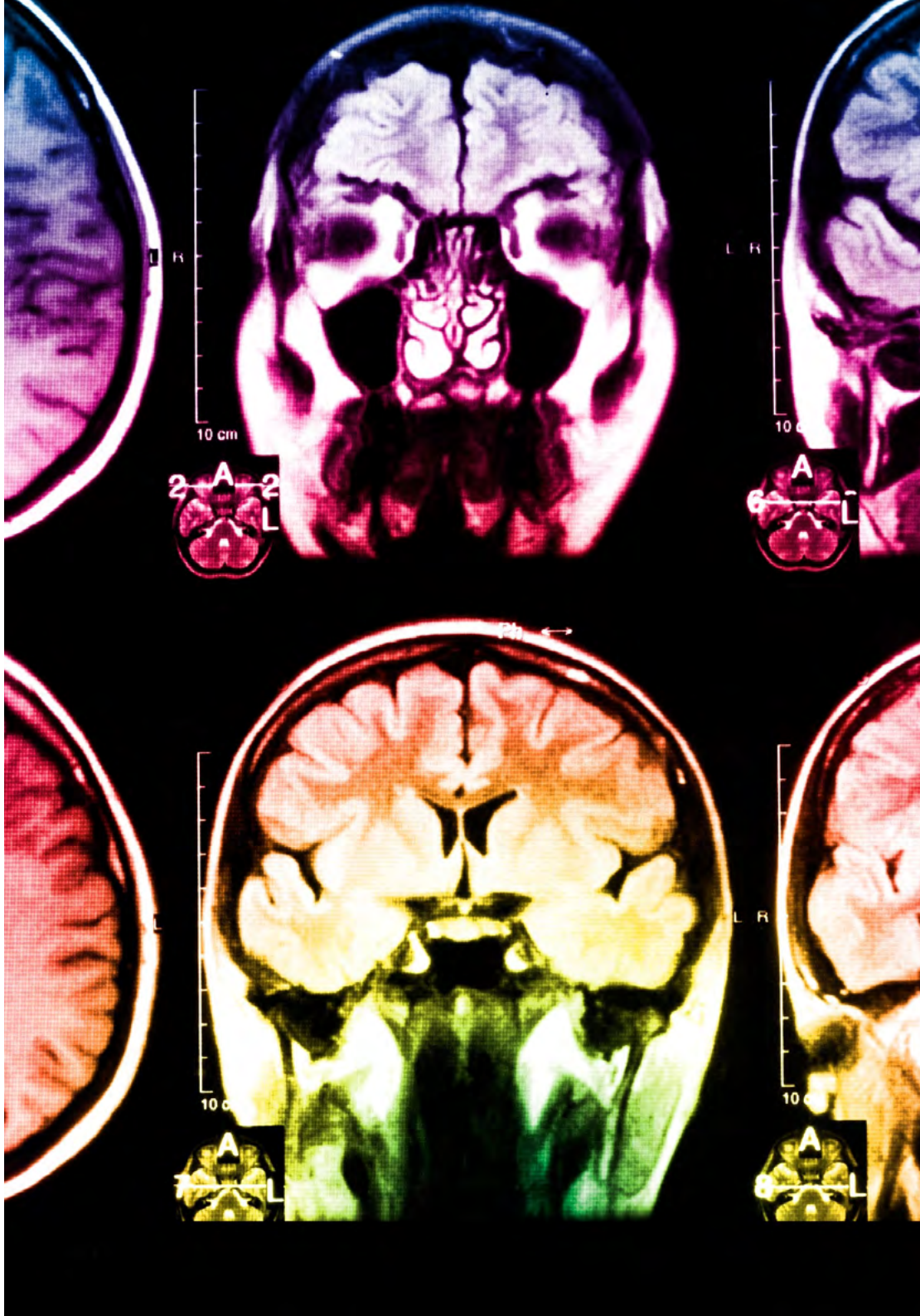
جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.

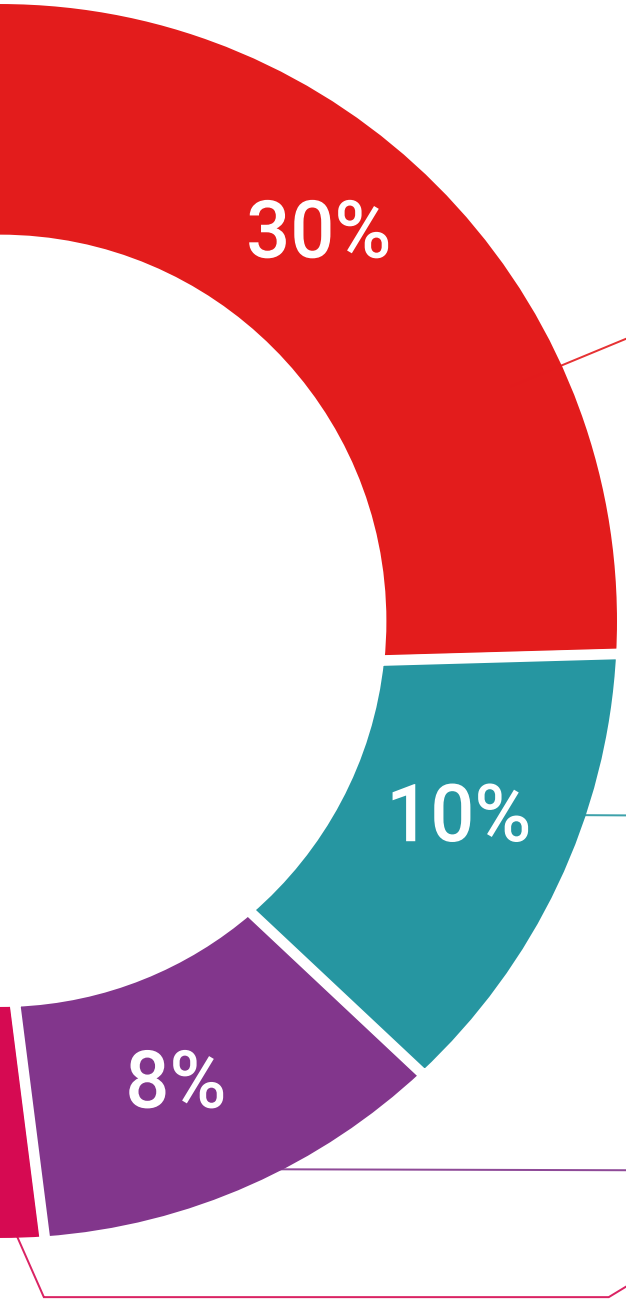
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالمخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى.

بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.





يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:

المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

المحاضرات الرئيسية

هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى *Learning from an Expert* أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

التدريب العملي على المهارات والكفاءات

سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

قراءات تكميلية

المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية..من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.

دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل.
حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.

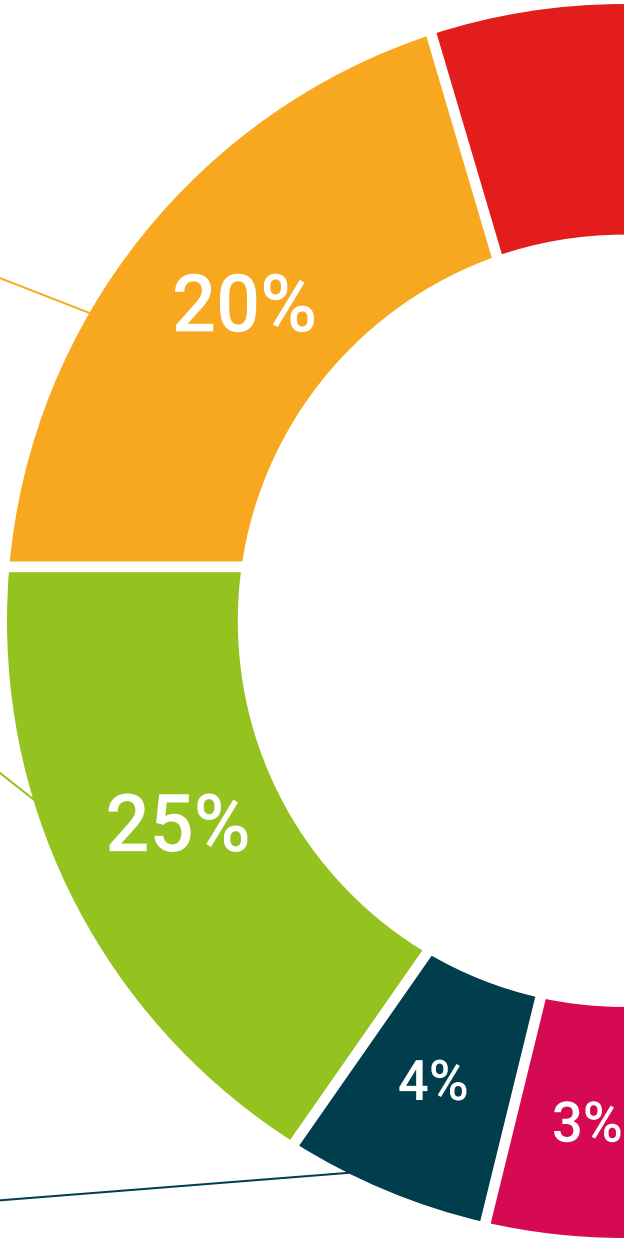
ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوف بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية"

الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.



06

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل المحاضرة الجامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

اجتاز هذا البرنامج بنجاح واحصل على المؤهل العلمي الجامعي دون سفر أو إجراءات مرهقة"

تحتوي **المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **المحاضرة الجامعية** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية.**

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في المحاضرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني

المؤهل العلمي: **المحاضرة الجامعية في التسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **6 أسابيع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

التسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 150 ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

techtitute.com/certificates الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية
التسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو

- طريقة التدريس: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

محاضرة جامعية
التسويق الرقمي في شركة ألعاب الفيديو

tech الجامعة التيكنولوجية