

大学课程

电子游戏的数字营销



XBOX

tech 科学技术大学



## 大学课程 电子游戏的数字营销

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: [www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/digital-marketing-video-games](http://www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/digital-marketing-video-games)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

结构和内容

---

12

04

方法

---

16

05

学历

---

24

# 01 介绍

电子游戏产业是当今最重要的产业之一。它在全球范围内流动着巨额资金,拥有数以亿计的用户。因此,这是一个复杂的行业,每周都有数十款新游戏发布,因此很难脱颖而出。因此,各公司都希望拥有真正的市场营销专家,帮助他们制作的作品获得成功。本专业为学生提供了成为电子游戏数字营销专家的最佳内容,使他们能够在该行业的大公司工作。





“

专攻数字营销, 引领未来  
伟大的视频游戏走向成功”

视听产业正在蓬勃发展。流媒体平台、连续剧、电影和视频游戏是全世界数亿人消费的服务和产品。它们是全球娱乐的重要组成部分，此外，互联网和数字环境使所有受众相互联系。

因此，要在如此复杂的情况下确保娱乐作品的成功是一件很难做到的事情，在电子游戏这一特殊领域更是如此，它需要特殊的知识来正确传播和推广其产品。

因此，数字营销对于电子游戏来说是一个至关重要的问题。如果没有适当的营销策略，游戏可能会失败或达不到预期目标，进而给公司带来困难。

这个电子游戏的数字营销大学课程为学生提供了成为该领域真正专家的可能性，使他们能够在该行业的大公司中取得专业进步和工作，帮助他们的新视频游戏取得成功。

这个**电子游戏的数字营销大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 由市场营销专家对电子游戏进行案例研究
- ◆ 该书的内容图文海量信息处理架构和异构类别专家介绍的实例案例开发并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践，以推进学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



本专业是您在电子游戏行业取得成功所必需的"

“

数字营销对电子游戏的成功至关重要:学好专业课程,让自己成为公司不可或缺的人才”

该方案的教学,人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这次培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

如果您想进入视频游戏行业,本资格证书正是您所需要的。

不要再等待了:有了这个大学课程,你将走得更远。



# 02 目标

本电子游戏的数字营销大学课程的主要目标是为学生提供必要的专业技能,使他们成为该领域的专家,并凭借所掌握的新技能在业内最知名的公司工作。因此,TECH的首要任务是让学生更接近自己的目标,而通过本专业的学习,他们将能够实现这些目标。





“

通过电子游戏的数字营销大学课程的学习, 您将实现所有职业目标”



## 总体目标

- ◆ 学习在以英语为主导语言的国际环境中流畅地运作
- ◆ 了解与视频游戏世界相关的所有术语, 有助于更好地融入全球工作团队
- ◆ 掌握适用于电子游戏的最重要的沟通和营销技巧
- ◆ 使制定营销计划的视频游戏获得成功

“

世界上最好的电子游戏公司都希望依靠你们”





## 具体目标

---

- ◆ 指导口头报告、日常互动和团队工作中的英语掌握
- ◆ 培养学生用英语进行电话交谈或面对面和虚拟会议的能力
- ◆ 解决行业中常见的问题, 如暴力、久坐的生活方式和心理健康
- ◆ 了解目前不同的操作系统和每个操作系统的特定语言
- ◆ 从企业创新、财务和生产管理、市场营销和人力资源管理的角度, 思考数字化转型
- ◆ 分析信息和通信技术的治理和管理的运作, 以及管理它的规则
- ◆ 加深对服务管理体系的认识, 了解UNE-ISO/IEC 20000-1的基本原则、ISO/IEC 20000系列标准的结构和服务管理体系 (SMS) 的要求

# 03 结构和内容

这个电子游戏的数字营销大学课程由该领域最优秀的专家设计，他们在视频游戏行业拥有丰富的经验，因此非常清楚企业需要什么以及如何在该领域取得成功。因此，该资格证书是任何市场营销专业人员在該领域开展工作所需的保证。



“

让您成为电子游戏数字营销专家的内容就在这里”

## 模块1. 电子游戏英语

- 1.1. 口头陈述
  - 1.1.1. 初步步骤-演示阶段
  - 1.1.2. 进行良好演示的有效技巧
  - 1.1.3. 解决后续问题的策略
- 1.2. 问题的解决
  - 1.2.1. FODA分析
  - 1.2.2. 提出解决方案建议
  - 1.2.3. 批判性思维在解决问题中的作用
- 1.3. 团队合作
  - 1.3.1. 电子邮件
  - 1.3.2. 与同事的日常互动
  - 1.3.3. 远程团队中团队合作的重要性
- 1.4. 沟通在国际公司中的作用
  - 1.4.1. 项目报告
  - 1.4.2. 电话交谈
  - 1.4.3. 面对面和虚拟会议
- 1.5. 电子游戏界的争论
  - 1.5.1. 暴力
  - 1.5.2. 久坐的生活方式和电子游戏
  - 1.5.3. 精神健康
- 1.6. 技术世界中的道德规范
  - 1.6.1. 数字鸿沟
  - 1.6.2. 信息超载
  - 1.6.3. 外部广告在视频游戏领域的作用
- 1.7. 历史考虑
  - 1.7.1. 视频游戏开发的开始
  - 1.7.2. 大众营销过程中的主要里程碑
  - 1.7.3. 90年代电子游戏在美国的作用

- 1.8. 盎格鲁撒克逊软件的发展和最新进展
  - 1.8.1. 人工智能:程序员的挑战和新闻
  - 1.8.2. 视频游戏中的交互和协作
  - 1.8.3. 电子游戏在美国电影中的作用
- 1.9. 操作系统的效率
  - 1.9.1. Xbox 操作系统
  - 1.9.2. 游戏机操作系统
  - 1.9.3. 任天堂操作系统
- 1.10. 网络视频游戏的技术语言
  - 1.10.1. 视频游戏词汇
  - 1.10.2. 视频游戏中的语法结构
  - 1.10.3. 声音的作用:发音问题

## 模块2. 信息系统

- 2.1. 数字化转型(一)
  - 2.1.1. 业务创新
  - 2.1.2. 生产管理
  - 2.1.3. 财务管理
- 2.2. 数字化转型(二)
  - 2.2.1. 市场营销
  - 2.2.2. 人力资源管理
  - 2.2.3. 综合信息系统
- 2.3. 案例分析
  - 2.3.1. 公司介绍
  - 2.3.2. 分析 TI 采购的方法
  - 2.3.3. 成本、收益和风险的确定
  - 2.3.4. 投资的经济评估

- 2.4. 信息和通信技术的政府和管理
  - 2.4.1. 信息技术和系统治理的定义
  - 2.4.2. TSI政府与管理层的区别
  - 2.4.3. TSI的治理和管理框架
  - 2.4.4. TSI的规则和治理与管理
- 2.5. 信息和通信技术的公司治理
  - 2.5.1. 什么是良好的公司治理?
  - 2.5.2. TIC治理背景
  - 2.5.3. ISO/IEC 38500:2008
  - 2.5.4. 实施良好的 TIC 治理
  - 2.5.5. TIC治理和最佳实践
  - 2.5.6. 公司治理总结和趋势
- 2.6. 信息和相关技术的控制目标 (COBIT)
  - 2.6.1. 应用框架
  - 2.6.2. 领域:规划和组织
  - 2.6.3. 领域:获取与实施
  - 2.6.4. 领域:交付和支持
  - 2.6.5. 领域:监测和评估
  - 2.6.6. COBIT 指南的应用
- 2.7. 信息技术基础设施库 (ITIL)
  - 2.7.1. ITIL简介
  - 2.7.2. 服务策略
  - 2.7.3. 服务设计
  - 2.7.4. 服务过渡
  - 2.7.5. 服务运营
  - 2.7.6. 服务改善
- 2.8. 服务管理系统
  - 2.8.1. UNE-ISO/IEC 20000-1 的基本原则
  - 2.8.2. ISO/IEC 20000 系列标准的结构
  - 2.8.3. 服务管理系统 (SGS) 的要求
  - 2.8.4. 新服务或修改服务的设计和过渡
  - 2.8.5. 服务提供流程
  - 2.8.6. 进程组
- 2.9. 软件资产管理系统
  - 2.9.1. 需要的理由
  - 2.9.2. 背景介绍
  - 2.9.3. 19770标准的介绍
  - 2.9.4. 管理的实施
- 2.10. 业务连续性管理
  - 2.10.1. 业务连续性计划
  - 2.10.2. BCM的实施



要想在电子游戏行业取得成功,没有比这更好的课程了"

# 04 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的:再学习。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。







“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

## 案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

## 一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

## 再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：再学习。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

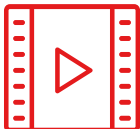
再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



#### 学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



#### 大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



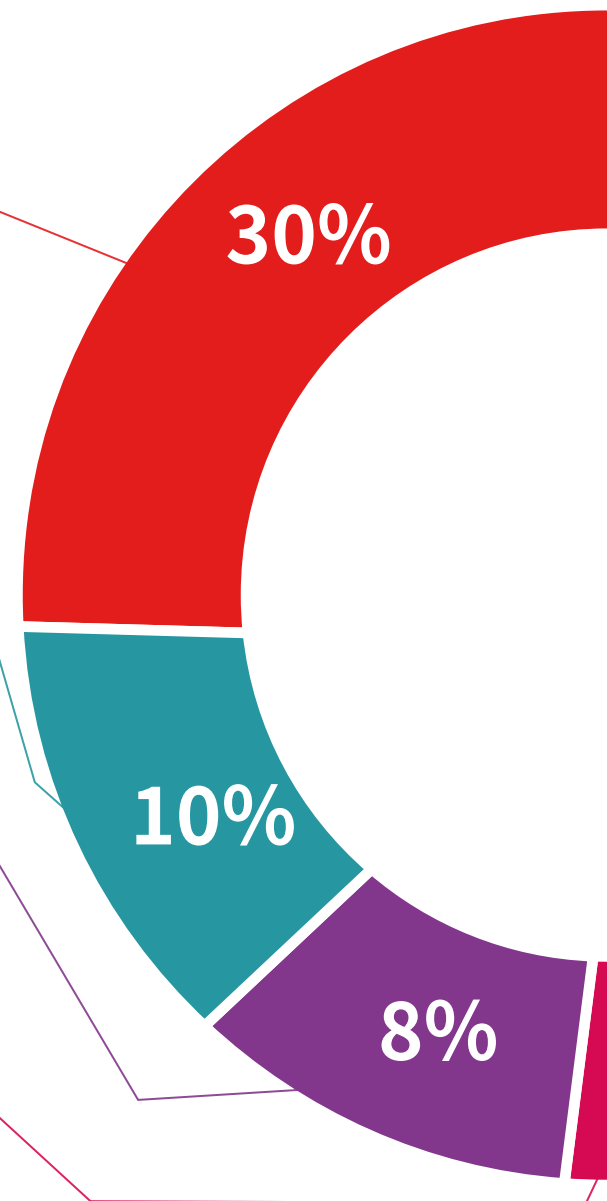
#### 技能和能力的实践

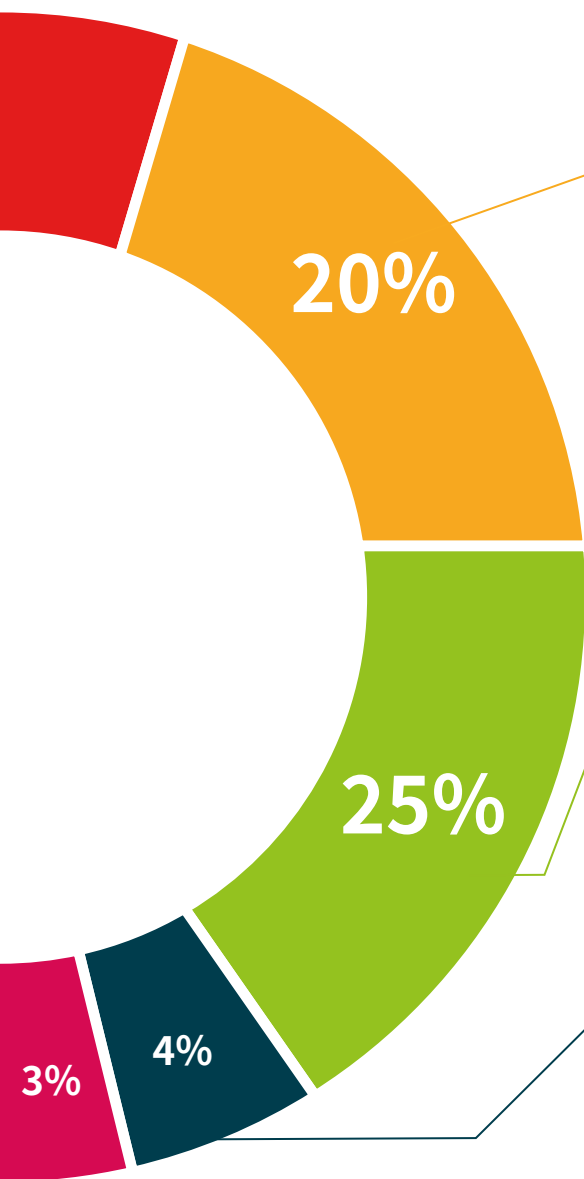
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



#### 延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





### 案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



### 互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。  
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



### 测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



# 05 学历

电子游戏的数字营销大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。





“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**电子游戏的数字营销大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程学位**。

**TECH科技大学**颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**电子游戏的数字营销大学课程**

官方学时:**300小时**



**tech** 科学技术大学

大学课程  
电子游戏的数字营销

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

电子游戏的数字营销

