

# Corso Universitario

## Marketing Digitale nelle Imprese di Videogiochi



## Corso Universitario Marketing Digitale nelle Imprese di Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/marketing-digitale-imprese-videogiochi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/marketing-digitale-imprese-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 28*

# 01

# Presentazione

Intraprendere una buona strategia mediatica è un lavoro estremamente importante per qualsiasi tipo di impresa. Nel caso delle aziende produttrici di videogiochi, distribuire e commercializzare un gioco digitale in modo che il cliente finale voglia acquistarlo è senza dubbio un compito che richiede molta pianificazione e professionisti qualificati. Questa qualifica offre allo studente un programma sviluppato da professionisti, che tratterà gli aspetti fondamentali del Marketing Digitale all'interno di un'azienda. Tutto questo viene insegnato attraverso tecniche didattiche altamente efficaci e una metodologia completamente online che permette agli studenti di combinare i loro studi con altre attività quotidiane.





“

*Pensa a come venderesti un gioco d'avventura multiplayer. Cosa offriresti al cliente? Come lo faresti? Noi te lo spieghiamo!”*



Uno dei compiti più importanti di un'azienda è la creazione di una campagna di marketing. L'obiettivo è attirare i clienti che comprano il prodotto dell'azienda, che in questo caso sono i videogiochi. Per questo è importante imparare a progettare un piano di Marketing Digitale, dando priorità all'orientamento al cliente, per sapere quali sono le sue esigenze o cosa sta cercando per poterglielo offrire.

Per raggiungere tali obiettivi, questo programma insegnerà allo studente come comunicare con il cliente attraverso risorse digitali che funzionano come media. Si trasmettono così al cliente due cose fondamentali: un messaggio commerciale e un'esperienza. Naturalmente, esistono molte tecniche per l'acquisizione dei clienti: *Search*, *Display*, pubblicità programmatica, ecc. Ragion per cui tutti questi concetti verranno approfonditi in modo che lo studente acquisisca una conoscenza approfondita di come lavorare con il mercato.

Il programma di questo Corso Universitario contiene gli ultimi aggiornamenti e i concetti chiave del Marketing Digitale. Inoltre, il personale docente del corso è altamente qualificato per lavorare con gli studenti che desiderino entrare nel mercato del lavoro. Perché creare e progettare un videogioco è un compito complesso, ma convincere e analizzare come distribuirlo è ancora più importante.

TECH non solo ha una metodologia completamente online, ma anche pratiche pedagogiche molto efficaci. Come, per esempio lo *Storytelling* o il *Relearning*, che sono già state approvate da diverse istituzioni e personalità del settore educativo in tutto il mondo. Questa specializzazione offre una proposta educativa adeguata ai tempi attuali, adattandosi così allo studente in ogni momento.

Questo **Corso Universitario in Marketing Digitale nelle Imprese di Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Uso di casi di studio per rendere l'apprendimento più pratico e diretto
- ◆ Contenuti specialistici sullo sviluppo di videogiochi e sull'animazione
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Unisciti a una proposta educativa pionieristica che rappresenta il futuro dell'istruzione. L'aspetto più importante è che tu possa raggiungere i tuoi obiettivi dopo aver portato a termine il corso"*

“

*L'automazione dei processi è un elemento di vitale importanza per le aziende di oggi. Noi ti permetteremo di imparare a metterli in pratica in futuro"*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il programma. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*TECH è all'avanguardia nelle metodologie di apprendimento come il Relearning. Tutte approvate da professionisti e istituzioni di grande prestigio mondiale.*

*Impara ad attrarre i clienti mediante tecniche diverse come il SEO o la pubblicità programmatica.*



# 02

## Obiettivi

Gli obiettivi generali e specifici di questo corso aiuteranno lo studente ad apprendere le nozioni più rilevanti nell'ambito del Marketing Digitale nelle Imprese di Videogiochi. Al termine, lo studente sarà in grado di mettere in pratica tutte le conoscenze acquisite durante il periodo di apprendimento.





“

*Raggiungi gli obiettivi proposti da questa specializzazione e inserisciti nel mondo del lavoro come un vero professionista nel settore del Marketing Digitale"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Creare strategie per l'industria
- ◆ Imparare in dettaglio come sviluppare strategie di marketing e di vendita







### Obiettivo specifico

---

- ◆ Identificare e saper approfondire tutte le discipline e le tecniche di *Gaming Marketing* che permettono di incrementare i modelli di business nell'industria dei videogiochi

“

*Supera gli obiettivi proposti da questo programma e raggiungi il tuo: specializzarti in Direzione delle Imprese di Videogiochi”*

# 03

## Direzione del corso

Questo programma si avvale di un personale docente altamente qualificato. Vantano una vasta esperienza lavorativa e professionale che li avalla nel settore. Attraverso diverse tecniche pedagogiche di apprendimento, si occuperanno di far acquisire allo studente in modo ottimale le conoscenze impartite in questo Corso Universitario.





“

*Grandi professionisti del settore ti accompagneranno in questo viaggio in cui imparerai le nozioni più importanti sull'acquisizione dei clienti, come punto di partenza di una campagna di marketing"*

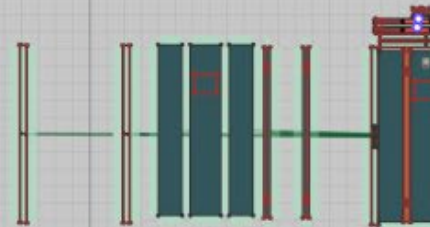
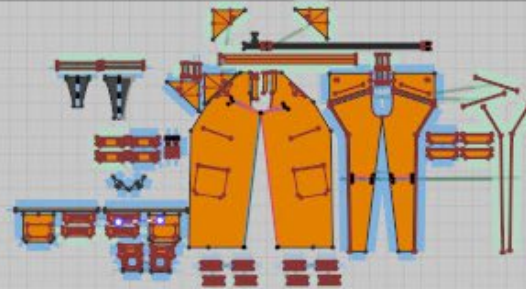
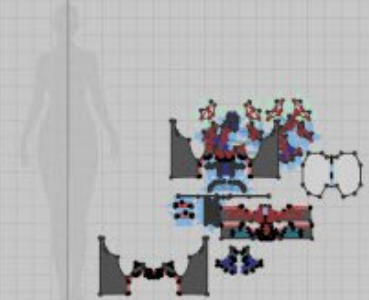
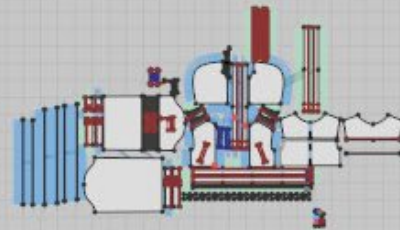
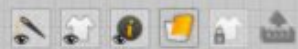


## Direzione



### **Dott. Moreno Campos, Daniel**

- ◆ Chief Operations Officer presso Marshals
- ◆ Project Manager Officer presso Sum - The Sales Intelligence Company
- ◆ Content Manager presso GroupM (WPP)
- ◆ Docente presso Boluda.com
- ◆ Docente presso Edix (UNIR)
- ◆ Docente associato presso ESIC Business & Marketing School
- ◆ Master in Innovazione e Trasformazione Digitale, Comunicazione Digitale e Contenuti Multimediali all'Università MSMK
- ◆ Product Owner Certification



# 04

## Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario possiede un programma che comprende tutti i concetti necessari ad analizzare e comprendere come e quale tipo di campagna di Marketing debba essere realizzata per il lancio di un prodotto. Nel corso di questo modulo, lo studente apprenderà diversi termini. Anche se all'inizio possono sembrare nuovi, quando entrerà nel mondo del lavoro si renderà conto che saranno i loro più grandi alleati.





“

*Leads, SEO, Display, ecc. Impara tutti questi termini che saranno di grande importanza per lo sviluppo della tua carriera nel Marketing Digitale”*



## Modulo 1. Marketing Digitale e Trasformazione Digitale dei Videogiochi

- 1.1. Strategia in Marketing Digitale
  - 1.1.1. *Customer Centric*
  - 1.1.2. *Customer Journey* e Funnel di Marketing
  - 1.1.3. Progettazione e creazione di un piano di Digital Marketing
- 1.2. Asset digitali
  - 1.2.1. Architettura e Web Design
  - 1.2.2. Esperienza Utente-CX
  - 1.2.3. *Mobile Marketing*
- 1.3. Media digitali
  - 1.3.1. Strategia e pianificazione dei Media
  - 1.3.2. Programmazione pubblicitaria ed espositiva
  - 1.3.3. Digital TV
- 1.4. *Search*
  - 1.4.1. Sviluppo e implementazione di una Strategia *Search*
  - 1.4.2. SEO
  - 1.4.3. SEM
- 1.5. *Social Media*
  - 1.5.1. Progettazione, pianificazione e analisi di una strategia per i *social media*
  - 1.5.2. Tecniche di marketing di tipo orizzontale sui *social media*
  - 1.5.3. Tecniche di marketing di tipo verticale sui *social media*
- 1.6. *Inbound Marketing*
  - 1.6.1. *Funnel* dell' *Inbound Marketing*
  - 1.6.2. Generazione di *Content Marketing*
  - 1.6.3. Creazione e gestione di *Leads*
- 1.7. *Account Based Marketing*
  - 1.7.1. Strategia di marketing B2B
  - 1.7.2. *Decision Maker* e mappa dei contatti
  - 1.7.3. Piano di *Account Based Marketing*







- 1.8. *Email Marketing e Landing Pages*
  - 1.8.1. *Caratteristiche dell' Email Marketing*
  - 1.8.2. *Creatività e Landing Pages*
  - 1.8.3. *Campagne e azioni di email marketing*
- 1.9. *Automatizzazione del Marketing*
  - 1.9.1. *Marketing Automation*
  - 1.9.2. *Big Data e AI applicati al Marketing*
  - 1.9.3. *Principali soluzioni di Marketing Automation*
- 1.10. *Parametri, KPI e ROI*
  - 1.10.1. *Parametri chiave e KPI per il Marketing Digitale*
  - 1.10.2. *Soluzioni e strumenti di misura*
  - 1.10.3. *Calcolo e monitoraggio del ROI*

“

*Al programma non manca nessun dettaglio. Troverai tutto ciò che ti serve per imparare a progettare un piano di Marketing Digitale”*



05

# Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.







“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*





*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.



## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



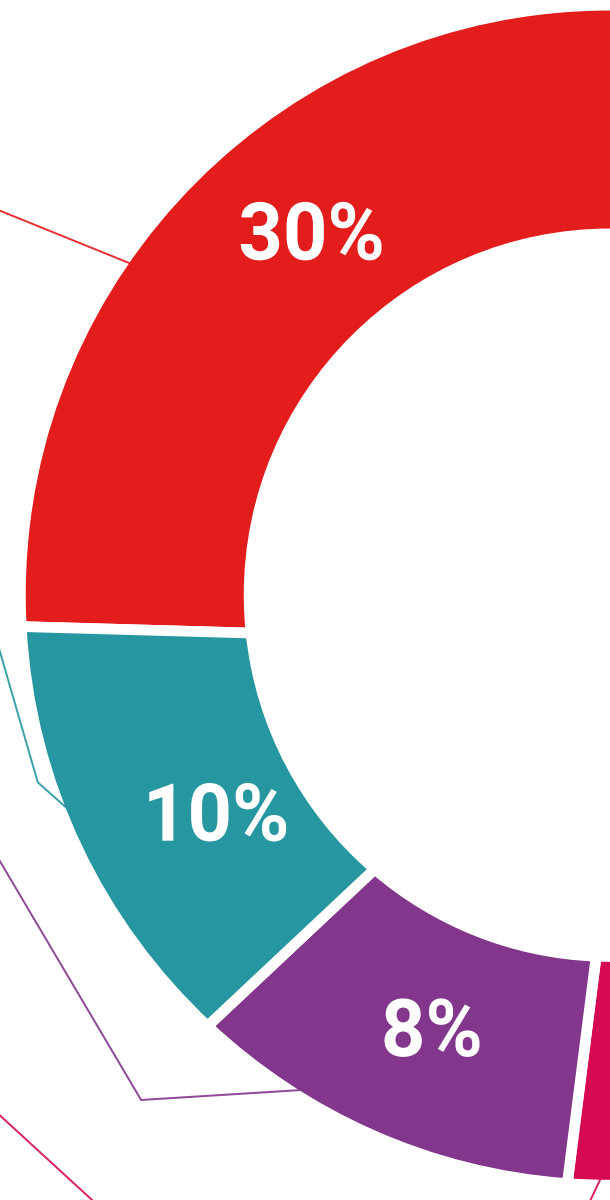
#### Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.





# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Marketing Digitale nelle Imprese di Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.





“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Corso Universitario in Marketing Digitale nelle Imprese di Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Marketing Digitale nelle Imprese di Videogiochi**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Marketing Digitale nelle  
Imprese di Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online



# Corso Universitario

## Marketing Digitale nelle Imprese di Videogiochi