

Corso Universitario Strategia di Marketing Digitale





Corso Universitario Strategia di Marketing Digitale

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

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/strategia-marketing-digitale

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Nel settore videoludico, il Marketing è uno degli aspetti di maggior influenza. Se le aspettative sono troppo alte e il titolo non è all'altezza, di sicuro il risultato è un grande fiasco, mentre se non ci sono aspettative, il videogioco può passare completamente inosservato. Da qui l'importanza di avere un buon controllo della comunicazione e del marketing nel campo dei videogiochi. TECH ha realizzato questo percorso didattico completo sull'argomento affinché tutti i professionisti del settore possano apprendere le basi fondamentali del Marketing Digitale in questo decennio e come comunicare correttamente con il proprio pubblico.





“

Se impari a stabilire il modo più efficace per entrare in contatto con il tuo pubblico, questi sarà ansioso di acquistare e giocare a tutti i titoli che gli offrirai”

Essendo aziende gigantesche con alle spalle fatturati di milioni di dollari, le industrie di videogiochi realizzano campagne di marketing che restano impresse nella memoria dei giocatori e persino del pubblico completamente estraneo al mondo digitale.

La maggior parte dei giocatori e dei consumatori utilizza un qualche tipo di social network o usa frequentemente Internet nella vita quotidiana, quindi non sorprende che i dipartimenti di marketing dei videogiochi si concentrino principalmente sul mondo digitale e sulle varie applicazioni di tendenza del momento.

È estremamente importante misurare le aspettative del pubblico e saper vendere il proprio prodotto in modo onesto e accattivante, tanto che TECH ha preparato questo Corso Universitario in Strategia di Marketing Digitale per istruire tutti i professionisti del settore videoludico sulle metodologie di vendita e di comunicazione commerciale più cruciali per evitare clamorosi fallimenti come quelli di No Man's Sky o Cyberpunk 2077.

Per agevolare al massimo gli studenti, TECH offre questa qualifica in modalità completamente online, senza la necessità di recarsi in un centro fisico specifico o di frequentare lezioni con orari prestabiliti. È lo studente stesso a stabilire il proprio calendario per studiare tutto il materiale fornito, adattandolo ai propri interessi ed esigenze.

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

- ◆ Acquisizione di competenze in materia di ricerche di mercato, visione strategica, metodologie digitali e capacità di co-creazione
- ◆ Ottenere le conoscenze necessarie per gestire efficacemente qualsiasi campagna o azione di Marketing online
- ◆ Casi pratici in cui vedere, in modo realistico, come applicare le conoscenze acquisite
- ◆ Capacità di organizzare e pianificare i compiti, sfruttando al meglio le risorse disponibili per affrontarli in tempi precisi
- ◆ Applicare la creatività al mondo del Marketing per distinguersi dalla concorrenza
- ◆ Disporre degli strumenti necessari per analizzare la realtà economica, sociale e culturale in cui si sviluppano ed evolvono le industrie creative al giorno d'oggi



Potrai inserire i tuoi titoli sulle piattaforme più importanti per i consumatori, comprese quelle mobili e le app utilizzate da milioni di utenti”

“

Fai in modo che gli influencer più importanti del momento siano tuoi alleati conoscendo a fondo la strategia di Marketing specifica per loro”

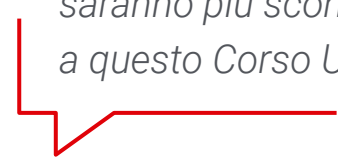
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Termini come ROI, data science o inbound marketing non ti saranno più sconosciuti grazie a questo Corso Universitario.

Saprai come rendere i giochi su cui lavori il più interessanti possibile per gli utenti target.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questa specializzazione è quello di offrire agli studenti le migliori conoscenze disponibili nel campo del Digital Marketing, con particolare interesse per il settore dei videogiochi. Con una conoscenza avanzata della pubblicità e delle vendite, lo studente sarà in grado di sviluppare, pianificare e realizzare con successo campagne commerciali di ogni tipo in ambito digitale, avvalendosi di analisi avanzate e degli strumenti giusti per raggiungere il maggior numero possibile di destinatari.



“

Hai l'opportunità di imparare tutte le problematiche legate alla comunicazione pubblicitaria dei videogiochi online, sapendo come superarle con successo grazie a questo Corso Universitario”



Obiettivi generali

- ◆ Offrire conoscenze utili per la specializzazione degli studenti, fornendo loro competenze per lo sviluppo e l'applicazione di idee originali nel loro lavoro personale e professionale
- ◆ Risolvere problemi in contesti nuovi e interdisciplinari nel campo della gestione della creatività in modo da attirare i clienti
- ◆ Acquisire competenze in materia di ricerche di mercato, visione strategica, metodologie digitali e co-creazione
- ◆ Apprendere competenze specifiche per gestire il piano di vendita digitale di aziende e organizzazioni nel nuovo contesto delle industrie creative
- ◆ Evidenziare l'importanza dei processi creativi nell'elaborazione di un piano di Marketing strategico
- ◆ Comprendere come la creatività e l'innovazione siano diventate i motori dell'economia globale e perché siano importanti nel settore del design





Obiettivi specifici

- ◆ Conoscere il nostro pubblico di riferimento grazie a diversi strumenti e analisi che ci aiutano ad attrarlo come cliente
- ◆ Studiare le nuove piattaforme di vendita online e comprendere l'impatto dell'e-commerce sull'industria dell'intrattenimento
- ◆ Comprendere l'emergere degli influencer nelle strategie di Marketing Digitale e come possono diventare potenti alleati del nostro marchio
- ◆ Gestire i diversi strumenti di gestione dei dati che possono essere molto utili per l'elaborazione di statistiche

“

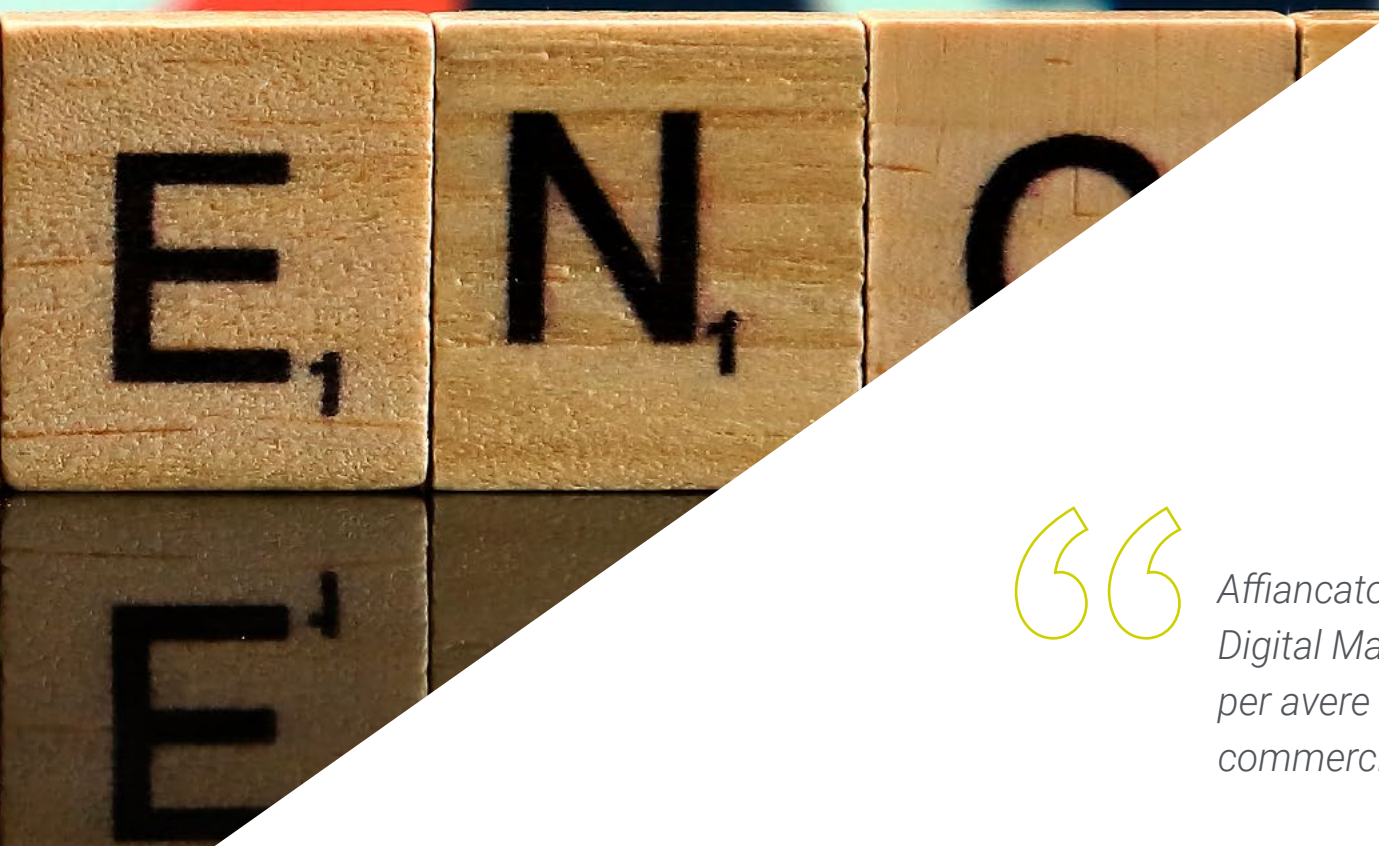
Distinguiti in un settore unico con una preparazione complementare che ti farà risaltare rispetto ai tuoi colleghi nel campo dei videogiochi”

03

Direzione del corso

Il personale docente incaricato di redigere il materiale didattico di questo Corso Universitario in Strategia di Marketing Digitale vanta una lunga esperienza nel campo del marketing, in particolare in quello applicato alla rete e ai siti web. Grazie al loro *know-how* professionale, gli studenti hanno la garanzia del livello qualitativo dei contenuti didattici insegnati, nonché la certezza di essere affiancati da personale docente altamente qualificato per risolvere qualsiasi tipo di dubbio.





“

Affiancato dai migliori professionisti del Digital Marketing, hai tutte le garanzie per avere successo nella comunicazione commerciale nel campo dei videogiochi”

Direttore Ospite Internazionale

S. Mark Young è un esperto di fama internazionale che ha concentrato la sua carriera di ricerca sull'industria dell'intrattenimento. I suoi risultati hanno ricevuto numerosi riconoscimenti, tra cui il Premio di carriera in contabilità e gestione nel 2020, assegnato dall'American Accounting Association. Allo stesso modo, è stato premiato tre volte per i suoi contributi alla letteratura accademica in questi settori.

Una delle pietre miliari più importanti della sua carriera è stata la pubblicazione dello studio "Narcisismo e Celebrità", insieme al Dr. Drew Pinsky. Questo testo ha raccolto dati diretti da personaggi famosi del cinema o della televisione. Inoltre, nell'articolo, che sarebbe poi diventato un best-seller, l'esperto analizzava i comportamenti narcisistici delle star di celluloidi e come questi sono stati normalizzati nei media moderni. Allo stesso tempo, è stato affrontato l'impatto di questi sulla gioventù contemporanea.

Nel corso della sua vita professionale, Young ha approfondito l'organizzazione e la concentrazione nell'industria cinematografica. Nello specifico, ha approfondito i modelli per prevedere il successo al botteghino dei film più importanti. Allo stesso modo, ha fornito contributi sulla contabilità basata sulle attività e sulla progettazione dei sistemi di controllo. In particolare, risalta la sua riconosciuta influenza per l'implementazione di una gestione efficace basata sulla Balanced Scorecard.

Allo stesso modo, il lavoro accademico ha segnato anche la sua vita professionale, portandolo a essere scelto per guidare la cattedra di Ricerca George Bozanic and Holman G. Hurt in Business, Sport e Spettacolo. Allo stesso modo, ha tenuto conferenze e partecipato a programmi di studio relativi alla Contabilità, al Giornalismo e alle Comunicazioni. Allo stesso tempo, i suoi studi universitari e universitari lo hanno collegato a prestigiose università nordamericane come Pittsburgh e Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- Direttore della cattedra George Bozanic e Holman G. Hurt nel settore dello sport e dell'intrattenimento
- Storico ufficiale della squadra di tennis maschile dell'Università della California del Sud
- Ricercatore accademico specializzato nello sviluppo di modelli predittivi per l'industria cinematografica
- Coautore del libro "Narcisismo e celebrità"
- Dottorato in Scienze contabili presso l'Università di Pittsburgh
- Master in Contabilità presso la Ohio State University
- Laurea in Economia presso l'Oberlin College
- Membro del Centro per l'eccellenza nell'insegnamento

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott.ssa Velar, Marga

- ◆ Responsabile del Marketing Aziendale presso SGN Group di New York
- ◆ Direttrice di Forefashion Lab
- ◆ Docente presso il Centro Universitario Villanueva di ISEM Fashion Business School e presso la Facoltà di Comunicazione dell'Università di Navarra
- ◆ Dottorato in Comunicazione conseguito presso l'Università Carlos III di Madrid
- ◆ Laurea in Comunicazione Audiovisiva e diploma in Comunicazione e Gestione della Moda conseguiti presso il Centro Universitario Villanueva dell'Università Complutense
- ◆ MBA in Fashion Business Management conseguito presso l'ISEM Fashion Business School

Personale docente

Dott. San José, Carlos

- ◆ Head of Digital presso MURPH
- ◆ Laurea in Pubblicità e Relazioni Pubbliche
- ◆ Content creator per più di 8 anni presso Liceo25, società madre di media online come 25 Gramos, Fleek Mag, Lenders Magazine e Libra.
- ◆ Specialista in Marketing e strategie digitali, Social Media & Social Ads, Piattaforme di e-commerce ed E-mail Marketing

Dott.ssa San Miguel, Patricia

- ◆ Direttrice e creatrice dell'osservatorio Digital Fashion Brands, che analizza l'impatto digitale di marche di moda
- ◆ Docente di Marketing Digitale all'ISEM Fashion Business School e all'Università della Navarra
- ◆ Laurea in Pubblicità e Relazioni Pubbliche conseguita presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ Dottorato di ricerca conseguito presso l'Università di Navarra
- ◆ Executive Fashion MBA conseguito presso l'ISEM
- ◆ Autrice del libro "Influencer Marketing"



04

Struttura e contenuti

Lo studente apprenderà nel quadro di questo Corso Universitario in Strategia di Marketing Digitale di TECH vari pilastri cruciali nella realizzazione di piani di comunicazione online. Questi includono il cosiddetto *ideal customer profile* e la *buyer persona*, i KPI, l'e-commerce e *influencer marketing*. Con tutta questa serie di nuove conoscenze, lo studente acquisirà preziose competenze nel campo dei videogiochi.





“

Con una specializzazione aggiuntiva in Digital Marketing ti distinguerai dagli altri candidati quando ti presenterai per varie offerte di lavoro nell'industria dei videogiochi”

Modulo 1. Nuove strategie di Marketing Digitale

- 1.1. Tecnologie e pubblico di riferimento
 - 1.1.1. La strategia digitale e le differenze tra i vari tipi di utenti
 - 1.1.2. Il pubblico target, fattori esclusivi e Generazioni
 - 1.1.3. L' *Ideal Costumer Profile* (ICP) e la *buyer persona*
- 1.2. Analisi digitale per la diagnosi
 - 1.2.1. Analisi che precede la strategia digitale
 - 1.2.2. Momento 0
 - 1.2.3. KPI e metrica, tipologie, classificazione secondo le metodologie
- 1.3. *E-entertainment*: l'impatto dell'e-commerce nell'industria dell'intrattenimento
 - 1.3.1. E-commerce, tipologie e piattaforme
 - 1.3.2. L'importanza del web design: UX e UI
 - 1.3.3. Ottimizzazione dello spazio online: necessità minime
- 1.4. *Social media e influencer Marketing*
 - 1.4.1. Impatto ed evoluzione del Marketing su internet
 - 1.4.2. Persuasione, chiavi di lettura dei contenuti e azioni virali
 - 1.4.3. Pianificare campagne di *social Marketing* e *influencer Marketing*
- 1.5. *Mobile Marketing*
 - 1.5.1. Utente Mobile
 - 1.5.2. Web Mobile e App
 - 1.5.3. Azioni di *mobile Marketing*
- 1.6. Pubblicità online
 - 1.6.1. La pubblicità sui Social Network e gli obiettivi dei *Social Ads*
 - 1.6.2. L'imbutto di conversione o il *purchase funnel*: Categorie
 - 1.6.3. Piattaforme di *Social Ads*
- 1.7. La metodologia *Inbound Marketing*
 - 1.7.1. *Social Selling*, pilastri fondamentali e strategia
 - 1.7.2. La piattaforma di CRM in una strategia digitale
 - 1.7.3. L' *Inbound Marketing* o Marketing di attrazione: piano di azione e SEO
- 1.8. Automatizzazione del Marketing
 - 1.8.1. E-mail Marketing e tipologia di e-mail
 - 1.8.2. L'automatizzazione dell'E-mail Marketing, applicazioni, piattaforme e vantaggi
 - 1.8.3. La comparsa del *Bot & Chatbot Marketing*: tipologia e piattaforme
- 1.9. Strumenti di gestione di dati
 - 1.9.1. CRM nella strategia digitale, tipologie e applicazioni, piattaforme e tendenze
 - 1.9.2. *Big Data*: *Big Data*, *Business Analytics* e *Business Intelligence*
 - 1.9.3. *Big Data*, Intelligenza Artificiale e *Data Science*
- 1.10. La misurazione della redditività
 - 1.10.1. ROI: la definizione del Return on the investment e ROI vs. ROAS
 - 1.10.2. Ottimizzazione del ROI
 - 1.10.3. Parametri chiave



Se desideri avanzare a livello professionale, TECH ti offre gli strumenti migliori per realizzare i tuoi sogni”



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

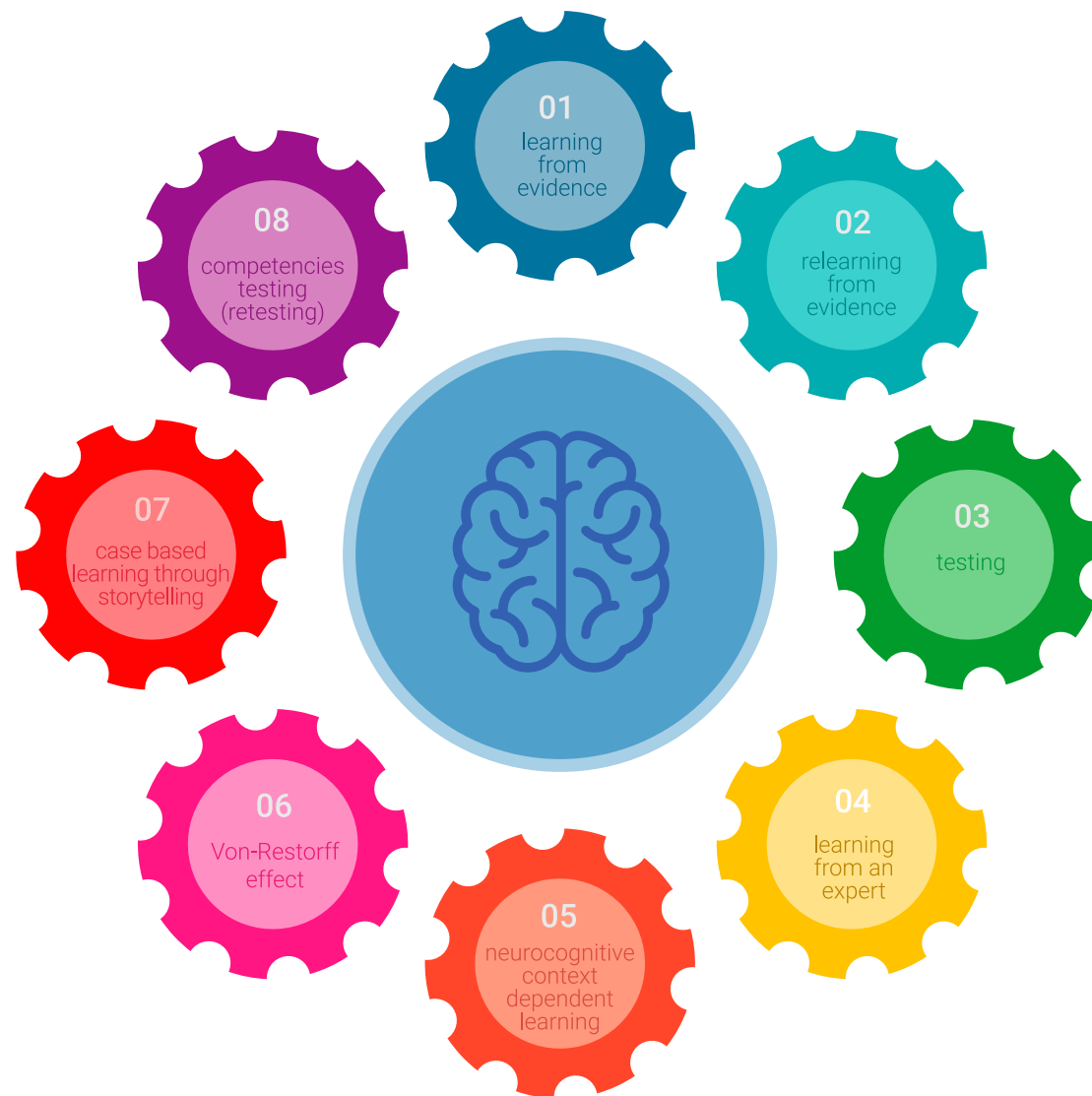
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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

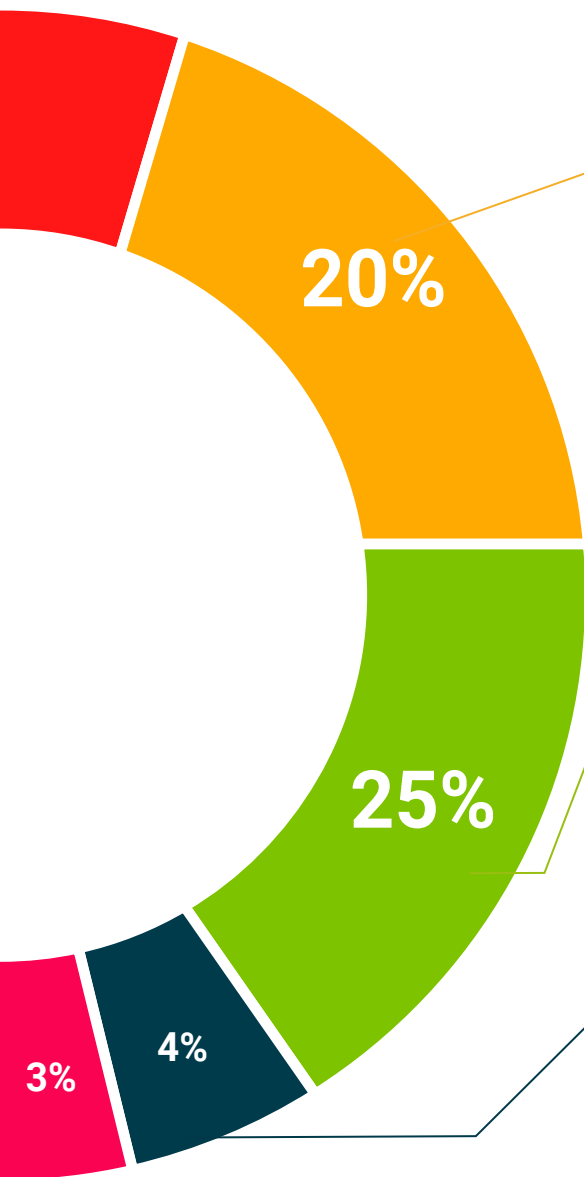
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Strategia di Marketing Digitale ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 Strategia di Marketing Digitale** 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 Strategia di Marketing Digitale**

N. Ore Ufficiali: **150 o.**



*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
Strategia di Marketing
Digitale

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

Corso Universitario Strategia di Marketing Digitale

