

Universitätskurs

Digitales Marketing für Videospiele





Universitätskurs Digitales Marketing für Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/digitales-marketing-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01 Präsentation

Die Videospiegelindustrie ist heute eine der wichtigsten Branchen. Sie bewegt eine riesige Menge Geld und hat Hunderte von Millionen Nutzern auf der ganzen Welt. Es handelt sich also um einen komplexen Sektor, in dem jede Woche Dutzende neuer Spiele veröffentlicht werden, so dass es sehr schwierig ist, sich abzuheben. Aus diesem Grund wünschen sich Unternehmen echte Spezialisten im Bereich Marketing, die den von ihnen produzierten Werken zum Erfolg verhelfen. Diese Qualifikation bietet Studenten die besten Inhalte, um Experten für digitales Marketing im Bereich Videospiele zu werden, so dass sie in großen Unternehmen der Branche arbeiten können.





“

Spezialisieren Sie sich auf digitales Marketing und führen Sie die großen Videospiele der Zukunft zum Erfolg"

Die audiovisuelle Industrie boomt. *Streaming*-Plattformen, Serien, Filme und Videospiele sind Dienstleistungen und Produkte, die von Hunderten von Millionen Menschen auf der ganzen Welt konsumiert werden. Sie sind ein wesentlicher Bestandteil der globalen Unterhaltung und darüber hinaus haben das Internet und die digitale Umgebung alle Zuschauer miteinander verbunden.

Den Erfolg eines Unterhaltungsprodukts in dieser komplexen Situation zu gewährleisten, ist also schwierig. Dies gilt umso mehr für den speziellen Bereich der Videospiele, der besondere Kenntnisse erfordert, um seine Produkte richtig zu verbreiten und zu fördern.

Aus all diesen Gründen ist digitales Marketing für Videospiele von entscheidender Bedeutung. Ohne eine angemessene Marketingstrategie kann das Spiel scheitern oder die angestrebten Ziele nicht erreichen, was wiederum zu Schwierigkeiten für Ihr Unternehmen führt.

Dieser Universitätskurs in Digitales Marketing für Videospiele bietet seinen Studenten daher die Möglichkeit, echte Experten auf diesem Gebiet zu werden, so dass sie beruflich weiterkommen und in großen Unternehmen der Branche arbeiten können, um ihren neuen Videospiele zum Erfolg zu verhelfen.

Dieser **Universitätskurs in Digitales Marketing für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind: :

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Marketing für Videospiele präsentiert werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Diese Qualifikation ist das, was Sie brauchen, um in der Videospieleindustrie erfolgreich zu sein"

“

Digitales Marketing ist entscheidend für den Erfolg eines Videospieles: Spezialisieren Sie sich und werden Sie unverzichtbar für Ihr Unternehmen"

Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Wenn Sie in die Videospielebranche einsteigen wollen, ist diese Qualifikation genau das Richtige für Sie.

Warten Sie nicht länger: mit diesem Universitätskurs werden Sie es weit bringen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Digitales Marketing für Videospiele ist es, seinen Studenten die notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um beruflich voranzukommen und so große Experten auf diesem Gebiet zu werden, damit sie dank der neuen Fähigkeiten, die sie erworben haben werden, in den bekanntesten Unternehmen der Branche arbeiten können. Die Priorität von TECH besteht also darin, seine Studenten ihren Zielen näher zu bringen, und mit dieser Qualifikation werden sie diese auch erreichen können.



“

Mit diesem Universitätskurs in Digitales Marketing für Videospiele werden Sie alle Ihre beruflichen Ziele erreichen”



Allgemeine Ziele

- ◆ Erlernen, wie man sich in einem internationalen Umfeld, in dem Englisch die vorherrschende Sprache ist, zurechtfindet
- ◆ Kennen der Terminologie im Zusammenhang mit der Welt der Videospiele, um zu einer besseren Integration in globale Arbeitsteams beizutragen
- ◆ Beherrschen der wichtigsten Kommunikations- und Marketingtechniken, die sich auf Videospiele anwenden lassen
- ◆ Erreichen, dass das Videospiele, für das der Marketingplan entwickelt wird, ein Erfolg wird



Die besten Videospieleunternehmen der Welt werden auf Sie zählen wollen"





Spezifische Ziele

- ◆ Beherrschen der englischen Sprache für mündliche Präsentationen, tägliche Interaktionen und Teamarbeit
- ◆ Entwickeln der Fähigkeit des Studenten, Telefongespräche oder persönliche und virtuelle Meetings auf Englisch zu führen
- ◆ Behandeln allgemeiner Probleme in der Branche wie Gewalt, Bewegungsmangel und psychische Gesundheit
- ◆ Vertiefen in die verschiedenen aktuellen Betriebssysteme und die jeweilige Sprache eines jeden
- ◆ Nachdenken über die digitale Transformation unter dem Gesichtspunkt der Unternehmensinnovation, des Finanz- und Produktionsmanagements, des Marketings und des Personalmanagement
- ◆ Analysieren der Funktionsweise der Verwaltung und des Managements von Informations- und Kommunikationstechnologien und der Regeln, die diese regeln
- ◆ Vertiefen des Wissens über das Service Management System, Kenntnis der Grundprinzipien von UNE-ISO/IEC 20000-1, der Struktur der ISO/IEC 20000 Normenreihe und der Anforderungen an das Service Management System (SMS)

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Digitales Marketing für Videospiele wurde von den besten Spezialisten auf diesem Gebiet entwickelt, die über umfangreiche Erfahrungen in der Videospielebranche verfügen. Sie wissen also genau, wonach Unternehmen suchen und wie man in diesem Bereich erfolgreich sein kann. Aus diesem Grund ist diese Qualifikation das, was jede Marketingfachkraft braucht, um mit Sicherheit in diesem Sektor zu arbeiten.



“

Die Inhalte, die Sie zu einem Experten für digitales Marketing für Videospiele machen werden, finden Sie hier”

Modul 1. Englisch für Videospiele

- 1.1. Eine mündliche Präsentation
 - 1.1.1. Vorbereitende Schritte- die Präsentationsphase
 - 1.1.2. Effektive Techniken für eine gute Präsentation
 - 1.1.3. Strategien für den Umgang mit Folgefragen
- 1.2. Lösung von Problemen
 - 1.2.1. Analyse FODA
 - 1.2.2. Lösungen vorschlagen
 - 1.2.3. Die Rolle des kritischen Denkens beim Lösen von Problemen
- 1.3. Teamarbeit
 - 1.3.1. E-Mail
 - 1.3.2. Tägliche Interaktionen mit Mitarbeitern
 - 1.3.3. Die Bedeutung der Teamarbeit in Remote-Teams
- 1.4. Die Rolle der Kommunikation in internationalen Unternehmen
 - 1.4.1. Der Projektbericht
 - 1.4.2. Das Telefongespräch
 - 1.4.3. Persönliche und virtuelle Treffen
- 1.5. Diskussionen in der Welt der Videospiele
 - 1.5.1. Gewalt
 - 1.5.2. Sesshafter Lebensstil und Videospiele
 - 1.5.3. Psychische Gesundheit
- 1.6. Ethik in der technologischen Welt
 - 1.6.1. Die digitale Kluft
 - 1.6.2. Informationsüberflutung
 - 1.6.3. Die Rolle der externen Werbung im Bereich der Videospiele
- 1.7. Historische Überlegungen
 - 1.7.1. Die Anfänge der Videospieldentwicklung
 - 1.7.2. Wichtige Meilensteine im Prozess der Massenvermarktung
 - 1.7.3. Die Rolle der Videospiele in den USA in den 1990er Jahren

- 1.8. Entwicklung und neueste Entwicklungen bei angelsächsischer Software
 - 1.8.1. Künstliche Intelligenz: Herausforderungen und Entwicklungen für den Programmierer
 - 1.8.2. Interaktivität und Zusammenarbeit in Videospiele
 - 1.8.3. Die Rolle der Videospiele im amerikanischen Kino
- 1.9. Die Wirksamkeit von Betriebssystemen
 - 1.9.1. Xbox Betriebssysteme
 - 1.9.2. Playstation Betriebssysteme
 - 1.9.3. Nintendo Betriebssysteme
- 1.10. Die Fachsprache der Online-Videospiele
 - 1.10.1. Videospiel-Vokabeln
 - 1.10.2. Grammatikalische Strukturen in Videospiele
 - 1.10.3. Die Rolle der Stimme: Fragen der Aussprache

Modul 2. Informationssysteme

- 2.1. Digitale Transformation (I)
 - 2.1.1. Business Innovation
 - 2.1.2. Management der Produktion
 - 2.1.3. Finanzielle Verwaltung
- 2.2. Digitale Transformation (II)
 - 2.2.1. Marketing
 - 2.2.2. Portfolio Management
 - 2.2.3. Ein integriertes Informationssystem
- 2.3. Fallstudie
 - 2.3.1. Präsentation des Unternehmens
 - 2.3.2. Methoden zur Analyse der IT-Beschaffung
 - 2.3.3. Bestimmung von Kosten, Nutzen und Risiken
 - 2.3.4. Wirtschaftliche Bewertung der Investition

- 2.4. Verwaltung und Management von Informations- und Kommunikationstechnologien
 - 2.4.1. Definition der Governance von Informationstechnologien und -systemen
 - 2.4.2. Unterschied zwischen ITS-Governance und Management
 - 2.4.3. ITS-Governance und Managementrahmen
 - 2.4.4. Standards und die Leitung und Verwaltung von ITs
- 2.5. Unternehmensführung von Informations- und Kommunikationstechnologien
 - 2.5.1. Was ist gute Unternehmensführung?
 - 2.5.2. Hintergrund zur IKT-Governance
 - 2.5.3. ISO/IEC 38500:2008-Norm
 - 2.5.4. Umsetzung einer guten IKT-Governance
 - 2.5.5. IKT-Governance und bewährte Praktiken
 - 2.5.6. Unternehmensführung. Überblick und Trends
- 2.6. Kontrollziele für Informations- und verwandte Technologien (COBIT)
 - 2.6.1. Rahmen für die Umsetzung
 - 2.6.2. Bereich: Planung und Organisation
 - 2.6.3. Bereich: Akquisition und Implementierung
 - 2.6.4. Bereich: Lieferung und Unterstützung
 - 2.6.5. Bereich: Überwachung und Bewertung
 - 2.6.6. Anwendung des COBIT-Leitfadens
- 2.7. Die Informationstechnologie-Infrastruktur-Bibliothek (ITIL)
 - 2.7.1. Einführung in ITIL
 - 2.7.2. Service-Strategie
 - 2.7.3. Service Design
 - 2.7.4. Dienstübergang
 - 2.7.5. Dienstbetrieb
 - 2.7.6. Serviceverbesserung
- 2.8. Das Service Management System
 - 2.8.1. Grundlegende Prinzipien von UNE-ISO/IEC 20000-1
 - 2.8.2. Die Struktur der Normenreihe ISO/IEC 20000
 - 2.8.3. Anforderungen an das Service Management System (SMS)
 - 2.8.4. Gestaltung und Umstellung neuer oder geänderter Dienste
 - 2.8.5. Prozesse der Dienstleistungserbringung
 - 2.8.6. Prozessgruppen
- 2.9. Das Software Asset Management System
 - 2.9.1. Rechtfertigung des Bedarfs
 - 2.9.2. Hintergrund
 - 2.9.3. Präsentation der Norm 19770
 - 2.9.4. Umsetzung der Verwaltung
- 2.10. Management der Geschäftskontinuität
 - 2.10.1. Plan zur Aufrechterhaltung des Geschäftsbetriebs
 - 2.10.2. Implementierung eines BCM



*Es gibt kein besseres
Programm für Ihren Erfolg in
der Videospiegelindustrie“*

04 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning.**

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein"

Die Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.



Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.

In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Digitales Marketing für Videospiele garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätskurs in Digitales Marketing für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Digitales Marketing für Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **300 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Digitales Marketing
für Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Digitales Marketing für Videospiele

