

Universitätskurs

Digitales Marketing im Videospieleunternehmen



Universitätskurs Digitales Marketing im Videospieleunternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

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

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

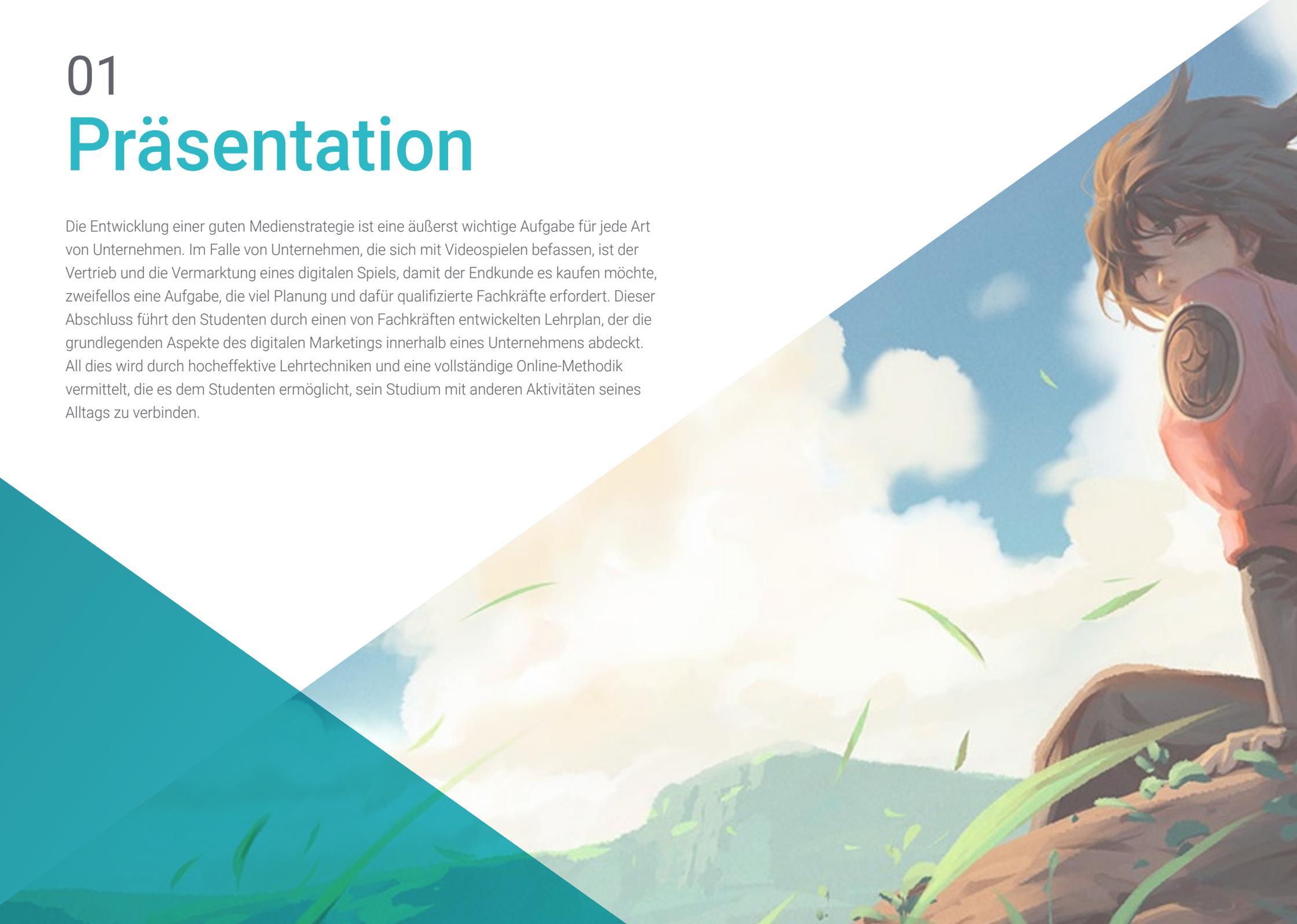
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Entwicklung einer guten Medienstrategie ist eine äußerst wichtige Aufgabe für jede Art von Unternehmen. Im Falle von Unternehmen, die sich mit Videospielen befassen, ist der Vertrieb und die Vermarktung eines digitalen Spiels, damit der Endkunde es kaufen möchte, zweifellos eine Aufgabe, die viel Planung und dafür qualifizierte Fachkräfte erfordert. Dieser Abschluss führt den Studenten durch einen von Fachkräften entwickelten Lehrplan, der die grundlegenden Aspekte des digitalen Marketings innerhalb eines Unternehmens abdeckt. All dies wird durch hocheffektive Lehrtechniken und eine vollständige Online-Methodik vermittelt, die es dem Studenten ermöglicht, sein Studium mit anderen Aktivitäten seines Alltags zu verbinden.



“

Überlegen Sie, wie Sie ein Multiplayer-Abenteuerspiel verkaufen würden. Was würden Sie dem Kunden anbieten? Wie würden Sie es machen? Wir zeigen es Ihnen!"

Eine der wichtigsten Aufgaben innerhalb eines Unternehmens ist die Erstellung einer Marketingkampagne. Damit sollen Kunden gewonnen werden, die das Produkt des Unternehmens, in diesem Fall Videospiele, konsumieren. Dazu ist es wichtig zu lernen, wie man einen digitalen Marketingplan entwirft, wobei die Kundenorientierung im Vordergrund steht, um zu wissen, welche Bedürfnisse sie haben oder wonach sie suchen, um ihnen diese anbieten zu können.

Um diese Ziele zu erreichen, wird der Student in diesem Programm lernen, mit dem Kunden durch digitale Assets zu kommunizieren, die als Kommunikationsmittel dienen. Auf diese Weise werden dem Kunden zwei grundlegende Dinge vermittelt: eine Werbebotschaft und ein Erlebnis. Natürlich gibt es viele Techniken zur Kundengewinnung: *Search*, *Display*, programmatische Werbung usw. Aus diesem Grund werden all diese Konzepte eingehend erforscht, damit der Absolvent genau weiß, wie er mit dem Markt arbeiten kann.

Der Lehrplan dieses Universitätskurses enthält die neuesten Updates und Schlüsselkonzepte im digitalen Marketing. Ebenso sind die Lehrkräfte, die diesen Abschluss leiten, hoch qualifiziert für ihre Arbeit mit Studenten, die in diesen Arbeitsmarkt eintreten wollen. Denn die Entwicklung und Gestaltung eines Videospiele ist eine komplexe Aufgabe, aber die Überzeugung und Analyse, wie es vertrieben werden kann, ist von entscheidender Bedeutung.

TECH verfügt nicht nur über eine vollständige Online-Methodik, sondern auch über äußerst effiziente Lehrmethoden. Dies ist der Fall bei *Storytelling* oder *Relearning*, die bereits von verschiedenen Institutionen und Persönlichkeiten im Bildungsbereich auf der ganzen Welt befürwortet wurden. Dieser Abschluss bietet ein an die heutige Zeit angepasstes Bildungsangebot, das sich jederzeit an den Studenten anpasst.

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

- ◆ Die Verwendung von Fallstudien, um den Lernprozess direkter zu gestalten
- ◆ Spezialisierte Inhalte zu Entwicklung und Animation von Videospiele
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Schließen Sie sich einem bahnbrechenden Bildungsangebot an, das die Zukunft der Lehre darstellt. Das Wichtigste dabei ist, dass Sie nach Ihrem Abschluss Ihre Ziele erreichen"

“

Die Automatisierung von Prozessen ist in den Unternehmen von heute von entscheidender Bedeutung. Wir werden Sie anleiten, damit Sie lernen, wie Sie diese in Zukunft in die Praxis umsetzen können"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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 von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

TECH steht an der Spitze der Lernmethoden, wie z. B. Relearning. Sie alle werden von Fachleuten und Institutionen mit weltweitem Prestige unterstützt.

Lernen Sie, wie Sie mit verschiedenen Techniken wie SEO oder programmatischer Werbung Kunden gewinnen können.



02 Ziele

Die allgemeinen und spezifischen Ziele dieses Abschlusses werden dem Studenten helfen, die wichtigsten Begriffe des digitalen Marketings im Videospieleunternehmen zu lernen. Nach Abschluss dieses Studiums wird der Absolvent in der Lage sein, alle während seiner Lernphase erworbenen Kenntnisse in die Praxis umzusetzen.



“

*Erreichen Sie die Ziele dieses Abschlusses
und stellen Sie sich der Arbeitswelt als echter
Experte in der Welt des digitalen Marketings"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln von Strategien für die Branche
- ◆ Lernen im Detail, wie man Marketing- und Verkaufsstrategien entwickelt





Spezifisches Ziel

- ◆ Identifizieren und Entwickeln aller Disziplinen und Techniken des *Gaming-Marketings*, die es ermöglichen, die Geschäftsmodelle in der Videospielebranche anzukurbeln

“

Erreichen Sie alle Ziele dieses Studiengangs und erreichen Sie Ihr eigenes: Spezialisieren Sie sich auf das Management von Videospieleunternehmen”

03

Kursleitung

Dieses Programm verfügt über ein hochqualifiziertes Dozententeam. Sie verfügen selbst über umfangreiche Arbeits- und Berufserfahrung, die sie in der Branche auszeichnet. Mit Hilfe verschiedener pädagogischer Lerntechniken sorgen sie dafür, dass sich der Student das im Rahmen dieses Universitätskurses vermittelte Wissen optimal aneignet.



“

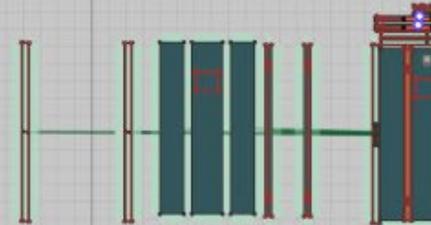
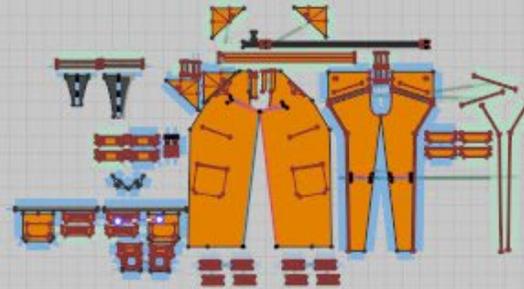
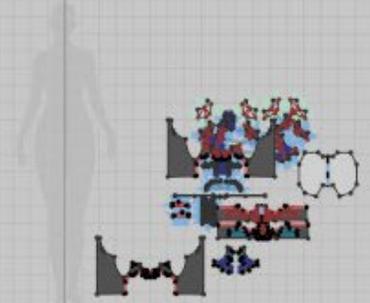
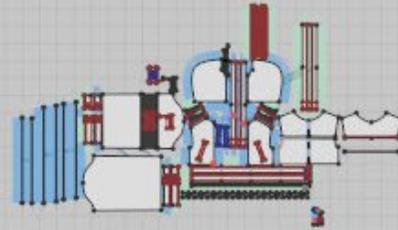
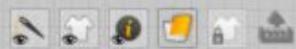
Große Fachleute des Sektors werden Sie auf dieser Reise begleiten, auf der Sie die wichtigsten Begriffe der Kundenakquise als Ausgangspunkt einer Marketingkampagne kennenlernen werden"

Leitung



Hr. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer bei Marshals
- Project Manager Officer bei Sum - The Sales Intelligence Company
- Content Manager bei GroupM (WPP)
- Dozent bei Boluda.com
- Dozent bei Edix (UNIR)
- Außerordentlicher Professor an der ESIC Business & Marketing School
- Masterstudiengang in Innovation und digitale Transformation, digitale Kommunikation und multimediale Inhalte an der MSMK University
- Product Owner Certification



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses umfasst alle notwendigen Konzepte, um zu analysieren und zu verstehen, wie und welche Art von Marketingkampagne zur Einführung eines Produkts durchgeführt werden sollte. Durch dieses Modul wird der Student in verschiedene Begriffe eintauchen. Auch wenn sie anfangs noch neu sind, wird er beim Eintritt in die Arbeitswelt feststellen, dass sie seine größten Verbündeten sein werden.





“

Leads, SEO, Anzeige etc. Lernen Sie all diese Begriffe kennen, die für die Entwicklung Ihrer Karriere im digitalen Marketing von großer Bedeutung sein werden"

Modul 1. Digitales Marketing und digitale Transformation der Videospiele

- 1.1. Digitale Marketingstrategie
 - 1.1.1. *Customer Centric*
 - 1.1.2. *Customer Journey* und *Marketing Funnel*
 - 1.1.3. Entwurf und Erstellung eines digitalen Marketingplans
- 1.2. Digitale Vermögenswerte
 - 1.2.1. Web-Architektur und -Design
 - 1.2.2. Kundenerfahrung - CX
 - 1.2.3. *Mobile Marketing*
- 1.3. Digitale Medien
 - 1.3.1. Medienstrategie und -planung
 - 1.3.2. Display- und Werbegrafiken
 - 1.3.3. Digitales Fernsehen
- 1.4. *Search*
 - 1.4.1. Entwicklung und Umsetzung einer *Search*-Strategie
 - 1.4.2. SEO
 - 1.4.3. SEM
- 1.5. *Social Media*
 - 1.5.1. Konzeption, Planung und Analyse einer *Social Media*-Strategie
 - 1.5.2. Marketingtechniken für horizontale soziale Netzwerke
 - 1.5.3. Marketingtechniken für vertikale soziale Netzwerke
- 1.6. *Inbound Marketing*
 - 1.6.1. *Funnel* des *Inbound Marketing*
 - 1.6.2. Generierung von *Content Marketing*
 - 1.6.3. *Lead*-Generierung und -Management
- 1.7. *Account Based Marketing*
 - 1.7.1. B2B-Marketingstrategie
 - 1.7.2. *Decision Maker* und Kontaktkarte
 - 1.7.3. *Account Based Marketing*-Plan



- 1.8. E-Mail-Marketing und *Landing Pages*
 - 1.8.1. Merkmale des E-Mail-Marketings
 - 1.8.2. Kreativität und *Landing Pages*
 - 1.8.3. E-Mail-Marketing-Kampagnen und Aktionen
- 1.9. Marketing-Automatisierung
 - 1.9.1. *Marketing Automation*
 - 1.9.2. *Big Data* und KI für das Marketing
 - 1.9.3. Wichtigste *Marketing Automation*-Lösungen
- 1.10. Metriken, KPIs und ROI
 - 1.10.1. Schlüsselkennzahlen und KPIs für digitales Marketing
 - 1.10.2. Messlösungen und -instrumente
 - 1.10.3. Berechnung und Überwachung des ROI

“ *Der Lehrplan ist sehr detailliert. Hier finden Sie alles, was Sie brauchen, um zu lernen, wie man einen Plan für digitales Marketing erstellt*”



05 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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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 Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Digitales Marketing im Videospieleunternehmen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 im Videospieleunternehmen** 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 Technologische 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 im Videospieleunternehmen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Digitales Marketing im
Videospieleunternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Digitales Marketing im Videospielunternehmen