

# Universitätskurs

## Digitales Marketing im Videospieleunternehmen





## Universitätskurs Digitales Marketing im Videospieleunternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online
- » Gerichtet an: Hochschulabsolventen im Bereich der Betriebswirtschaftslehre, die ihren beruflichen Lebenslauf erweitern und sich die notwendigen Fähigkeiten aneignen möchten, um Managementtätigkeiten in den verschiedenen Branchen der Videospieleindustrie ausüben zu können

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/universitatskurs/digitales-marketing-videospielunternehmen](http://www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/universitatskurs/digitales-marketing-videospielunternehmen)

# Index

01

Willkommen

---

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

---

Seite 6

03

Warum unser Programm?

---

Seite 10

04

Ziele

---

Seite 14

05

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

06

Studienmethodik

---

Seite 24

07

Profil unserer Studenten

---

Seite 34

08

Kursleitung

---

Seite 38

09

Auswirkung auf Ihre Karriere

---

Seite 42

10

Vorteile für Ihr Unternehmen

---

Seite 46

11

Qualifizierung

---

Seite 50

# 01

# Willkommen

Marketing ist heutzutage eines der wichtigsten Instrumente, die Unternehmen zur Verfügung stehen, um ihren Erfolg zu sichern. Ein gutes Team, das in der Lage ist, wirksame und marktgerechte Kampagnen zu starten, ist von grundlegender Bedeutung, aber auch ein Direktor, der in der Lage ist, Projekte und Kampagnen zu leiten. In Anbetracht der Entwicklung, die die Videospelindustrie durchlaufen hat, muss diese Aufgabe von einer Person wahrgenommen werden, die gut vorbereitet ist und die aktuellen Trends und wirksamsten Strategien in diesem Sektor kennt. Aus diesem Grund ist dieser 100%ige Online-Abschluss von jedem Gerät aus verfügbar und ermöglicht es den Studenten, die Grundlagen zu erlernen, die sie zur perfekten Person für die Leitung der Marketingabteilung eines jeden Spieleunternehmens machen werden.



Universitätskurs in Digitales Marketing im Videospelunternehmen  
TECH Technologische Universität



“

*Dieser Universitätskurs gibt Ihnen Zugang zu dem Material, das Sie benötigen, um Ihre berufliche Karriere im Bereich des Videospelmarketings voranzutreiben“*

02

# Warum an der TECH studieren?

TECH ist die weltweit größte 100%ige Online Business School. Es handelt sich um eine Elite-Business School mit einem Modell, das höchsten akademischen Ansprüchen genügt. Ein leistungsstarkes internationales Zentrum für die intensive Fortbildung von Führungskräften.



“

*TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die dem Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihm zu helfen, geschäftlich erfolgreich zu sein"*

## Bei TECH Technologische Universität



### Innovation

Die Universität bietet ein Online-Lernmodell an, das modernste Bildungstechnologie mit höchster pädagogischer Genauigkeit verbindet. Eine einzigartige Methode mit höchster internationaler Anerkennung, die dem Studenten die Schlüssel für seine Entwicklung in einer Welt des ständigen Wandels liefert, in der Innovation der wesentliche Einsatz eines jeden Unternehmers sein muss.

*"Die Erfolgsgeschichte von Microsoft Europa"* für die Einbeziehung des neuen interaktiven Multivideosystems in unsere Programme.



### Maximalforderung

Das Zulassungskriterium von TECH ist nicht wirtschaftlich. Sie brauchen keine große Investitionen zu tätigen, um bei TECH zu studieren. Um jedoch einen Abschluss bei TECH zu erlangen, werden die Grenzen der Intelligenz und der Kapazität des Studenten getestet. Die akademischen Standards von TECH sind sehr hoch...

**95%** | der Studenten von TECH schließen ihr Studium erfolgreich ab



### Networking

Fachleute aus der ganzen Welt nehmen an der TECH teil, so dass der Student ein großes Netzwerk von Kontakten knüpfen kann, die für seine Zukunft nützlich sein werden.

**+100.000** jährlich spezialisierte Manager  
**+200** verschiedene Nationalitäten



### Empowerment

Der Student wird Hand in Hand mit den besten Unternehmen und Fachleuten von großem Prestige und Einfluss wachsen. TECH hat strategische Allianzen und ein wertvolles Netz von Kontakten zu den wichtigsten Wirtschaftsakteuren auf den 7 Kontinenten aufgebaut.

**+500** | Partnerschaften mit den besten Unternehmen



### Talent

Dieses Programm ist ein einzigartiger Vorschlag, um die Talente des Studenten in der Geschäftswelt zu fördern. Eine Gelegenheit für ihn, seine Anliegen und seine Geschäftsvision vorzutragen.

TECH hilft dem Studenten, sein Talent am Ende dieses Programms der Welt zu zeigen.



### Multikultureller Kontext

Ein Studium bei TECH bietet dem Studenten eine einzigartige Erfahrung. Er wird in einem multikulturellen Kontext studieren. In einem Programm mit einer globalen Vision, dank derer er die Arbeitsweise in verschiedenen Teilen der Welt kennenlernen und die neuesten Informationen sammeln kann, die am besten zu seiner Geschäftsidee passen.

Unsere Studenten kommen aus mehr als 200 Ländern.



TECH strebt nach Exzellenz und hat zu diesem Zweck eine Reihe von Merkmalen, die sie zu einer einzigartigen Universität machen:



### Analyse

---

TECH erforscht die kritische Seite des Studenten, seine Fähigkeit, Dinge zu hinterfragen, seine Problemlösungsfähigkeiten und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten.



### Akademische Spitzenleistung

---

TECH bietet dem Studenten die beste Online-Lernmethodik. Die Universität kombiniert die *Relearning*-Methode (die international am besten bewertete Lernmethode für Aufbaustudien) mit der Fallstudie. Tradition und Avantgarde in einem schwierigen Gleichgewicht und im Rahmen einer anspruchsvollen akademischen Laufbahn.



### Skaleneffekt

---

TECH ist die größte Online-Universität der Welt. Sie verfügt über ein Portfolio von mehr als 10.000 Hochschulabschlüssen. Und in der neuen Wirtschaft gilt: **Volumen + Technologie = disruptiver Preis**. Damit stellt TECH sicher, dass das Studium nicht so kostspielig ist wie an anderen Universitäten.



### Mit den Besten lernen

---

Das Lehrteam von TECH erklärt im Unterricht, was sie in ihren Unternehmen zum Erfolg geführt hat, und zwar in einem realen, lebendigen und dynamischen Kontext. Lehrkräfte, die sich voll und ganz dafür einsetzen, eine hochwertige Spezialisierung zu bieten, die es dem Studenten ermöglicht, in seiner Karriere voranzukommen und sich in der Geschäftswelt zu profilieren.

Lehrkräfte aus 20 verschiedenen Ländern.



*Bei TECH werden Sie Zugang zu den präzisesten und aktuellsten Fallstudien im akademischen Bereich haben"*

03

# Warum unser Programm?

Die Teilnahme am TECH-Programm bedeutet eine Vervielfachung der Chancen auf beruflichen Erfolg im Bereich der höheren Unternehmensführung.

Es ist eine Herausforderung, die Anstrengung und Hingabe erfordert, aber die Tür zu einer vielversprechenden Zukunft öffnet. Der Student wird von den besten Lehrkräften und mit den flexibelsten und innovativsten Lehrmethoden unterrichtet.



“

*Wir verfügen über das renommierteste Dozententeam und den umfassendsten Lehrplan auf dem Markt, so dass wir Ihnen eine Fortbildung auf höchstem akademischen Niveau bieten können"*

Dieses Programm bietet eine Vielzahl von beruflichen und persönlichen Vorteilen, darunter die Folgenden:

01

### Einen deutlichen Schub für die Karriere des Studenten

Mit einem Studium bei TECH wird der Student seine Zukunft selbst in die Hand nehmen und sein volles Potenzial entfalten können. Durch die Teilnahme an diesem Programm wird er die notwendigen Kompetenzen erwerben, um in kurzer Zeit eine positive Veränderung in seiner Karriere zu erreichen.

*70% der Teilnehmer dieser Spezialisierung erreichen in weniger als 2 Jahren eine positive Veränderung in ihrer Karriere.*

02

### Entwicklung einer strategischen und globalen Vision des Unternehmens

TECH bietet einen detaillierten Überblick über das allgemeine Management, um zu verstehen, wie sich jede Entscheidung auf die verschiedenen Funktionsbereiche des Unternehmens auswirkt.

*Die globale Vision des Unternehmens von TECH wird Ihre strategische Vision verbessern.*

03

### Konsolidierung des Studenten in der Unternehmensführung

Ein Studium an der TECH öffnet die Türen zu einem beruflichen Panorama von großer Bedeutung, so dass der Student sich als hochrangiger Manager mit einer umfassenden Vision des internationalen Umfelds positionieren kann.

*Sie werden mehr als 100 reale Fälle aus dem Bereich der Unternehmensführung bearbeiten.*

04

### Übernahme neuer Verantwortung

Während des Programms werden die neuesten Trends, Entwicklungen und Strategien vorgestellt, damit der Student seine berufliche Tätigkeit in einem sich verändernden Umfeld ausüben kann.

*45% der Studenten werden intern befördert.*

05

### Zugang zu einem leistungsfähigen Netzwerk von Kontakten

TECH vernetzt seine Studenten, um ihre Chancen zu maximieren. Studenten mit den gleichen Sorgen und dem Wunsch zu wachsen. So wird es möglich sein, Partner, Kunden oder Lieferanten zu teilen.

*Sie werden ein Netz von Kontakten finden, das für Ihre berufliche Entwicklung unerlässlich ist.*

06

### Rigoreuse Entwicklung von Unternehmensprojekten

Der Student wird eine tiefgreifende strategische Vision erlangen, die ihm helfen wird, sein eigenes Projekt unter Berücksichtigung der verschiedenen Bereiche des Unternehmens zu entwickeln.

*20% unserer Studenten entwickeln ihre eigene Geschäftsidee.*

07

### Verbesserung von *Soft Skills* und Führungsqualitäten

TECH hilft dem Studenten, sein erworbenes Wissen anzuwenden und weiterzuentwickeln und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten zu verbessern, um eine Führungspersönlichkeit zu werden, die etwas bewirkt.

*Verbessern Sie Ihre Kommunikations- und Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.*

08

### Teil einer exklusiven Gemeinschaft sein

Der Student wird Teil einer Gemeinschaft von Elite-Managern, großen Unternehmen, renommierten Institutionen und qualifizierten Professoren der renommiertesten Universitäten der Welt sein: die Gemeinschaft der TECH Technologischen Universität.

*Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit einem Team von international anerkannten Dozenten zu spezialisieren.*

# 04 Ziele

In Anbetracht der Tatsache, dass sich Videospieleunternehmen ständig verändern und weiterentwickeln, besteht das Ziel dieses Universitätskurses darin, den Studenten die Schlüssel an die Hand zu geben, die es ihnen ermöglichen, auf dem Laufenden zu bleiben und die effektivsten Trends im Bereich des *Gaming*-Marketings kennen zu lernen. Ein weiteres Ziel von TECH ist es, ihnen den Zugang zu den besten Bildungsinstrumenten zu ermöglichen, um ihre Fortbildung zu erleichtern und ihre Studienzeit zu verkürzen.



“

*Wenn Sie sich von der Masse abheben wollen, wird Ihnen dieser Abschluss das nötige Wissen vermitteln, das Sie zur besten Fachkraft im Bereich des Marketings für Videospieleunternehmen macht“*

**TECH macht sich die Ziele ihrer Studenten zu eigen.  
Gemeinsam arbeiten sie daran, diese zu erreichen.**

Der **Universitätskurs in Digitales Marketing im Videospieleunternehmen** wird den Studenten zu Folgendem befähigen:

01

Entwickeln von Strategien für die Branche

02

Lernen im Detail, wie man Marketing-  
und Verkaufsstrategien entwickelt





03

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

04

Entwickeln der Konzepte, die es ermöglichen, eine *Social-Media-Strategie* effektiv zu entwerfen, zu planen und zu analysieren

# 05

## Struktur und Inhalt

TECH erstellt ihre Programme immer unter Berücksichtigung der aktuellsten und vollständigsten Informationen. Deshalb findet der Student in diesem Studiengang die besten Inhalte, die ausschließlich vom Lehrteam entwickelt wurden und auf Branchentrends und der pädagogischen Strategie der TECH basieren. Darüber hinaus handelt es sich um einen Lehrplan, bei dem die praktischen Inhalte einen besonderen Stellenwert einnehmen, was ein effektiveres und produktiveres Lernen für den Studenten ermöglicht.



“

*Im Rahmen dieses Universitätskurses werden Sie sich mit den effektivsten Strategien im Gamer-Marketing und den wichtigsten digitalen Assets beschäftigen. So können Sie ein Team mit der Garantie leiten, dass Sie die neuesten Techniken kennen“*

## Lehrplan

Dieser Universitätskurs in Digitales Marketing im Videospieldunternehmen, der exklusiv vom Dozententeam der TECH Technologische Universität entwickelt wurde, deckt die wichtigsten und notwendigsten Aspekte ab, um eine erfolgreiche Geschäftskarriere im Management des Marketingbereichs eines Videospieldunternehmens zu entwickeln.

Es handelt sich um ein intensives Programm, das sich über 6 Wochen erstreckt und in dem der Student Zugang zu 180 Stunden nicht nur theoretischem, sondern auch praktischem und ergänzendem Material hat. Im virtuellen Klassenzimmer findet er detaillierte Videos, dynamische Zusammenfassungen jeder Einheit, Forschungsartikel und zusätzliche Lektüre, mit der er jeden Abschnitt nach Belieben vertiefen kann.

Das Programm befasst sich mit den wichtigsten Aspekten des digitalen Marketings in der Videospieldbranche, von Strategien und digitalen Assets bis hin zu den effektivsten Medien und Techniken, mit Schwerpunkt auf *Inbound Marketing*, *Account Based Marketing* und E-Mail-Marketing. Schließlich werden die Automatisierung und die für die Entwicklung einer erfolgreichen Kampagne erforderlichen Metriken behandelt.

Es handelt sich um einen 100%igen Online-Universitätskurs mit einem virtuellen Klassenzimmer, das 24 Stunden am Tag zur Verfügung steht und es ermöglicht, den Unterricht nach eigenem Zeitplan zu organisieren, ohne die berufliche Tätigkeit vernachlässigen zu müssen. Zusätzlich zur Qualität der Inhalte, stellt die Professionalität des Lehrkörpers und das Prestige, das ein von der größten Technologischen Universität der Welt, TECH, verliehener Abschluss mit sich bringt, eine Bereicherung für Ihren Lebenslauf dar.

Dieser Universitätskurs in Digitales Marketing im Videospieldunternehmen erstreckt sich über 6 Wochen und besteht aus einem einzigen Modul:

### Modul 1

### Digitales Marketing und digitale Transformation der Videospiele



### Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätskurs in Digitales Marketing im Videospieleunternehmen vollständig online zu absolvieren. Während der 6 Wochen der Spezialisierung wird der Student in der Lage sein, jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zuzugreifen, was es ihm ermöglicht, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

*Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Bildungserfahrung, um Ihre berufliche Entwicklung voranzutreiben und den endgültigen Sprung zu schaffen.*

## Modul 1. Digitales Marketing und digitale Transformation von Videospielen

### 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. Horizontale *Social-Media-Marketing*techniken
- 1.5.3. Vertikale *Social-Media-Marketing*techniken

### 1.6. Inbound Marketing

- 1.6.1. *Funnel* des *Inbound Marketing*
- 1.6.2. *Content-Marketing*-Generierung
- 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. Plan für *Account Based Marketing*

### 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



# 06

# Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

*TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

## Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

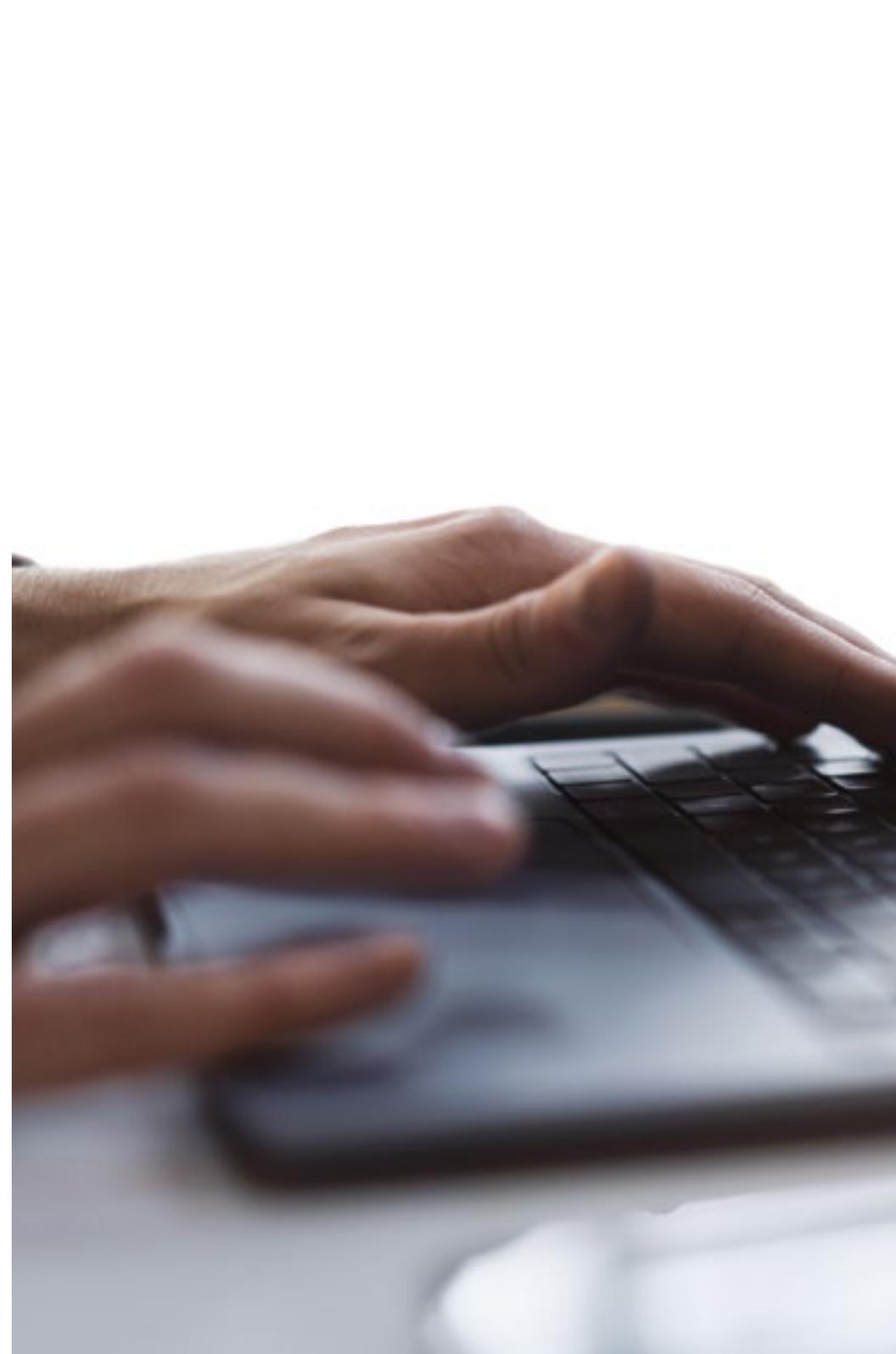
Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.

Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.

“

*Bei TECH gibt es KEINE Präsenzveranstaltungen  
(an denen man nie teilnehmen kann)“*



## Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

*Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“*

## Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



## Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

*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.*



## Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um seine Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



*Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“*

### Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

## Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die Qualität der Lehre, die Qualität der Materialien, die Kursstruktur und die Ziele als hervorragend. So überrascht es nicht, dass die Einrichtung von ihren Studenten auf der Bewertungsplattform Trustpilot mit 4,9 von 5 Punkten am besten bewertet wurde.

*Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.*

*Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.*



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräften, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



#### 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.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bildern, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





#### Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.



#### Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



07

# Profil unserer Studenten

Der Universitätskurs richtet sich an Hochschulabsolventen, die zuvor eine der im Verwaltungs- und Marketingbereich angebotenen Abschlüsse erworben haben. Die Vielfalt der Teilnehmer mit unterschiedlichen akademischen Profilen und mehreren Nationalitäten macht den multidisziplinären Ansatz dieses Programms aus. Dieser Universitätskurs kann auch von Berufstätigen belegt werden, die einen Hochschulabschluss in einem beliebigen Bereich haben und über mindestens zwei Jahre Berufserfahrung in der Wirtschaft verfügen.





“

*Der Abschluss, den Sie gesucht haben, um Ihre Kenntnisse im Bereich Marketing von Unternehmen, die sich auf Videospiele spezialisiert haben, zu vertiefen, zu erweitern, zu aktualisieren und auf die höchste Führungsebene zu heben“*

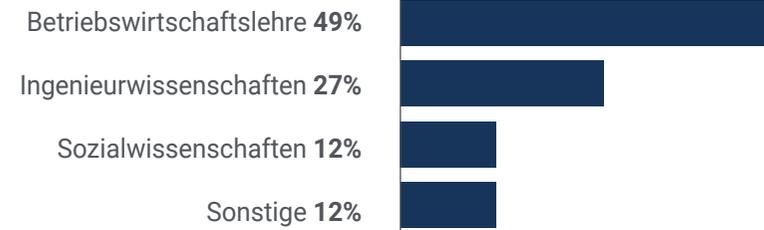
## Durchschnittliches Alter

Zwischen **35** und **45** Jahren

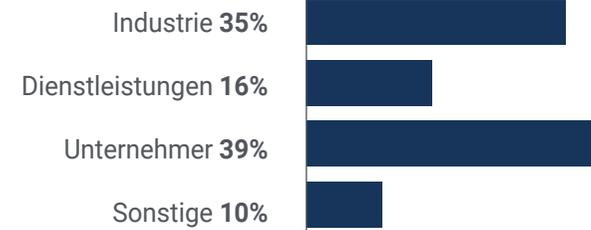
## Jahre der Erfahrung



## Ausbildung

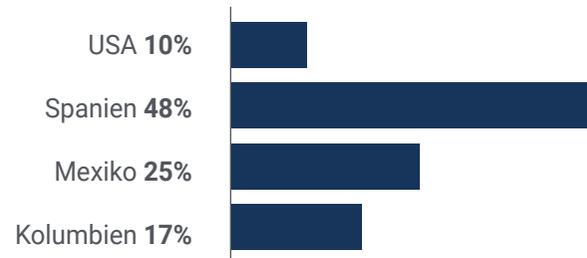


## Akademisches Profil



## Geografische Verteilung

---



## Regina Rosas Rodríguez

---

Direktorin eines Marketing- und Werbeteams

*“Als ich mich für den kaufmännischen Bereich entschied, hätte ich nie gedacht, dass ich einmal ein Marketingteam in einem Spieleunternehmen leiten würde. Das Thema Videospiele hat mich schon immer interessiert, und eines Tages bin ich durch Zufall auf diesen Universitätskurs gestoßen. In wenigen Wochen hatte ich alles gelernt, was ich brauchte, um mein eigenes Projekt zu starten, und dank dieses Abschlusses kann ich nun sagen, dass ich meine beruflichen Ziele erreicht habe“*

08

# Kursleitung

Für die Zusammenstellung des Lehrkörpers dieses Universitätskurses hat TECH ein Team mit umfassender Erfahrung im Bereich der Unternehmensführung ausgewählt, eine Gruppe aktiver Fachleute, die sich der Lehre verpflichtet fühlen und eine einzigartige akademische Tätigkeit gewährleisten wollen, die qualitativ hochwertig ist. Dies wird den Studenten eine kritische und aktuelle Sichtweise vermitteln. Darüber hinaus stehen die Dozenten für alle Fragen zur Verfügung, die sich während des Studiums ergeben, und beraten die Studenten auf ihrem Weg zum beruflichen und geschäftlichen Erfolg.



“

*Das Dozententeam steht Ihnen zur Seite, um Sie bei der Verwirklichung Ihrer beruflichen Ziele zu unterstützen. Sie werden von ihren Fehlern und erfolgreichen Strategien lernen können, was Ihnen auf Ihrem Weg helfen wird“*

## Leitung



### Hr. Sánchez Mateos, Daniel

- ♦ Produzent von Videospielen und Multi-Device-Anwendungen
- ♦ Direktor für Betrieb, Geschäftsentwicklung und FuE bei Gamera Nest
- ♦ Direktor des Programms PS Talents bei PlayStation Iberia
- ♦ Partner/Direktor für Produktion, Marketing und Betrieb bei ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Partner/Direktor für Produktion und Betrieb/Produktdesigner bei DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Online-Management in der Marketingabteilung bei AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Mitglied der Design- und Lizenzierungsabteilung bei LA FACTORÍA DE IDEAS
- ♦ Betriebsassistent bei DISTRIMAGEN SL. in Madrid (Spanien)
- ♦ Hochschulabschluss in Kommunikationswissenschaften an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Offizieller Masterstudiengang in Management, Marketing und Kommunikation an der Universität Camilo José Cela, Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Fernsehproduktion von IMEFE in Zusammenarbeit mit der Europäischen Union



“

*Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte auf diesem Gebiet zu informieren und diese in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden“*

09

# Auswirkung auf Ihre Karriere

Auf der Suche nach den größtmöglichen positiven Auswirkungen auf die Karriere der Studenten hat TECH in diesem Universitätskurs nicht nur das entscheidende Wissen über digitales Marketing in der Videospielebranche zusammengetragen, sondern auch die einzigartige Perspektive, dieses Wissen mit dem größten Erfolg in die Praxis umzusetzen. Auf diese Weise werden sowohl die kritischen und analytischen Fähigkeiten der Studenten als auch ihre eigenen transversalen Kompetenzen gefördert, die für jede moderne Führungskraft unerlässlich sind.



“

*Dieser Universitätskurs wird sich positiv auf Ihre Karriere auswirken und Ihnen die Möglichkeit geben, Ihre Zukunft in Richtung relevanterer Unternehmen und prestigeträchtigerer Arbeitsplätze zu planen“*

*Sie entscheiden, wann und wo Sie den Abschluss machen. Mit diesem Universitätskurs können Sie Stundenpläne vergessen und Ihren Kalender stressfrei nach Ihrer Verfügbarkeit organisieren.*

### Sind Sie bereit, den Sprung zu wagen? Es erwartet Sie eine hervorragende berufliche Weiterentwicklung

Der Universitätskurs in Digitales Marketing im Videospielunternehmen der TECH ist ein intensives Programm, das Sie auf die Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich der Unternehmensführung in der *Gaming*-Branche vorbereitet. Das Hauptziel ist es, Ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Wir helfen Ihnen, erfolgreich zu sein.

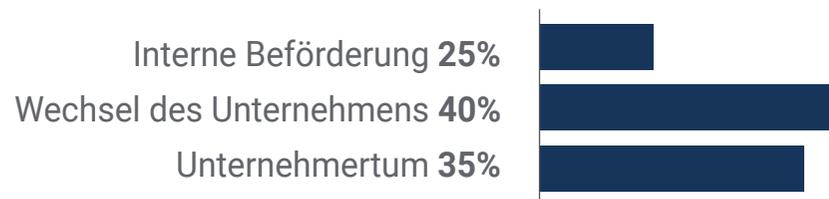
Wer sich weiterentwickeln, beruflich etwas bewegen und mit den Besten interagieren möchte, ist hier genau richtig.

*Das ist die Chance, nach der Sie schon lange gesucht haben. Schreiben Sie sich jetzt ein und machen Sie sich auf den Weg zu beruflichem Erfolg und Karriere.*

### Zeitpunkt des Wandels



### Art des Wandels



## Gehaltsverbesserung

---

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **24,5%**



10

# Vorteile für Ihr Unternehmen

Der Universitätskurs in Digitales Marketing im Videospieleunternehmen trägt dazu bei, die Talente des Unternehmens durch die Weiterbildung von hochrangigen Führungskräften auf ihr maximales Potenzial zu bringen. Die Teilnahme an dieser Qualifizierung ist eine einmalige Gelegenheit, ein leistungsfähiges Netzwerk von Kontakten zu knüpfen, um zukünftige berufliche Partner, Kunden oder Lieferanten zu finden. Darüber hinaus kann ein qualifizierter Manager dem Unternehmen helfen, zu wachsen und sich von der Konkurrenz abzuheben.





“

*Dieser Abschluss ist die beste  
Option, um Ihrer Karriere Qualität  
und Talent zu verleihen“*

Die Entwicklung und Bindung von Talenten in Unternehmen ist die beste langfristige Investition.

01

### Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

Die Fachkraft wird neue Konzepte, Strategien und Perspektiven in das Unternehmen einbringen, die relevante Veränderungen bewirken können.

---

02

### Bindung von Führungskräften mit hohem Potenzial und Vermeidung der Abwanderung von Fachkräften

Dieses Programm stärkt die Verbindung zwischen dem Unternehmen und der Fachkraft und eröffnet neue Wege für die berufliche Entwicklung innerhalb des Unternehmens.

03

### Aufbau von Akteuren des Wandels

Die Fachkraft wird in der Lage sein, in unsicheren und krisenhaften Zeiten Entscheidungen zu treffen und der Organisation zu helfen, Hindernisse zu überwinden.

---

04

### Verbesserte Möglichkeiten zur internationalen Expansion

Dank dieses Programms wird das Unternehmen mit den wichtigsten Märkten der Weltwirtschaft in Kontakt kommen.



05

### Entwicklung eigener Projekte

Die Fachkraft kann an einem realen Projekt arbeiten oder neue Projekte im Bereich FuE oder *Business Development* ihres Unternehmens entwickeln.

---

06

### Gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit

Dieses Programm wird die Fachkräfte mit den Fähigkeiten ausstatten, neue Herausforderungen anzunehmen und so das Unternehmen voranzubringen.

11

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Digitales Marketing im Videospieleunternehmen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologische 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**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



\*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.



## Universitätskurs Digitales Marketing im Videospieleunternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Digitales Marketing im Videospielunternehmen

