

大学课程

视频游戏公司的数字营销





大学课程

视频游戏公司的数字营销

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线
- » 目标对象: 大学毕业生和商科毕业生, 希望拓宽专业课程, 掌握必要技能, 以便在电子游戏行业的不同分支中从事管理活动。

网页链接: www.techtitute.com/cn/school-of-business/postgraduate-certificate/digital-marketing-video-game-companies

目录

01 欢迎	02 为什么在TECH学习?	03 为什么选择我们的课程?	04 目标
4	6	10	14
	05 结构和内容	06 方法	07 我们学生的特质
	18	24	32
	08 课程管理	09 对你事业的影响	10 对你公司的好处
	36	40	44
			11 学位
			48

01 欢迎

营销是当今企业确保成功的主要手段之一。拥有一支能够根据市场需求开展有效活动的优秀团队是基础,但拥有一位能够领导项目和活动的总监也同样重要。鉴于电子游戏行业经历的演变,这个角色必须由一个有准备、了解当前趋势和该行业最有效战略的人来承担。因此,我们开设了 this 100% 在线的学位,毕业生可以通过任何设备学习到使他们成为领导任何 游戏公司营销部门的完美人物的关键知识。



视频游戏公司的数字营销大学课程
TECH 科技大学



“

这个大学课程将为你提供在视频游戏营销领域发展事业所需的材料”

02

为什么在TECH学习?

TECH是世界上最大的100%在线商业学校。它是一所精英商学院，具有最大的学术需求模式。一个国际高绩效和管理技能强化培训的中心。



“

TECH是一所站在技术前沿的大学, 它将所有资源交给学生支配, 以帮助他们取得商业成功"

TECH 科技大学



创新

该大学提供一种在线学习模式，将最新的教育科技与最大的教学严谨性相结合。一种具有最高国际认可度的独特方法，将为学生提供在不断变化的世界中发展的钥匙，在这个世界上，创新必须是所有企业家的基本承诺。

“由于在节目中加入了创新的互动式多视频系统，被评为“微软欧洲成功案例”。



最高要求

TECH的录取标准不是经济方面的。在这所大学学习没有必要进行大量投资。然而，为了从TECH毕业，学生的智力和能力的极限将受到考验。该机构的学术标准非常高。

95% | TECH学院的学生成功完成学业



联网

来自世界各地的专业人员参加TECH，因此，学生将能够建立一个庞大的联系网络，对他们的未来很有帮助。

+100,000

每年培训的管理人员

+200

不同国籍的人



赋权

学生将与最好的公司和具有巨大声望和影响力的专业人士携手成长。TECH已经与7大洲的主要经济参与者建立了战略联盟和宝贵的联系网络。

+500

| 与最佳公司的合作协议



人才

该计划是一个独特的建议，旨在发挥学生在商业领域的才能。这是一个机会，你可以利用它来表达你的关切和商业愿景。

TECH帮助学生在这个课程结束后向世界展示他们的才华。



多文化背景

通过在TECH学习，学生将享受到独特的体验。你将在一个多文化背景下学习。在一个具有全球视野的项目中，由于该项目，你将能够了解世界不同地区的工作方式，收集最适合你的商业理念的创新信息。

TECH的学生来自200多个国家。



TECH追求卓越,为此,有一系列的特点,使其成为一所独特的大学:



分析报告

TECH探索学生批判性的一面,他们质疑事物的能力,他们解决问题的能力和他们的人际交往能力。



优秀的学术成果

TECH为学生提供最好的在线学习方法。大学将再学习方法(国际公认的研究生学习方法)与哈佛大学商学院的案例研究相结合。传统和前卫在一个艰难的平衡中,在最苛刻的学术行程中。



规模经济

TECH是世界上最大的网上大学。它拥有超过10,000个大学研究生课程的组合。而在新经济中,数量+技术=颠覆性价格。这确保了学习费用不像在其他大学那样昂贵。



向最好的人学习

TECH教学团队在课堂上解释了导致他们在其公司取得成功的原因,在一个真实、活泼和动态的环境中工作。全力以赴提供优质专业的教师,使学生在事业上有所发展,在商业世界中脱颖而出。

来自20个不同国籍的教师。



在TECH,你将有机会接触到学术界最严格和最新的案例研究"

03

为什么选择我们的课程？

完成科技课程意味着在高级商业管理领域取得职业成功的可能性倍增。

这是一个需要努力和奉献的挑战，但它为我们打开了通往美好未来的大门。学生将从最好的教学团队和最灵活、最创新的教育方法中学习。



“

我们拥有最著名的教师队伍和市场上最完整的教学大纲, 这使我们能够为您提供最高学术水平的培训”

该方案将提供众多的就业和个人利益,包括以下内容。

01

对学生的职业生涯给予明确的推动

通过在TECH学习,学生将能够掌握自己的未来,并充分开发自己的潜力。完成该课程后,你将获得必要的技能,在短期内对你的职业生涯作出积极的改变。

本专业70%的学员在不到2年的时间内实现了职业的积极转变。

02

制定公司的战略和全球愿景

TECH提供了一般管理的深刻视野,以了解每个决定如何影响公司的不同职能领域。

我们对公司的全球视野将提高你的战略眼光。

03

巩固高级商业管理的学生

在TECH学习,为学生打开了一扇通往非常重要的专业全景的大门,使他们能够将自己定位为高级管理人员,对国际环境有一个广阔的视野。

你将在100多个高层管理的真实案例中工作。

04

承担新的责任

在该课程中,将介绍最新的趋势、进展和战略,以便学生能够在不断变化的环境中开展专业工作。

45%的参训人员在内部得到晋升。

05

进入一个强大的联系网络

TECH将其学生联系起来,以最大限度地增加机会。有同样关注和渴望成长的学生。你将能够分享合作伙伴、客户或供应商。

你会发现一个对你的职业发展至关重要的联系网络。

06

以严格的方式开发公司项目

学生将获得深刻的战略眼光,这将有助于他们在考虑到公司不同领域的情况下开发自己的项目。

我们20%的学生发展自己的商业理念。

07

提高软技能和管理技能

TECH帮助学生应用和发展他们所获得的知识,并提高他们的人际交往能力,使他们成为有所作为的领导者。

提高你的沟通和领导能力,为你的职业注入活力。

08

成为一个独特社区的一部分

学生将成为由精英经理人、大公司、著名机构和来自世界上最著名大学的合格教授组成的社区的一部分:TECH 科技大学社区。

我们给你机会与国际知名的教授团队一起进行专业学习。

04 目标

考虑到电子游戏公司在不断变化和发展,这个大学课程的目标是为毕业生提供关键技能,使他们能够跟上时代的步伐,了解 游戏营销领域最有效的发展趋势。此外,TECH 的另一个目标是为你提供获得最佳教学工具的机会,以促进你的培训并节省你的学习时间。



“

如果你的目标是脱颖而出, 这个专业
将为你提供必要的知识, 使你成为电
子游戏公司营销领域的最佳专业人士”

TECH 会把学生的目标作为自己的，
并与学生一同致力达成

这个视频游戏公司的数字营销大学课程 将使学生能够

01

产生行业的战略

02

详细了解如何制定市场和销售战略





03

识别并掌握游戏营销的所有学科和技术, 促使在游戏行业推动业务模型的发展

04

培养概念, 使你能够有效地设计、规划和分析社交媒体战略

05

结构和内容

TECH 在制定计划时始终考虑到最新和最完整的信息。因此,毕业生可以在这个专业找到由教学团队根据行业趋势和 TECH 的教学策略专门设计的最佳内容。此外,在教学大纲中,实践内容具有特殊的相关性,有助于学生更有效、更有成效地学习。



“

通过这个大学课程的学习,你将深入了解最有效的游戏营销策略及其最重要的数字资产。这将使你能够在掌握最新技术的情况下领导团队”

教学大纲

视频游戏公司的数字营销大学课程由 TECH 科技大学 教学团队独家设计,涵盖了在游戏公司营销管理领域成功发展业务所需的最相关和最必要的内容。

这是一个为期 6 周的强化课程,学生将有 150 个小时的时间学习理论、实践和其他材料。在 "虚拟教室"中,你可以找到详细的视频、每个单元的动态摘要、研究和进一步的阅读材料,以便你随心所欲地扩展每个部分。

课程将深入探讨电子游戏领域数字营销最重要的方面,从战略和数字资产到最有效的媒体和技术,重点是入站营销、基于账户的营销和电子邮件营销。最后,它深入探讨了自动化和开展成功活动所需的衡量标准。

这是一个 100% 在线的大学课程,虚拟教室每天 24 小时开放,你可以安排自己的教学计划,而无需离开工作岗位。除了教学质量、师资队伍的专业性外,世界上最大的科技大学所颁发的资格证书也会为你的简历增色不少:TECH.

视频游戏公司的数字营销大学课程为期 6 周,采用单一模块授课:

模块1

视频游戏的数字营销和数字转型



何时,何地,如何授课?

TECH 提供完全在线的视频游戏公司的数字营销大学课程。在培训持续的6个星期天中,学生可以将能够访问这个课程的所有内容,这将使你能够自我管理你的学习时间。

这将是一个独特而关键的教育旅程,将成为你专业发展的决定性一步,助你实现明显的飞跃。

模块1. 视频游戏的数字营销和数字转型

1.1. 数字营销在战略

- 1.1.1. 以客户为中心
- 1.1.2. 客户旅程和营销漏斗
- 1.1.3. 设计和创建一个数字营销计划

1.2. 数字资产

- 1.2.1. 网页架构和设计
- 1.2.2. 用户体验 - CX
- 1.2.3. 移动营销

1.3. 数字媒体

- 1.3.1. 媒体战略和规划
- 1.3.2. 显示和程序化广告
- 1.3.3. 数字电视

1.4. 搜索

- 1.4.1. 制定和实施搜索战略
- 1.4.2. 搜索引擎优化
- 1.4.3. SEM.

1.5. 社交媒体

- 1.5.1. 社交媒体战略的设计、规划和分析
- 1.5.2. 横向社交媒体营销技巧
- 1.5.3. 垂直社交媒体营销技巧

1.6. Inbound营销

- 1.6.1. 入站营销漏斗
- 1.6.2. 内容营销的产生
- 1.6.3. Leads的获取和管理

1.7. 基于账户的营销

- 1.7.1. B2B营销策略
- 1.7.2. 决策者和联系地图
- 1.7.3. 基于客户的营销计划

1.8. 电子邮件营销和登陆页面

- 1.8.1. 电子邮件营销的特点
- 1.8.2. 创意和登陆页面
- 1.8.3. 电子邮件营销活动 and 行动

1.9. 营销自动化

- 1.9.1. 营销自动化
- 1.9.2. 将大数据和人工智能应用于市场营销
- 1.9.3. 主要营销自动化解决方案

1.10. 指标、关键绩效指标和投资回报率

- 1.10.1. 数字营销的关键指标和 KPI
- 1.10.2. 测量工具和解决方案
- 1.10.3. 投资回报率的计算和跟踪



06 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

TECH商学院使用案例研究来确定所有内容的背景

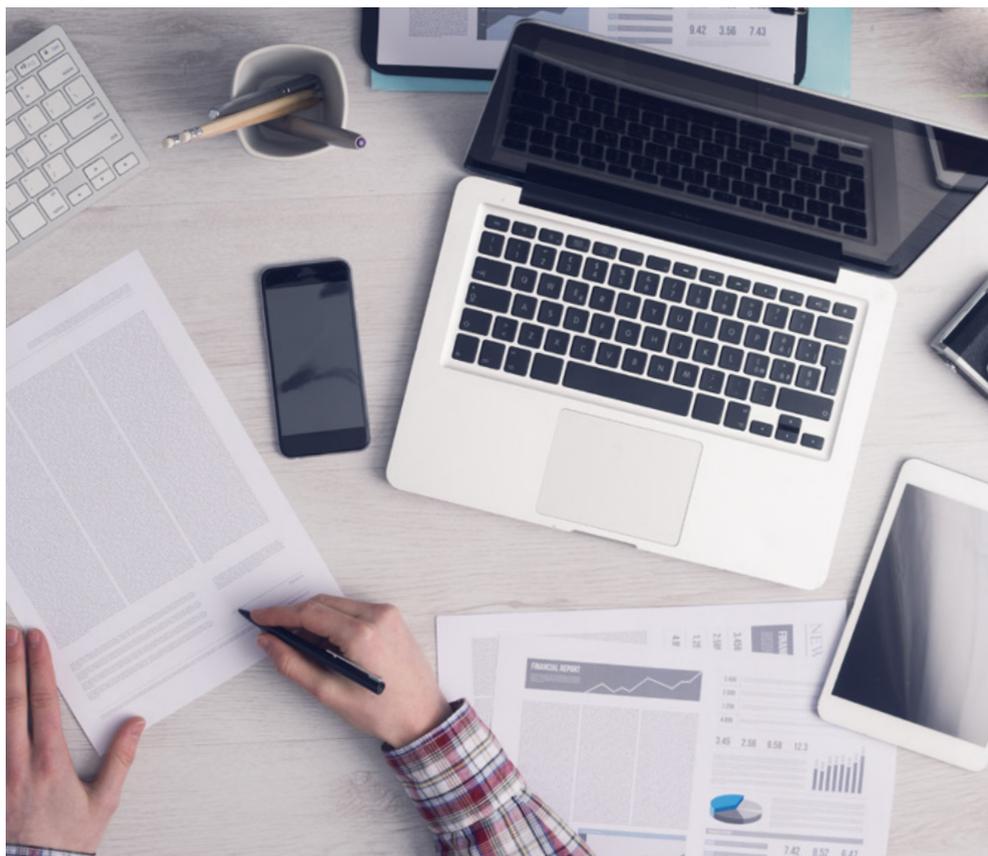
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇
世界各地传统大学基础的学习方式”



该课程使你准备好在不确定的环境中
面对商业挑战, 使你的企业获得成功。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战,并取得事业上的成功。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的培训课程,从头开始创建,为国内和国际最高水平的管理人员提供挑战和商业决策。由于这种方法,个人和职业成长得到了促进,向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的基础的技术,确保遵循最新的经济,社会和商业现实。



你将通过合作活动和真实案例,学习如何解决真实商业环境中的复杂情况”

在世界顶级商学院存在的时间里,案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律,案例法向他们展示真实的复杂情况,让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年,它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下,专业人士应该怎么做?这就是我们在案例法中面临的问题,这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中,学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识,研究,论证和捍卫他们的想法和决定。

Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合, 在每节课中结合了个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

我们的在线系统将允许你组织你的时间和学习节奏, 使其适应你的时间表。你将能够从任何有互联网连接的固定或移动设备上获取容。



在TECH, 你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我们的商学院是唯一获准采用这种成功方法的西班牙语学校。2019年, 我们成功地提高了学生的整体满意度 (教学质量, 材料质量, 课程结构, 目标.....), 与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



管理技能实习

他们将在每个学科领域开展具体的管理能力发展活动。获得和培训高级管理人员在我们所处的全球化框架内所需的技能和能力的做法和新情况。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的高级管理专家介绍,分析和辅导的案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



07

我们学生的特质

这个大学课程面向大学毕业生、毕业生和曾在行政部门和营销部门获得过任何资格证书的毕业生。不同学术背景和来自多个国籍的参与者的多样性构成了这个项目的跨学科取向。任何专业的大学毕业生,如果在商业领域有至少两年的工作经验,也可以选修这个大学课程。





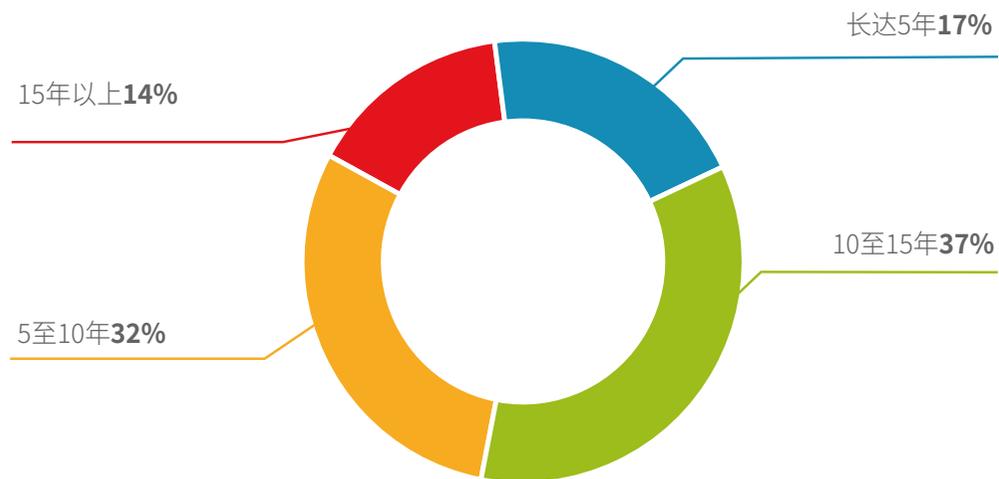
“

你正在寻找一个学位, 以加强、扩展、更新你在电子游戏公司营销领域的知识, 并将其提升到最负盛名的管理水平”

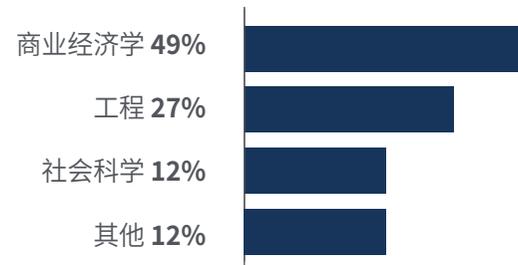
平均年龄

35岁至45岁之间

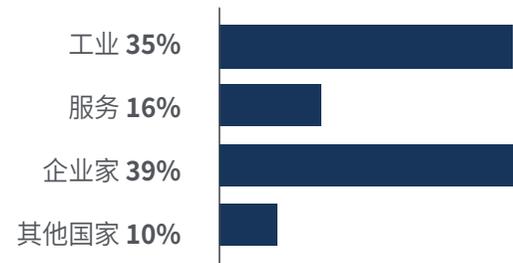
经验年限



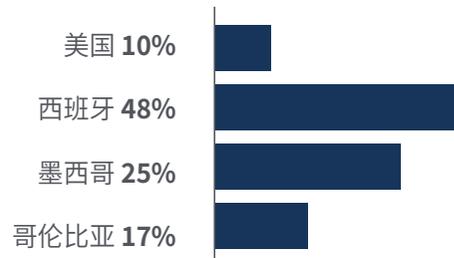
培训



学术概况



地域分布



Regina Rosas Rodríguez

营销和广告团队总监

"当我投身商界时,我从未想过自己最终会成为一家游戏公司营销团队的管理者。电子游戏是我一直喜欢的主题,有一天,一个偶然的的机会,我看到了这本文集。在短短几周内,我就学会了启动自己的项目所需的一切,现在我可以说我已经实现了自己的职业目标"

08

课程管理

TECH 为这个大学课程的师资队伍挑选了一支在企业管理领域拥有丰富经验的团队，他们是一群活跃的专业人士，致力于教学，并致力于确保独特的学术活动、质量和基于电子游戏行业的现实。这将为毕业生提供一个批判性的、与时俱进的视野。此外，教师还将回答学生在攻读学位期间提出的任何问题，并为学生的专业和商业成功之路提供建议。





“

教学团队将竭诚为你服务,帮助你实现职业目标。你可以从他们的错误和成功策略中吸取经验教训,这将指引你前进的道路”

管理人员



Sánchez Mateos, Daniel 先生

- Gamera Nest 运营和业务发展与研发总监
- PlayStation Iberia PS Talents项目总监
- ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.) 的制作、营销和运营合伙人与总监
- DIGITAL JOKERS / MAYHEM PROJECT 的制作和运营合伙人/产品设计师
- AURUM PRODUCCIONES 市场营销部门在线管理
- LA FACTORÍA DE IDEAS 设计和许可部门成员
- 西班牙马德里的 DISTRIMAGEN SL. 运营助理
- 马德里大学传播学学士
- 马德里卡米洛·何塞·塞拉大学官方指导、营销和传播硕士
- IMEFE 与欧盟合作的电视制作硕士



09

对你事业的影响

为了给学生的职业生涯带来最大的积极影响, TECH 在这个大学课程中不仅汇集了视频游戏公司数字营销方面的关键知识, 还提供了将这些知识付诸实践并取得最大成功的独特视角。通过这种方式, 培养了学生的批判和分析能力, 以及他们自身的横向能力, 这对任何现代领导者来说都是必不可少的。



“

这个大学课程将对你的职业生涯产生积极影响,使你能够将自己的未来投向更相关的公司和更有声望的工作”

你准备好迈出这一步了吗？ 卓越的职业提升在等着你

TECH 视频游戏公司的数字营销大学课程是一门强化课程，旨在帮助学生做好准备，迎接游戏行业业务管理领域的挑战和商业决策。主要目的是有利于你的个人和职业成长。帮助你获得成功。

如果你想提高自己，在专业水平上实现积极的变化，并与最好的人交流，这里就是你的地方。

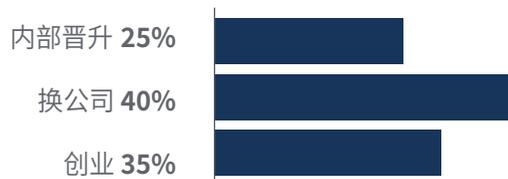
这就是你一直在寻找的机会。现在就报名，踏上专业和职业成功之路。

由你决定何时何地攻读学位。有了这个大学课程，你就可以忘掉时间表，根据自己的时间安排日程，毫无压力。

改变的时候到



改变的类型



工资提高

完成这个课程后, 我们学生的工资会增长超过24.5%



10

对你公司的好处

视频游戏公司的数字营销大学课程 通过培训高级领导人才,帮助企业发挥人才的最大潜能。参加这一资格认证是一个独一无二的机会,可借此进入一个强大的人际网络,寻找未来的专业合作伙伴、客户或供应商。此外,技术娴熟的管理者还能帮助公司发展壮大,在竞争中立于不败之地。



“

这个学位是为你的职业生涯增加
质量和才能的最佳选择”

培养和留住公司的人才是最好的长期投资。

01

人才和智力资本的增长知识资本

该专业人员将为公司带来新的概念、战略和观点,可以为组织带来相关的变化。

02

留住高潜力的管理人员,避免人才流失

这个计划加强了公司和经理人之间的联系,并为公司内部的职业发展开辟了新的途径。

03

培养变革的推动者

你将能够在不确定和危机的时候做出决定,帮助组织克服障碍。

04

增加国际扩张的可能性

由于这一计划,该公司将与世界经济的主要市场接触。



05

开发自己的项目

可以在一个真实的项目上工作, 或在其公司的研发或业务发展领域开发新。

06

提高竞争力

该课程将使具备接受新挑战的技能, 从而促进组织的发展。

11 学位

视频游戏公司的数字营销大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

无需旅行或繁琐的程
序,即可成功通过此课
程并获得大学学位”

这个**视频游戏公司的数字营销大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程学位**。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: **视频游戏公司的数字营销大学课程**

模式: **在线**

时长: **6周**





大学课程

视频游戏公司的数字营销

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

视频游戏公司的数字营销



tech 科学技术大学