

Corso Universitario

Creative Branding: Comunicazione
e Gestione di Marchi Creativi





Corso Universitario Creative Branding: Comunicazione e Gestione di Marchi Creativi

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

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/creative-branding-comunicazione-gestione-marchi-creativi

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

Il marchio di un'azienda di videogiochi è tutto. È sulla bocca di centinaia di giocatori ed è la principale fonte della società per tutti gli appassionati in cerca di nuovi titoli da acquistare. Con la quantità di titoli che escono ogni settimana e la moltitudine di aziende che compongono il panorama videoludico, è molto importante utilizzare un branding accurato e mirato per entrare in contatto con il pubblico di riferimento. A questo scopo TECH ha preparato la seguente qualifica, che istruisce tutti i professionisti del settore dei videogiochi in materia di comunicazione creativa e gestione del *branding*.





“

È impossibile leggere "EA Sports it's in the game" senza la voce caratteristica che lo accompagna. Con questo Corso Universitario imparerai gli elementi che si celano dietro i grandi slogan dei videogiochi"

Il marchio di un'azienda di videogiochi deve sintetizzare perfettamente i suoi obiettivi artistici e professionali e lo spettro del suo pubblico di riferimento. I loghi di Playstation, Nintendo e Xbox si sono evoluti nel corso dei decenni, pur mantenendo la loro essenza caratteristica che li contraddistingue di fronte a un pubblico di milioni di giocatori in tutto il mondo.

È proprio questa idea la chiave del successo commerciale quando si parla di *branding*, perché è il pubblico che identifica il marchio con questa idea. Saperlo definire, delimitare da altri concetti e renderlo facilmente riconoscibile al pubblico potenziale è la via per conseguire un buon livello di impatto sul mercato.

Per rispondere a questa urgente necessità dei professionisti dei videogiochi di avere una buona strategia di *branding*, TECH ha creato questa qualifica, che include i consigli e la metodologia di esperti del settore, in modo che gli studenti possano applicare una strategia di brand management efficace con risultati positivi.

Si tratta di un'opportunità unica per acquisire una serie di conoscenze e competenze specifiche che favoriranno la carriera dello studente e lo porteranno al successo professionale nel campo dei videogiochi.

Questo **Corso Universitario in Creative Branding: Comunicazione e Gestione di Marchi Creativi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ L'approfondimento di tutti gli aspetti per cui un marchio è conosciuto
- ◆ Particolare attenzione al dettaglio dell'intero processo creativo del *Creative Branding*, dall'ideazione all'esecuzione dei programmi di divulgazione
- ◆ Le diverse risorse e gli strumenti forniti agli studenti per il successivo utilizzo nell'ambiente di lavoro
- ◆ Enfasi sulle metodologie innovative che valorizzano il profilo dello studente rispetto al resto



I grandi marchi dei videogiochi sono pensati nei minimi dettagli, hanno alle spalle grandi team creativi che mettono a disposizione tutta la loro creatività per la creazione dei giochi. Diventa anche tu parte di team del genere grazie a questo Corso Universitario”

“

I giocatori si appassionano molto ai marchi che si connettono con loro. Guadagnati il rispetto di migliaia di utenti conoscendo il modo in cui la tua azienda dovrebbe relazionarsi con 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.

Sarai in grado di coprire tutti gli aspetti del branding dei videogiochi. Dalle frasi con cui attirare il pubblico all'immagine stessa del marchio.

Sarai in grado di distinguerti nel settore dei videogiochi grazie a una preparazione unica e professionale nel campo del branding creativo.



02

Obiettivi

In questo Corso Universitario, lo studente apprenderà tutti i fattori che il branding creativo di un marchio di videogiochi deve trattare, dalla costruzione del marchio e della sua identità grafica alla presentazione al pubblico, ai contenuti che deve affrontare, fino alla verifica dei risultati delle diverse campagne pubblicitarie. TECH assicura che lo studente acquisisca tutte le conoscenze necessarie fissando una serie di obiettivi che il materiale didattico deve soddisfare.

GAME

1989-

BOY

“

Il tuo obiettivo professionale è raggiungere il successo nel mondo dei videogiochi. Quello di TECH è aiutarti a raggiungerlo fornendoti strumenti unici e distintivi"

2000



Obiettivi generali

- ◆ Imparare a identificare le componenti più essenziali con cui un marchio si rivolge al suo pubblico
- ◆ Acquisire le conoscenze specifiche per gestire il marchio, le comunicazioni e l'immagine di un'azienda
- ◆ Instillare l'immaginazione e l'inventiva nella risoluzione dei problemi nel campo della gestione della creatività
- ◆ Rafforzare l'integrazione delle conoscenze acquisite in ambienti pratici reali
- ◆ Comprendere come la creatività sia fondamentale per la comunicazione e la gestione creativa del marchio in qualsiasi settore del design
- ◆ Insegnare agli studenti ad adattarsi alle diverse realtà, fornendo loro gli strumenti per analizzare il mercato e le diverse tipologie di interventi promozionali
- ◆ Incoraggiare la capacità di tenersi sempre aggiornati per essere sempre pronti ad affrontare una realtà in continuo mutamento
- ◆ Sviluppare le capacità di comunicazione, sia scritta che orale, che saranno alla base di qualsiasi gestione creativa del marchio





Obiettivi specifici

- ◆ Conoscere a fondo ciò che rende un marchio di successo, come viene percepito dal pubblico e applicare questo know-how al lavoro quotidiano
- ◆ Coprire tutte le fasi creative del *Creative Branding*, dall'ideazione del marchio alla *customer experience*
- ◆ Pianificare strategie di successo, con tattiche e piani di produzione che garantiscano una gestione efficiente del marchio e delle sue risorse
- ◆ Saper valutare il livello di successo di una determinata azione comunicativa, con strumenti specifici a questo scopo

“

Sarai più vicino al tuo pubblico e ai tuoi consumatori sapendo come comunicare con loro e come ricevere il loro feedback”

03

Direzione del corso

I professionisti incaricati della realizzazione di questo Corso Universitario in Creative Branding: Comunicazione e Gestione di Marchi Creativi sono stati selezionati da TECH per le loro grandi capacità professionali a capo di molte aziende creative, dove hanno dimostrato con solvibilità le loro competenze in materia di *branding* e gestione dei marchi. In questo modo, lo studente ha la garanzia non solo di avere accesso al materiale didattico più completo e aggiornato sulla materia, ma anche di essere affiancato da un personale docente specializzato nei contenuti insegnati.



ny Statistics

“

Questo Corso Universitario può costituire una tappa fondamentale nella tua carriera professionale, perché nel settore dei videogiochi le conoscenze in materia di gestione dei marchi sono molto apprezzate”

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

An orange stylized figure of a person running or jumping, positioned to the left of the text. It is partially cut off by a vertical orange line.

PORTAL 2

A blue stylized figure of a person running or jumping, positioned to the right of the text. It is partially cut off by a vertical blue line.

04

Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario in Creative Branding: Comunicazione e Gestione di Marchi Creativi racchiude tutto il materiale didattico e gli insegnamenti professionali affinché lo studente diventi un vero esperto di comunicazione aziendale e creativa nel campo dei videogiochi. Con il contributo di una grande quantità di materiale audiovisivo e di numerosi esempi pratici, si agevola lo studio da parte dello studente senza per questo alleggerire o diminuire la ricchezza dei contenuti insegnati.



“

Sarai pronto a dare un nome e una forma ai grandi marchi che trasformeranno il futuro dei videogiochi”

Modulo 1. Creative Branding: Comunicazione e Gestione di Marchi Creativi

- 1.1. *Brand and branding*
 - 1.1.1. I brand
 - 1.1.2. Evoluzione del *branding*
 - 1.1.3. Posizionamento, personalità del brand e notorietà
- 1.2. Costruzione del brand
 - 1.2.1. Marketing mix
 - 1.2.2. Architettura del brand
 - 1.2.3. Identità del brand
- 1.3. Espressione del brand
 - 1.3.1. Identità grafica
 - 1.3.2. Espressione visuale
 - 1.3.3. Altri elementi che riflettono il brand
- 1.4. Comunicazione
 - 1.4.1. Approcci
 - 1.4.2. *Brand touchpoints*
 - 1.4.3. Tecniche e strumenti di comunicazione
- 1.5. *Brand content*
 - 1.5.1. Dai brand alle piattaforme di intrattenimento
 - 1.5.2. La crescita del contenuto del brand
 - 1.5.3. Connettere con il pubblico attraverso di racconti unici
- 1.6. *Visual Storytelling*
 - 1.6.1. L'analisi del brand
 - 1.6.2. Concetti pubblicitari creativi
 - 1.6.3. La vendita creativa
- 1.7. *Customer experience*
 - 1.7.1. *Customer Experience (CX)*
 - 1.7.2. *Customer journey*
 - 1.7.3. Allineamento tra il brand e il CX
- 1.8. Pianificazione strategica
 - 1.8.1. Obiettivi
 - 1.8.2. Identificazione dei target e *insights*
 - 1.8.3. Pianificazione della strategia
- 1.9. *Performance*
 - 1.9.1. Il *briefing*
 - 1.9.2. Tattiche
 - 1.9.3. Piano di produzione
- 1.10. Valutazione
 - 1.10.1. Cosa valutare?
 - 1.10.2. Come valutare? (Strumenti di misurazione)
 - 1.10.3. Report dei risultati



Il salto di qualità che potrai fare sia sul piano professionale che personale una volta portato a termine questo Corso Universitario sarà davvero notevole, grazie a un bagaglio di conoscenze che ti distinguerà all'interno del settore dei videogiochi"



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

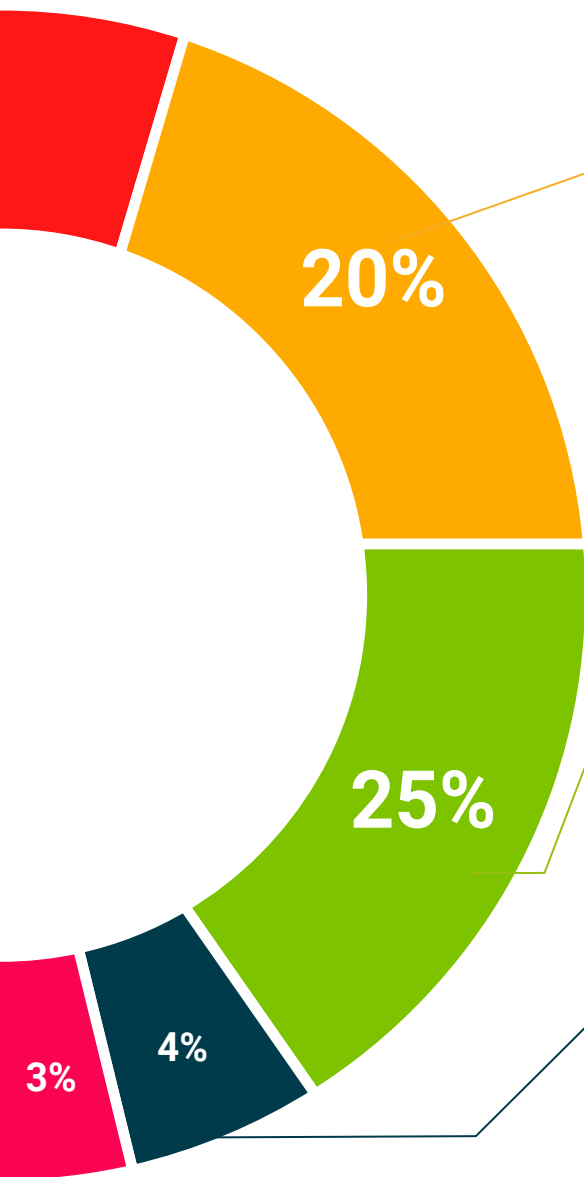
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 Creative Branding: Comunicazione e Gestione di Marchi Creativi 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 Creative Branding: Comunicazione e Gestione di Marchi Creativi** 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 Creative Branding: Comunicazione e Gestione di Marchi Creativi**

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.



Corso Universitario
Creative Branding: Comunicazione
e Gestione di Marchi Creativi

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

Corso Universitario

Creative Branding: Comunicazione e Gestione di Marchi Creativi