

# Corso Universitario Digital Marketing per Videogiochi



XBOX



## Corso Universitario Digital Marketing per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 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/digital-marketing-videogiochi](http://www.techitute.com/it/videogiochi/corso-universitario/digital-marketing-videogiochi)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Struttura e contenuti

---

*pag. 12*

04

Metodologia

---

*pag. 16*

05

Titolo

---

*pag. 24*

# 01

# Presentazione

L'industria dei videogiochi è ad oggi una delle più importanti. Muove un'enorme quantità di denaro e ha centinaia di milioni di utenti in tutto il mondo. Si tratta quindi di un settore complesso, in cui ogni settimana escono decine di nuovi giochi e distinguersi dal resto è diventato ormai molto difficile. Per questo motivo, le aziende ricercano dei veri specialisti di marketing che li aiutino a far emergere le loro opere e portarle al successo. Questa specializzazione offre allo studente i migliori contenuti per diventare un vero esperto di Marketing Digitale applicato ai videogiochi, in modo da poter collaborare con le grandi aziende del settore.







“

*Specializzati nel Digital Marketing e porta  
al successo i grandi videogiochi del futuro”*

L'industria audiovisiva è in piena espansione. Le piattaforme di *Streaming*, le serie tv, i film e i videogiochi sono servizi e prodotti consumati da centinaia di milioni di persone in tutto il mondo. Sono una parte essenziale dell'intrattenimento globale e hanno reso tutti gli spettatori interconnessi.

Pertanto, garantire il successo di un'opera di intrattenimento in questo ambiente così complesso non è affatto facile, soprattutto nel campo dei videogiochi, che richiede conoscenze specifiche per diffondere e promuovere adeguatamente i propri prodotti.

Il Digital Marketing è quindi una questione vitale per i videogiochi. Senza un'adeguata strategia di marketing, il gioco potrebbe fallire o non raggiungere gli obiettivi proposti, causando a sua volta difficoltà alla tua azienda.

Il Corso Universitario in Digital Marketing per Videogiochi offre allo studente la possibilità di diventare un vero esperto del settore, mettendolo nelle condizioni di progredire professionalmente e in un futuro lavorare per le grandi aziende del settore.

Questo **Corso Universitario in Digital Marketing per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Marketing applicato ai videogiochi
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Questa specializzazione è ciò che serve per avere successo nell'industria dei videogiochi"*

“

*Il Digital Marketing è fondamentale per il successo di un videogioco: specializzati e renditi indispensabile per la tua azienda”*

Il personale docente del programma è composto da rinomati specialisti del settore che forniscono agli studenti le competenze necessarie per 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.

*Se vuoi entrare nel settore dei videogiochi, questa specializzazione è ciò che ti serve.*

*Non aspettare oltre: iscrivendoti a questo Corso Universitario raggiungerai le tue mete.*



# 02

## Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario in Digital Marketing per Videogiochi è quello di fornire allo studente le competenze necessarie per progredire professionalmente e diventare così un esperto in questo campo, guadagnandosi la possibilità di lavorare per le aziende più famose del settore grazie alle nuove competenze acquisite. La priorità di TECH è quindi quella di avvicinare lo studente ai suoi obiettivi e con questa specializzazione sarà in grado di raggiungerli.





“

*Grazie a questo Corso Universitario in Digital Marketing per Videogiochi raggiungerai tutti i tuoi obiettivi professionali”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Imparare a muoversi disinvoltamente in ambienti internazionali la cui lingua dominante è l'inglese
- ◆ Conoscere tutta la terminologia relativa al mondo dei videogiochi per contribuire a una migliore integrazione nei team di lavoro globali
- ◆ Padroneggiare le più importanti tecniche di comunicazione e di marketing che possono essere applicate ai videogiochi.
- ◆ Rendere il videogioco su cui si basa il piano di Marketing un successo

“

*Le migliori aziende di videogiochi del mondo vorranno lavorare con te”*





## Obiettivi specifici

---

- ◆ Insegnare a padroneggiare la lingua inglese per le presentazioni orali, le interazioni quotidiane e il lavoro di squadra
- ◆ Sviluppare la capacità dello studente di affrontare conversazioni telefoniche o incontri faccia a faccia e virtuali in inglese
- ◆ Affrontare i problemi comuni del settore, come la violenza, gli stili di vita sedentari o la salute mentale
- ◆ Approfondire i diversi sistemi operativi attuali e il linguaggio particolare di ciascuno di essi
- ◆ Riflettere sulla trasformazione digitale dal punto di vista dell'innovazione aziendale, della gestione finanziaria e produttiva, del marketing e della gestione delle risorse umane
- ◆ Analizzare il funzionamento della governance e della gestione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le norme che le regolano
- ◆ Approfondire la conoscenza del sistema di gestione dei servizi, conoscendo i principi di base della norma UNE-ISO/IEC 20000-1, la struttura della serie di norme ISO/IEC 20000 e i requisiti del Sistema di Gestione dei Servizi (SGS)



# 03

## Struttura e contenuti

Questo Corso Universitario in Digital Marketing per Videogiochi è stato progettato dai migliori specialisti del settore, che possiedono una vasta esperienza nell'industria dei videogiochi e sanno esattamente cosa cercano le aziende e come raggiungere il successo in questo settore. Di conseguenza, questa specializzazione è ciò di cui ogni professionista del marketing ha bisogno per lavorare con garanzie in questo settore.





“

*I contenuti che ti renderanno un esperto in Digital Marketing per Videogiochi sono qui”*

## Modulo 1. Inglese per Videogiochi

- 1.1. Una presentazione orale
  - 1.1.1. Fasi preliminari: la fase di presentazione
  - 1.1.2. Tecniche efficaci per una buona presentazione
  - 1.1.3. Strategie per affrontare le domande successive
- 1.2. Risoluzione dei problemi
  - 1.2.1. Analisi FODA
  - 1.2.2. Proporre soluzioni
  - 1.2.3. Il ruolo del pensiero critico nella risoluzione dei problemi
- 1.3. Lavoro di Squadra
  - 1.3.1. L'email
  - 1.3.2. Interazioni quotidiane con i colleghi
  - 1.3.3. L'importanza del lavoro di squadra nei team da remoto
- 1.4. Il ruolo della comunicazione nelle aziende internazionali
  - 1.4.1. La relazione del progetto
  - 1.4.2. La conversazione telefonica
  - 1.4.3. Riunioni in presenza o virtuali
- 1.5. Dibattiti nel mondo dei videogiochi
  - 1.5.1. La violenza
  - 1.5.2. Stile di vita sedentario e i videogiochi
  - 1.5.3. La salute mentale
- 1.6. L'etica nel mondo tecnologico
  - 1.6.1. Il divario digitale
  - 1.6.2. Il sovraccarico di informazioni
  - 1.6.3. Il ruolo della pubblicità esterna nel settore dei videogiochi
- 1.7. Considerazioni storiche
  - 1.7.1. Le origini dello sviluppo dei videogiochi
  - 1.7.2. Le principali tappe del processo di marketing di massa
  - 1.7.3. Il ruolo dei videogiochi negli Stati Uniti negli anni '90

- 1.8. Sviluppo e ultimi progressi del software anglosassone
  - 1.8.1. Intelligenza artificiale: sfide e novità per il programmatore
  - 1.8.2. Interattività e collaborazione nei videogiochi
  - 1.8.3. Il ruolo dei videogiochi nel cinema americano
- 1.9. L'efficacia dei sistemi operativi
  - 1.9.1. I sistemi operativi della Xbox
  - 1.9.2. I sistemi operativi della Playstation
  - 1.9.3. I sistemi operativi del Nintendo
- 1.10. Il linguaggio tecnico dei videogiochi online
  - 1.10.1. Vocabolario dei videogiochi
  - 1.10.2. Strutture grammaticali nei videogiochi
  - 1.10.3. Il ruolo della voce: questioni di pronuncia

## Modulo 2. Sistemi di informazione

- 2.1. La trasformazione digitale (I)
  - 2.1.1. L'innovazione imprenditoriale
  - 2.1.2. La gestione della produzione
  - 2.1.3. La gestione finanziaria
- 2.2. La trasformazione digitale (II)
  - 2.2.1. Il marketing
  - 2.2.2. La gestione delle risorse umane
  - 2.2.3. Un sistema informativo integrato
- 2.3. Caso di studio
  - 2.3.1. Presentazione dell'impresa
  - 2.3.2. Metodologie per analizzare gli acquisti della TI
  - 2.3.3. Determinazione di costi, benefici e rischi
  - 2.3.4. Valutazione economica dell'investimento

- 2.4. La governance e la gestione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione
  - 2.4.1. Definizione di governance delle tecnologie e dei sistemi informativi
  - 2.4.2. Differenza tra governo e gestione delle TSI
  - 2.4.3. Ambiti per la governance e la gestione delle TSI
  - 2.4.4. Le norme e la governance e la gestione delle TSI
- 2.5. La governance aziendale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione
  - 2.5.1. Che cos'è la buona governance aziendale?
  - 2.5.2. Background della governance delle TIC
  - 2.5.3. La Norma ISO/IEC 38500:2008
  - 2.5.4. Implementazione di una buona governance delle TIC
  - 2.5.5. Governance delle TIC e buone pratiche
  - 2.5.6. La governance aziendale Riassunto e tendenze
- 2.6. Obiettivi di Controllo per l'Informazione e le Tecnologie correlate (COBIT)
  - 2.6.1. Ambito di applicazione
  - 2.6.2. Dominio: pianificazione e organizzazione
  - 2.6.3. Dominio: acquisizione e implementazione
  - 2.6.4. Dominio: consegna e supporto
  - 2.6.5. Dominio: supervisione e valutazione
  - 2.6.6. Applicazione della guida COBIT
- 2.7. La Biblioteca dell'Infrastruttura delle Tecnologie d'Informazione (ITIL)
  - 2.7.1. Introduzione all'ITIL
  - 2.7.2. Strategie del servizio
  - 2.7.3. Progettazione del servizio
  - 2.7.4. Transizione del servizio
  - 2.7.5. Operazione del servizio
  - 2.7.6. Miglioramento del servizio
- 2.8. Il sistema di gestione dei servizi
  - 2.8.1. Principi di base di UNE-ISO/IEC 20000-1
  - 2.8.2. La struttura della serie di norme ISO/IEC 20000
  - 2.8.3. Requisiti del Sistema di Gestione dei Servizi (SGS)
  - 2.8.4. Progettazione e transizione dei servizi nuovi o modificati
  - 2.8.5. Processi di fornitura del servizio
  - 2.8.6. Gruppi di processo
- 2.9. Il sistema di software asset management
  - 2.9.1. Giustificazione del bisogno
  - 2.9.2. Antecedenti
  - 2.9.3. Presentazione della norma 19770
  - 2.9.4. Implementazione della gestione
- 2.10. Gestione della continuità operativa
  - 2.10.1. Piano di continuità operativa
  - 2.10.2. Implementazione di un BCM



*Non c'è programma migliore per avere successo nell'industria dei videogiochi"*



04

# 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.



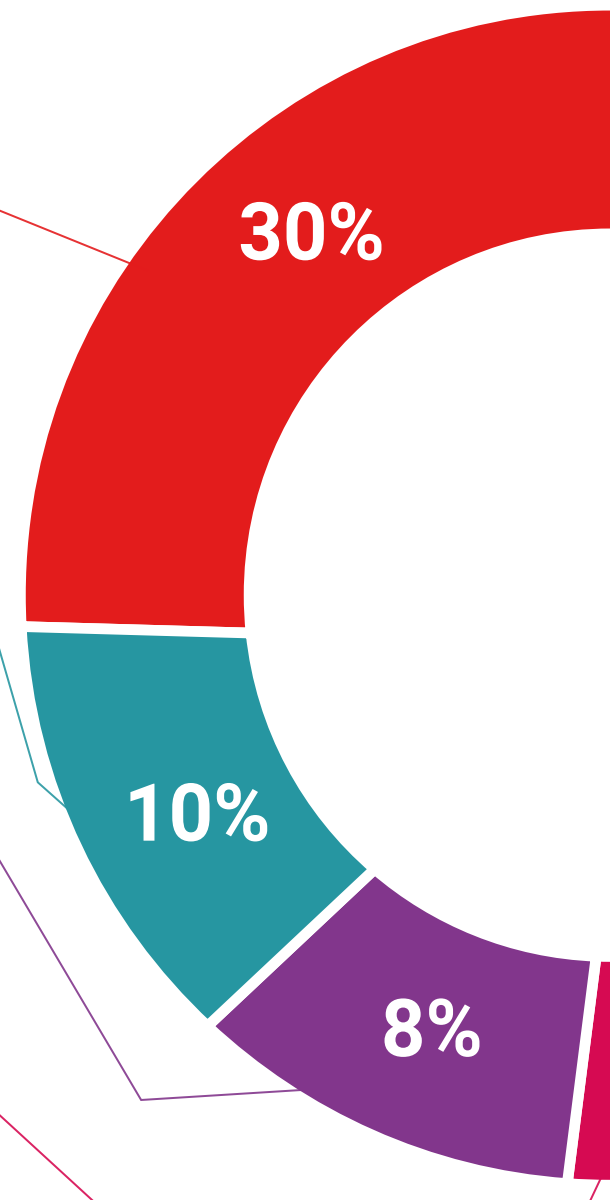
#### Pratiche di competenze e competenze

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.



# 05 Titolo

Il Corso Universitario in Digital Marketing per Videogiochi 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 Digital Marketing per Videogiochi** 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 Digital Marketing per Videogiochi**

N.° Ore Ufficiali: **300 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.

futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

Corso Universitario  
Digital Marketing per  
Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **12 settimane**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

# Corso Universitario in Digital Marketing per Videogiochi

