



# Gestione e Marketing

degli eSports

» Modalità: online

» Durata: 6 mesi

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 18 ECTS

» Orario: a scelta

» Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-gestione-marketing-esports

## Indice

 $\begin{array}{c} 01 & 02 \\ \hline Presentazione & Obiettivi \\ \hline & pag. 4 & \hline & pag. 8 \\ \hline \\ 03 & 04 & 05 \\ \hline & Direzione del corso & Struttura e contenuti & Metodologia \\ \hline & pag. 12 & pag. 16 & \hline \\ \end{array}$ 

06

Titolo





## tech 06 | Presentazione

I tempi cambiano e con essi il modo in cui viviamo lo sport. Con l'avvento dei videogiochi, è nato un nuovo tipo di sport, denominato: *eSports*. Sono caratterizzati da competizioni online in diverse categorie, che vanno dalle partite in gruppi di amici ai campionati giocati da professionisti di tutto il mondo. Si tratta di un settore ancora vergine, dato che il primo *e-Sport* della storia risale al 1972, quindi l'universo da esplorare è ancora molto vasto.

Di conseguenza, sempre più aziende di videogiochi investono in questa modalità. In effetti, esistono persino tornei in cui migliaia di persone si riuniscono per giocare e guardare le competizioni di e*Sports*. Il numero di giocatori cresce ogni giorno, portando alla creazione e all'ampliamento del catalogo di questo tipo di competizioni digitali. Offrire una buona campagna di marketing per pubblicizzare il videogioco o analizzare correttamente il suo contesto economico sono punti chiave che gli studenti impareranno a sviluppare durante questo Esperto Universitario.

Nel corso di un programma che riunisce gli aspetti chiave di una strategia di gestione e marketing degli eSports, lo studente acquisirà le conoscenze necessarie a destreggiarsi in un ambiente di lavoro favorevole. Il team di docenti di questo corso ha sviluppato 3 moduli che contengono gli aspetti più importanti di questo settore dei videogiochi. Inoltre, saranno sempre a disposizione degli studenti per aiutarli a risolvere eventuali difficoltà che potrebbero sorgere durante il percorso di studi.

A volte, conciliare gli impegni di lavoro, la vita privata e gli studi non è un compito facile. Ragion per cui TECH offre una modalità totalmente online, in modo che lo studente abbia l'opportunità di organizzare il proprio tempo nel modo a lui più congeniale. Vale la pena far notare che questa università è all'avanguardia nelle tecniche di studio e apprendimento più innovative del mercato, come il *Relearning*.

Questo **Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli esports** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in materia di Marketing per eSports
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici con cui è possibile effettuare un'autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Gli eSport o cybersport sono competizioni multiplayer a cui possono partecipare sia giocatori amatoriali che professionisti"

## Presentazione | 07 tech



Overwatch o CounterStrike: Global Offensive sono esempi dei diversi tipi di eSport esistenti. Tutti con temi diversi e per tutti i gusti"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, 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.

Studia le competizioni e gli eventi eSports comodamente da casa tua grazie alla nostra metodologia 100% online.

Mettiti a capo della gestione e della pubblicità degli eSport che vantano un numero di competizioni e di spettatori pari a quello di uno sport tradizionale.







## tech 10 | Obiettivi

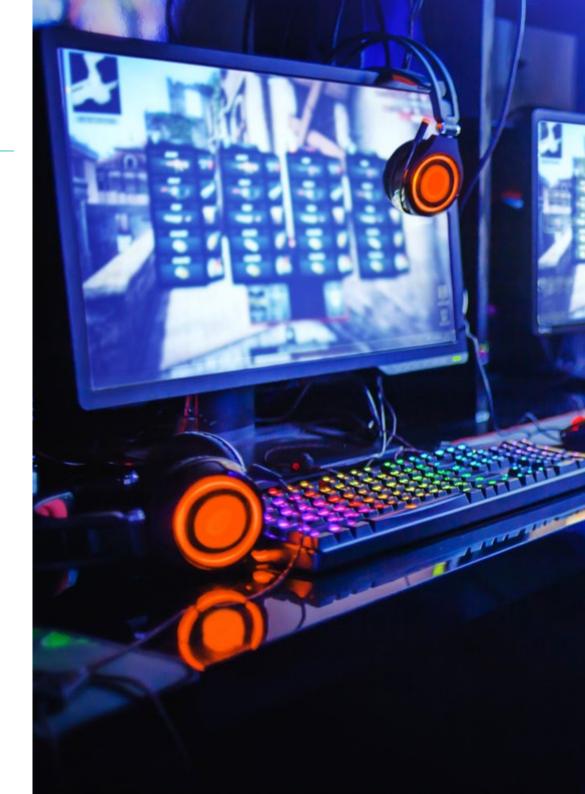


## Obiettivi generali

- Conoscere a fondo e ideare progetti di videogiochi
- Conoscere a fondo le tecnologie emergenti e le innovazioni del settore
- Elaborare strategie orientate al videogioco
- Imparare in dettaglio come sviluppare strategie di marketing e di vendita
- Conoscere a fondo l'impatto sulla gestione dei progetti e sulla leadership dei team



Impara tutti i dettagli della gestione di un'azienda e mettili in pratica nella tua futura carriera, dalle competenze commerciali al lavoro fianco a fianco con l'Inbound Marketing"







## Obiettivi specifici

#### Modulo 1. Gestione degli eSports

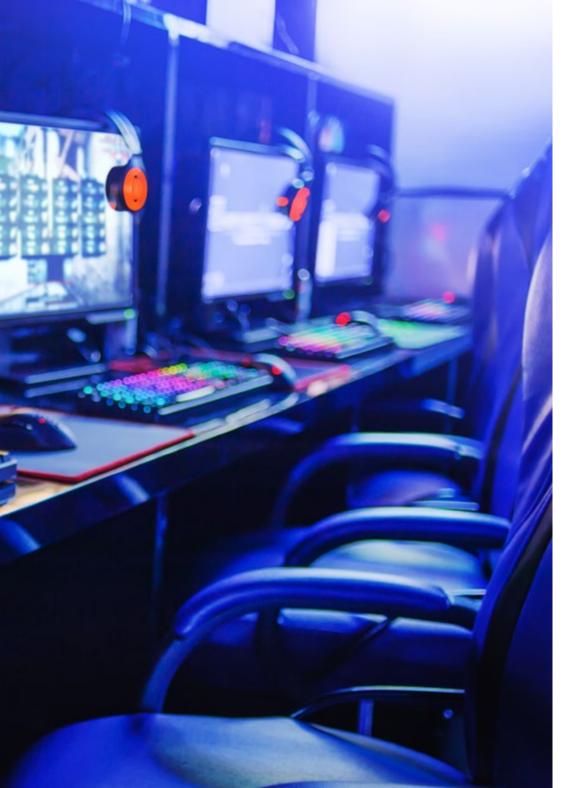
• Conoscere a fondo e approfondire l'intero sotto-ecosistema degli eSports, sia i suoi protagonisti che i modelli di business, per poter sfruttare questo mercato

#### Modulo 2. Marketing Digitale e Trasformazione Digitale dei Videogiochi

• Identificare e saper approfondire tutte le discipline e le tecniche di *Gaming* Marketing che permettono di incrementare i modelli di business nell'industria dei videogiochi

#### Modulo 3. Strategia nelle Aziende Digitali e Videoludiche

• Comprendere il contesto e le componenti della strategia aziendale con particolare attenzione all'industria dei videogiochi







## tech 14 | Direzione del corso

#### Direzione

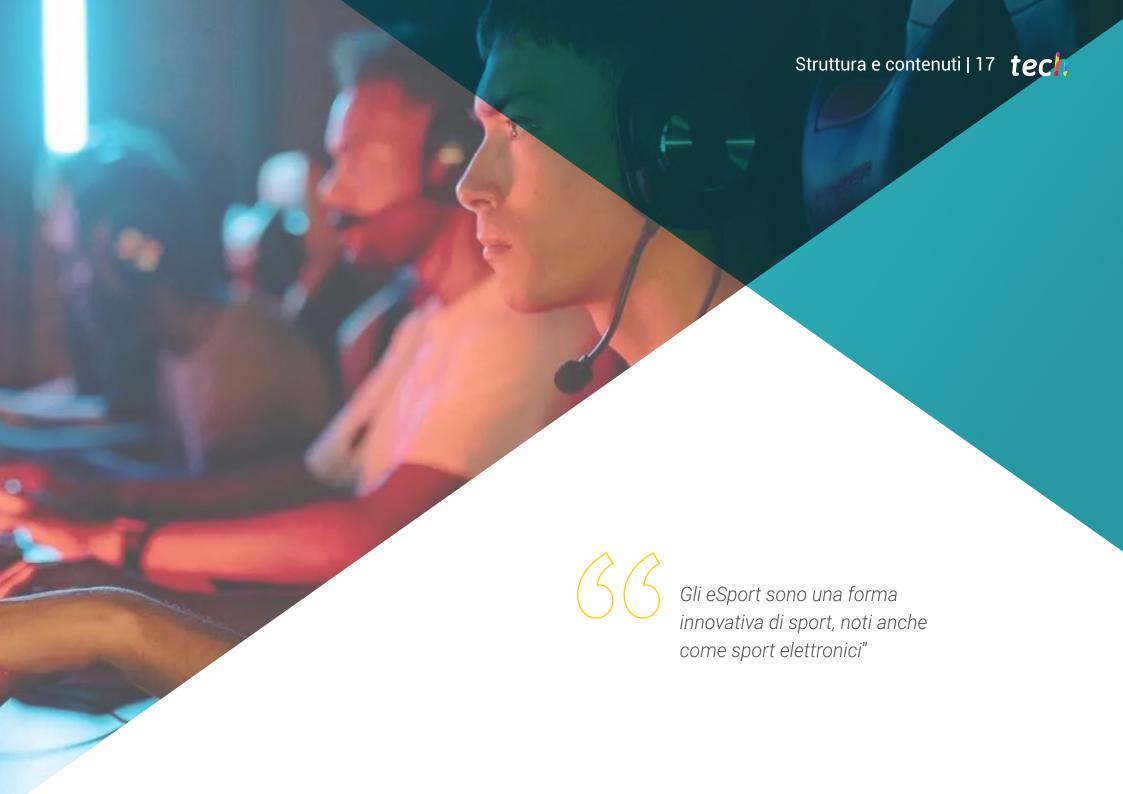


### Dott. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer presso Marshals
- Project Manager Officer presso Sum The Sales Intelligence Company
- Content Manager presso GroupM (WPP)
- Docente presso Boluda.com
- Docente presso Edix (UNIR)
- Docente associato presso ESIC Business & Marketing School
- Master in Innovazione e Trasformazione Digitale, Comunicazione Digitale e Contenuti Multimediali all'Università MSMk
- Product Owner Certification







## tech 18 | Struttura e contenuti

#### Modulo 1. Gestione degli eSports

- 1.1. L'industria degli eSports
  - 1.1.1. eSports
  - 1.1.2. Soggetti del settore eSports
  - 1.1.3. Il modello di business e il mercato degli eSports
- 1.2. Gestione dei club di eSports
  - 1.2.1. L'importanza dei club negli eSports
  - 1.2.2. Creazione di club
  - 1.2.3. Amministrazione e gestione di club di eSports
- 1.3. La relazione eGamers
  - 1.3.1. Il ruolo del giocatore
  - 1.3.2. Capacità e competenze del giocatore
  - 1.3.3. I giocatori come ambasciatori del marchio
- 1.4. Competizioni ed eventi
  - 1.4.1. Il Delivery negli eSports: competizioni ed eventi
  - 1.4.2. La gestione dell'evento e dei campionati
  - 1.4.3. Principali campionati locali, regionali, nazionali e mondiali
- 1.5. Gestione delle sponsorizzazioni negli eSports
  - 1.5.1. Gestione delle sponsorizzazioni negli eSports
  - 1.5.2. Tipi di sponsorizzazione negli eSports
  - 1.5.3. Il contratto di sponsorizzazione degli eSports
- 1.6. Gestione della pubblicità negli eSports
  - 1.6.1. Advergaming: un nuovo formato pubblicitario
  - 1.6.2. Il Branded Content negli eSports
  - 1.6.3. Gli eSports come strategia di comunicazione
- 1.7. Marketing nella gestione degli eSports
  - 1.7.1. La gestione degli Owned Media
  - 1.7.2. La gestione dei Paid Media
  - 1.7.3. Un focus speciale sui Social Media
- 1.8. Influencer Marketing
  - 1.8.1. Marketing Influencer
  - 1.8.2. La gestione del pubblico di riferimento e il suo impatto sugli eSports
  - 1.8.3. Modelli di business nell'influencer Marketing

- 1.9. Merchant
  - 1.9.1. Vendita di servizi e prodotti associati
  - 1.9.2. Il Merchandising
  - 1.9.3. E-commerce e Marketplace
- 1.10. Parametri e KPI degli eSports
  - 1.10.1. Parametri
  - 1.10.2. KPI per i progressi e il successo
  - 1.10.3. Mappa strategica degli obiettivi e degli indicatori

#### Modulo 2. Marketing digitale e trasformazione digitale dei videogiochi

- 2.1. Strategia in Marketing Digitale
  - 2.1.1. Customer Centric
  - 2.1.2. Customer Journey e Funnel di Marketing
  - 2.1.3. Progettazione e creazione di un piano di Digital Marketing
- 2.2. Asset digitali
  - 2.2.1. Architettura e Web Design
  - 2.2.2. Esperienza Utente-CX
  - 2.2.3. Mobile Marketing
- 2.3. Media digitali
  - 2.3.1. Strategia e pianificazione dei Media
  - 2.3.2. Display e programmazione pubblicitaria
  - 2.3.3. Digital TV
- 2.4. Search
  - 2.4.1. Sviluppo e implementazione di una Strategia Search
  - 2.4.2. SEO
  - 2.4.3. SEM
- 2.5. Social Media
  - 2.5.1. Progettazione, pianificazione e analisi di una strategia per i social media
  - 2.5.2. Tecniche di marketing di tipo orizzontale sui social media
  - 2.5.3. Tecniche di marketing di tipo verticale sui social media
- 2.6. Inbound marketing
  - 2.6.1. Funnel dell' Inbound Marketing
  - 2.6.2. Generazione di Content Marketing
  - 2.6.3. Creazione e gestione di Leads

## Struttura e contenuti | 19 tech

- 2.7. Account Based Marketing
  - 2.7.1. Strategia di marketing B2B
  - 2.7.2. Decision Maker e mappa dei contatti
  - 2.7.3. Piano di Account Based Marketing
- 2.8. Email Marketing e Landing Pages
  - 2.8.1. Caratteristiche dell' Email Marketing
  - 2.8.2. Creatività e Landing Pages
  - 2.8.3. Campagne e azioni di Email Marketing
- 2.9. Automatizzazione del Marketing
  - 2.9.1. Marketing Automation
  - 2.9.2. Big Data e Al applicati al Marketing
  - 2.9.3. Principali soluzioni di Marketing Automation
- 2.10. Parametri, KPI e ROI
  - 2.10.1. Parametri chiave e KPI per il Marketing Digitale
  - 2.10.2. Soluzioni e strumenti di misura
  - 2.10.3. Calcolo e monitoraggio del ROI

#### Modulo 3. Strategia nelle Aziende Digitali e Videoludiche

- 3.1. Aziende Digitali e Videoludiche
  - 3.1.1. Componenti della strategia
  - 3.1.2. Ecosistema digitale e videoludico
  - 3.1.3. Posizionamento strategico
- 3.2. Il Processo Strategico
  - 3.2.1. Analisi strategica
  - 3.2.2. Selezione delle alternative strategiche
  - 3.2.3. Attuazione della strategia
- 3.3. Analisi strategica
  - 3.3.1. Interna
  - 3.3.2. Esterna
  - 3 3 3 Matrice SWOT e CAME
- 3.4. Analisi del Settore Videoludico
  - 3 4 1 Modello delle 5 forze di Porter
  - 3.4.2. Analisi PESTEL
  - 3.4.3. Segmentazione Settoriale

- 3.5. Analisi del posizionamento competitivo
  - 3.5.1. Creare e monetizzare il valore strategico
  - 3.5.2. Ricerca di una nicchia vs Segmentazione del mercato
  - 3.5.3. Sostenibilità del posizionamento competitivo
- 3.6. Analisi del contesto economico
  - 3.6.1. Globalizzazione e internazionalizzazione
  - 3.6.2. Investimento e risparmio
  - 3.6.3. Indicatori di produzione, produttività e occupazione
- 3.7. Direzione strategica
  - 3.7.1. Un quadro di riferimento per l'analisi della strategia
  - 3.7.2. Analisi dell'ambiente, delle risorse e delle capacità del settore
  - 3.7.3. Attuazione della strategia
- 3.8. Formulare la strategia
  - 3.8.1. Strategie aziendali
  - 3.8.2. Strategie generiche
  - 3.8.3. Strategie per il cliente
- 3.9. Implementazione della strategia
  - 3.9.1. Pianificazione strategica
  - 3.9.2. Comunicazione e schema di partecipazione aziendale
  - 3.9.3. Gestione del cambiamento
- 3.10. I Nuovi Business strategici
  - 3.10.1. Gli oceani blu
  - 3.10.2. L'esaurimento dei miglioramenti crescenti nella curva del valore
  - 3.10.3. Attività a costo marginale zero



In questo programma troverai gli aspetti chiave della gestione e del Marketing degli eSports che faranno crescere l'azienda di videogiochi in cui intraprenderai la tua carriera"





## tech 22 | Metodologia

#### 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.



## Metodologia | 25 tech

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 socioeconomico 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:



#### Materiale 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.



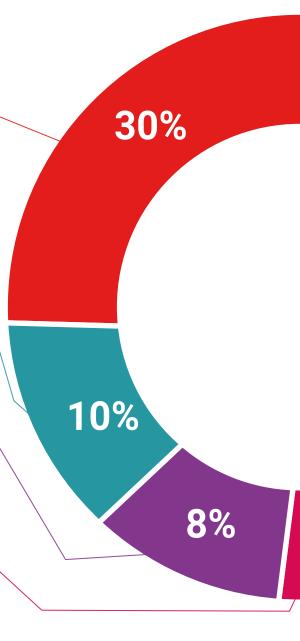
#### Pratiche di competenze e competenze

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.

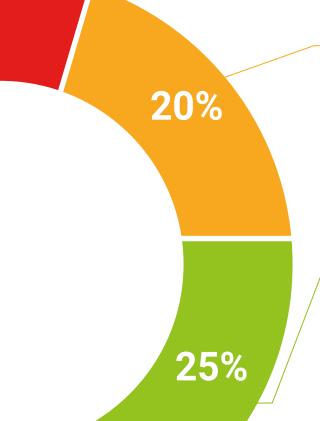


#### Letture complementari

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.



## Metodologia | 27 tech



4%

3%

#### 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**

 $\bigcirc$ 

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.







Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports** brilasciato d**a TECH Global Universi**ty, la più grande università digitale del mondo.

**TECH Global University** è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: Esperto Universitario in Gestione e Marketing degli eSports

Modalità: online

Durata: 6 mesi

Accreditamento: 18 ECTS



TECH Global University è un'università riconosciuta ufficialmente dal Governo di Andorra il 31 de gennaio 2024, appartenente allo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA).

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024



tech global university **Esperto Universitario** Gestione e Marketing degli eSports » Modalità: online » Durata: 6 mesi

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 18 ECTS

» Orario: a scelta

» Esami: online

