

# Curso Universitario

## Marketing Digital para Videojuegos



XBOX



## Curso Universitario Marketing Digital para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/marketing-digital-videojuegos](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/marketing-digital-videojuegos)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Estructura y contenido

---

*pág. 12*

04

Metodología de Estudio

---

*pág. 16*

05

Titulación

---

*pág. 26*

# 01

# Presentación

La industria del videojuego es una de las más importantes en la actualidad. Mueve una gran cantidad de dinero y tiene cientos de millones de usuarios en todo el mundo. Así, es un sector complejo en el que en cada semana se publican decenas de nuevos juegos, por lo que destacar resulta muy difícil. Por esa razón, las empresas quieren contar con auténticos especialistas en Marketing que ayuden a triunfar a las obras que producen. Esta titulación ofrece a sus alumnos los mejores contenidos para convertirse en expertos en Marketing Digital aplicado a videojuegos, de forma que puedan trabajar en las grandes compañías de la industria.





*Especialízate en Marketing Digital y lleva al éxito a los grandes videojuegos del futuro”*

Las industrias audiovisuales están en auge. Las plataformas de *Streaming*, las series, las películas y los videojuegos son servicios y productos consumidos por cientos de millones de personas en el mundo. Son parte esencial del ocio a nivel global y, además, internet y el entorno digital han hecho que todas las audiencias estén interconectadas.

Así, asegurar el éxito de una obra de entretenimiento en toda esta compleja coyuntura es algo difícil de alcanzar, más aún si se trata del ámbito específico de los videojuegos, que requiere de conocimientos concretos para difundir y promocionar adecuadamente sus productos.

Por todo ello, el Marketing Digital es una cuestión vital para los videojuegos. Sin una adecuada estrategia de Marketing el juego puede fracasar o no alcanzar los objetivos propuestos, provocando, a su vez, dificultades para su empresa.

Este Curso Universitario en Marketing Digital para Videojuegos ofrece a sus alumnos, por tanto, la posibilidad de convertirse en auténticos expertos en la materia, de forma que puedan progresar profesionalmente y trabajar en las grandes compañías de la industria, ayudándolas a llevar al éxito a sus nuevos videojuegos.

Este **Curso Universitario en Marketing Digital para Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Marketing aplicado a videojuegos
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Esta titulación es lo que necesitas para alcanzar el éxito en la industria del videojuego"*

“

*El Marketing Digital es vital para el éxito de un videojuego: especialízate y hazte imprescindible en tu empresa”*

El programa incluye en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*Si quieres acceder a la industria del videojuego, esta titulación es lo que necesitas.*

*No esperes más: con este Curso Universitario llegarás muy lejos.*



# 02

## Objetivos

El objetivo principal de este Curso Universitario en Marketing Digital para Videojuegos es ofrecer a sus alumnos las habilidades necesarias para progresar profesionalmente y convertirse, así, en grandes expertos en la materia, de forma que puedan trabajar en las empresas más famosas de la industria gracias a las nuevas competencias que habrán adquirido. Así, la prioridad de TECH es acercar a sus estudiantes a sus metas y con esta titulación podrán alcanzarlas.



“

*Alcanzarás todos tus objetivos profesionales con este Curso Universitario en Marketing Digital para Videojuegos”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Aprender a desenvolverse con fluidez en entornos internacionales donde el lenguaje dominante es el inglés
- ◆ Conocer toda la terminología relacionada con el mundo de los videojuegos para contribuir a una mejor integración en equipos de trabajo globales
- ◆ Dominar las técnicas de comunicación y Marketing más importantes que se pueden aplicar a los videojuegos
- ◆ Hacer alcanzar el éxito al videojuego sobre el que se desarrolla el plan de Marketing

“

*Las mejores compañías de videojuegos del mundo querrán contar contigo”*





## Objetivos específicos

---

- ◆ Instruir en el dominio del inglés para presentaciones orales, interacciones cotidianas y trabajo en equipo
- ◆ Desarrollar la capacidad del alumno de desenvolverse en conversaciones telefónicas o reuniones presenciales y virtuales en inglés
- ◆ Abordar temas comunes en la industria como la violencia, el sedentarismo o la salud mental
- ◆ Profundizar en los diferentes sistemas operativos actuales y el lenguaje particular de cada uno
- ◆ Reflexionar sobre la transformación digital, desde el punto de vista de la innovación empresarial, la gestión financiera y de la producción, la mercadotecnia y la gestión de recursos humanos
- ◆ Analizar el funcionamiento del gobierno y gestión de las tecnologías de la información y comunicación y las normas que las rigen
- ◆ Profundizar el conocimiento en el sistema de gestión de servicios, conociendo los principios básicos de UNE-ISO/IEC 20000-1, la estructura de la serie de normas ISO/IEC 20000 y los requisitos del Sistemas de Gestión del Servicio (SGS)

# 03

## Estructura y contenido

Este Curso Universitario en Marketing Digital para Videojuegos ha sido diseñado por los mejores especialistas en la materia, que cuentan con una gran experiencia en la industria del videojuego, por lo que saben perfectamente qué es lo que buscan las empresas y cómo alcanzar el éxito en este ámbito. Por esa razón, esta titulación es lo que cualquier profesional del Marketing necesita para trabajar con garantías en este sector.



“

*Los contenidos que te harán  
un experto en Marketing Digital  
para videojuegos están aquí”*

## Módulo 1. Inglés para videojuegos

- 1.1. Una presentación oral
  - 1.1.1. Pasos previos- la etapa de presentación
  - 1.1.2. Técnicas eficaces para dar una buena presentación
  - 1.1.3. Estrategias para abordar las preguntas posteriores
- 1.2. Resolución de problemas
  - 1.2.1. Análisis FODA
  - 1.2.2. Hacer propuestas de soluciones
  - 1.2.3. El papel del pensamiento crítico en la resolución de problemas
- 1.3. Trabajo en equipo
  - 1.3.1. El correo electrónico
  - 1.3.2. Interacciones cotidianas con compañeros de trabajo
  - 1.3.3. La importancia del trabajo en equipo en equipos a distancia
- 1.4. El papel de la comunicación en empresas internacionales
  - 1.4.1. El informe del proyecto
  - 1.4.2. La conversación telefónica
  - 1.4.3. Reuniones presenciales y virtuales
- 1.5. Debates en el mundo de los videojuegos
  - 1.5.1. La violencia
  - 1.5.2. El sedentarismo y los videojuegos
  - 1.5.3. La salud mental
- 1.6. La ética en el mundo tecnológico
  - 1.6.1. La brecha digital
  - 1.6.2. La sobrecarga informativa
  - 1.6.3. El papel de la publicidad externa en el ámbito de los videojuegos
- 1.7. Consideraciones históricas
  - 1.7.1. Los inicios del desarrollo del videojuego
  - 1.7.2. Grandes hitos en el proceso de la comercialización masiva
  - 1.7.3. El papel de los videojuegos en EE.UU en los años 90

- 1.8. Desarrollo y últimos avances en el software anglosajón
  - 1.8.1. La inteligencia artificial: retos y novedades para el programador
  - 1.8.2. Interactividad y colaboración en los videojuegos
  - 1.8.3. El papel de los videojuegos en el cine americano
- 1.9. La eficacia de los sistemas operativos
  - 1.9.1. Los sistemas operativos de Xbox
  - 1.9.2. Los sistemas operativos de PlayStation
  - 1.9.3. Los sistemas operativos de Nintendo
- 1.10. El lenguaje técnico de los videojuegos online
  - 1.10.1. Vocabulario de los videojuegos
  - 1.10.2. Estructuras gramaticales en los videojuegos
  - 1.10.3. El papel de la voz: cuestiones de pronunciación

## Módulo 2. Sistemas de información

- 2.1. La transformación digital (I)
  - 2.1.1. La innovación empresarial
  - 2.1.2. La gestión de la producción
  - 2.1.3. La gestión financiera
- 2.2. La transformación digital (II)
  - 2.2.1. El marketing
  - 2.2.2. La gestión de RR.HH
  - 2.2.3. Un sistema de información integrado
- 2.3. Caso de estudio
  - 2.3.1. Presentación de la empresa
  - 2.3.2. Metodologías para analizar la adquisición de TI
  - 2.3.3. Determinación de costos, beneficios y riesgos
  - 2.3.4. Evaluación económica de la inversión

- 2.4. El gobierno y la gestión de las tecnologías de la información y comunicación
  - 2.4.1. Definición de gobierno de las tecnologías y sistemas de la información
  - 2.4.2. Diferencia entre gobierno y gestión de las TSI
  - 2.4.3. Marcos para el gobierno y la gestión de las TSI
  - 2.4.4. Las normas y el gobierno y la gestión de las TSI
- 2.5. El gobierno corporativo de las tecnologías de la información y comunicación
  - 2.5.1. ¿Qué es el buen gobierno corporativo?
  - 2.5.2. Antecedentes de gobierno de las TIC
  - 2.5.3. La Norma ISO/IEC 38500:2008
  - 2.5.4. Implementación de un buen gobierno TIC
  - 2.5.5. Gobierno TIC y mejores prácticas
  - 2.5.6. Gobierno corporativo. Resumen y tendencias
- 2.6. Objetivos de Control para la Información y Tecnologías Relacionadas (COBIT)
  - 2.6.1. Marco de aplicación
  - 2.6.2. Dominio: planificación y organización
  - 2.6.3. Dominio: adquisición e implementación
  - 2.6.4. Dominio: entrega y soporte
  - 2.6.5. Dominio: supervisión y evaluación
  - 2.6.6. Aplicación de la guía COBIT
- 2.7. La Biblioteca de Infraestructura de Tecnologías de Información (ITIL)
  - 2.7.1. Introducción a ITIL
  - 2.7.2. Estrategia del servicio
  - 2.7.3. Diseño del servicio
  - 2.7.4. Transición del servicio
  - 2.7.5. Operación del servicio
  - 2.7.6. Mejora del servicio
- 2.8. El sistema de gestión de servicios
  - 2.8.1. Principios básicos de UNE-ISO/IEC 20000-1
  - 2.8.2. La estructura de la serie de normas ISO/IEC 20000
  - 2.8.3. Requisitos del Sistema de Gestión del Servicio (SGS)
  - 2.8.4. Diseño y transición de servicios nuevos o modificados
  - 2.8.5. Procesos de provisión del servicio
  - 2.8.6. Grupos de procesos
- 2.9. El sistema de gestión de activos de software
  - 2.9.1. Justificación de la necesidad
  - 2.9.2. Antecedentes
  - 2.9.3. Presentación de la norma 19770
  - 2.9.4. Implantación de la gestión
- 2.10. Gestión de la continuidad del negocio
  - 2.10.1. Plan de la continuidad del negocio
  - 2.10.2. Implementación de un BCM



*No hay un programa mejor  
para que alcances el éxito en  
la industria del videojuego”*

# 04

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”*

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





#### Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



#### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



#### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



05

# Titulación

Este Curso Universitario en Marketing Digital para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

*Supera con éxito este programa y  
recibe tu titulación universitaria sin  
desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Marketing Digital para Videojuegos** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Marketing Digital para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **12 semanas**

Acreditación: **12 ECTS**





## Curso Universitario Marketing Digital para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Marketing Digital para Videojuegos

