Diplomado

Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos

tech universidad

tech universidad

Diplomado

Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/marketing-digital-empresa-videojuegos

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología de estudio
pág. 20

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

Elaborar una buena estrategia de medios es una tarea de suma importancia en cualquier tipo de empresa. En el caso de las compañías dedicadas a los videojuegos distribuir y comercializar un juego digital para que el cliente final quiera comprarlo es sin duda una tarea que lleva mucho planteamiento detrás, y en consiguiente, profesionales cualificados para eso. Esta titulación guiará al alumno a través de un temario elaborado por profesionales, en el cual se contemplarán los aspectos fundamentales del Marketing Digital dentro de una empresa. Todo ello, impartido a través de técnicas pedagógicas de gran eficacia y una metodología completamente online que permitirá al estudiante compaginar sus estudios con otras actividades de su día a día.

Piensa como venderías un videojuego de aventura multijugador. ¿Qué le ofrecerías al cliente? ¿Cómo lo harías? ¡Nosotros te enseñamos!"

Una de las tareas más importantes dentro de una empresa es crear una campaña de marketing. Esta tiene como objetivo captar clientes que consuman el producto de la empresa, que en este caso serían videojuegos. Para ello es importante aprender a diseñar un plan de Marketing Digital, dándole prioridad a la orientación al cliente para así saber cuáles son sus necesidades o qué es lo que busca para poder ofrecérselo.

Para conseguir estos propósitos, este programa enseñará al alumno a comunicarse con el cliente a través de activos digitales que funcionan como medios de comunicación. Con esto se le transmitirán al cliente dos cosas fundamentales: un mensaje comercial y una experiencia. Por supuesto, existen muchas técnicas para esa captación de clientes: Search, Display, Programática Publicitaria... Por este motivo se profundizará en todos estos conceptos para que el egresado conozca en profundidad como trabajar con el mercado.

El temario de este Diplomado, cuenta con las últimas actualizaciones y conceptos clave en Marketing Digital. Del mismo modo, el personal docente que dirige esta titulación está altamente cualificado para su labor con el alumno que desee incorporarse a este mercado laboral. Porque crear y diseñar un videojuego es una tarea compleja, pero convencer y analizar como distribuirlo es esencial.

TECH no solo cuenta con una metodología completamente online, sino también con prácticas pedagógicas de gran eficacia. Este es el caso del *Storytelling* o el *Realearning*, las cuales han sido ya avaladas por distintas instituciones y personalidades del entorno educativo alrededor del mundo. Esta titulación ofrece una propuesta educativa adaptada a los tiempos actuales, adaptándose así al alumno en todo momento.

Este **Diplomado en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- La utilización de casos prácticos para que el aprendizaje se realice de forma más directa
- Los contenidos especializados en desarrollo y animación de videojuegos
- 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

Únete a una propuesta educativa pionera que es el futuro de la enseñanza. Aquí lo más importante es que al egresar consigas tus objetivos”

La automatización de los procesos es una parte de vital importancia en las empresas actuales. Nosotros te guiaremos para que aprendas a ponerlos en práctica en un futuro"

TECH es puntera en metodologías del aprendizaje; como por ejemplo el Relearning. Todas ellas avaladas por profesionales e instituciones de gran prestigio mundial.

Aprende a captar clientes a través de diferentes técnicas como el SEO o la programática publicitaria.

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.

02

Objetivos

Los objetivos, generales y específicos, de esta titulación ayudarán a que el alumno aprenda las nociones más relevantes dentro del Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos. Una vez finalizada esta titulación, el egresado será capaz de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante su periodo de aprendizaje.

Consigue los objetivos de esta titulación y enfréntate al mundo laboral como un auténtico profesional dentro del mundo del Marketing Digital"

Objetivos generales

- Generar estrategias para la industria
- Aprender en detalle cómo desarrollar estrategias de Marketing y ventas

Objetivo específico

- Identificar y saber desarrollar todas las disciplinas y técnicas del Marketing *Gaming* que permiten impulsar los modelos de negocio en la industria del videojuego

Consigue todos los objetivos que propone esta titulación y consigue el tuyo: especializarte en la Dirección de Empresas de Videojuegos"

03

Dirección del curso

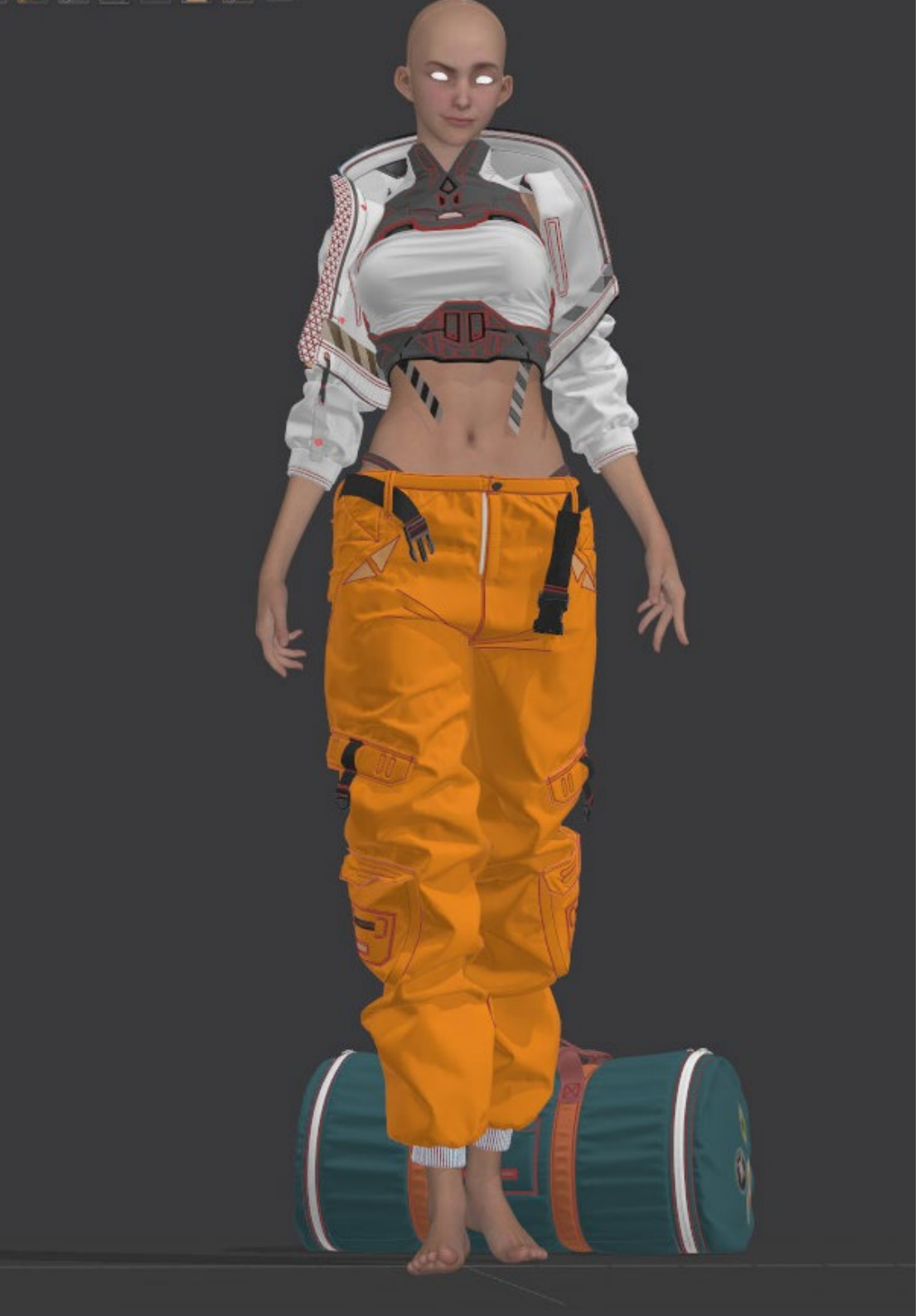
Este programa cuenta con un equipo docente altamente cualificado. Ellos mismos cuentan con una amplia experiencia laboral y profesional que les avala dentro del sector. A través de distintas técnicas pedagógicas de aprendizaje, serán los encargados de que el alumno adquiera de una forma óptima los conocimientos impartidos en este Diplomado.

Grandes profesionales dentro del sector, te acompañarán en este viaje en el que aprenderás las nociones más importantes de la captación de clientes, como punto de partida en una campaña de Marketing"

Dirección

D. Sánchez Mateos, Daniel

- Productor de Videojuegos y Aplicaciones Multidispositivo
- Director de Operaciones y Desarrollo de Negocio e I+D en Gammera Nest
- Director del Programa PS Talents en PlayStation Iberia
- Socio/Director de Producción, Marketing y Operaciones en ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- Socio/Director de Producción y Operaciones/Diseñador de productos en DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- Dirección online en Departamento de Marketing en AURUM PRODUCCIONES
- Miembro del Departamento de Diseño y Licencias en LA FACTORÍA DE IDEAS
- Asistente de Operaciones en DISTRIMAGEN SL., Madrid (España)
- Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster Oficial Dirección, Marketing y Comunicación en la Universidad Camilo José Cela, Madrid
- Master de Producción de Televisión por IMEFE en colaboración con la Unión Europea



Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

Este Diplomado cuenta con un temario que incluye todos los conceptos necesarios para analizar y comprender cómo y qué tipo de campaña de Marketing se debe hacer para lanzar un producto. A través de este módulo, el alumno se sumergirá en diferentes términos. Aunque de primeras sean nuevos, a medida que se introduzca en el mundo laboral descubrirá que serán sus mayores aliados.

Leads, SEO, Display, etc. Aprende todos estos términos que serán de gran relevancia en el desarrollo de tu carrera dentro del Marketing Digital"

Módulo 1. Marketing Digital y Transformación Digital del Videojuego

1.1. Estrategia en Marketing Digital
- 1.1.1. *Customer Centric*
- 1.1.2. *Customer Journey y Funnel de* Marketing
- 1.1.3. Diseño y creación de un plan de Marketing Digital

1.2. Activos digitales
- 1.2.1. Arquitectura y diseño web
- 1.2.2. Experiencia usuario-CX
- 1.2.3. *Mobile* Marketing

1.3. Medios digitales
- 1.3.1. Estrategia y planificación de medios
- 1.3.2. Display y prográmatica publicitaria
- 1.3.3. Digital TV

1.4. *Search*
- 1.4.1. Desarrollo y aplicación de una estrategia *Search*
- 1.4.2. SEO
- 1.4.3. SEM

1.5. *Social Media*
- 1.5.1. Diseño, planificación y analítica en una estrategia de *Social Media*
- 1.5.2. Técnicas de Marketing en redes sociales horizontales
- 1.5.3. Técnicas de Marketing en redes sociales verticales

1.6. *Inbound* Marketing
- 1.6.1. *Funnel* del *Inbound* Marketeing
- 1.6.2. Generación de *Content* Marketing
- 1.6.3. Captación y gestión de *Leads*

1.7. *Account Based* Marketing
- 1.7.1. Estrategia de Marketing B2B
- 1.7.2. Decisión *Maker* y mapa de contactos
- 1.7.3. Plan de Account Based Marketing

1.8. *Email* Marketing y *Landing Pages*
  1.8.1. Características del *email* Marketing
  1.8.2. Creatividad y *Landing Pages*
  1.8.3. Campañas y acciones de *email* Marketing
1.9. Automatización del Marketing
  1.9.1. Marketing *Automation*
  1.9.2. *Big data* y AI aplicado al Marketing
  1.9.3. Principales soluciones del Marketing *Automation*
1.10. Métricas, KPIs y ROI
  1.10.1. Principales métricas y KPIs del Marketing Digital
  1.10.2. Soluciones y herramientas de medición
  1.10.3. Cálculo y seguimiento del ROI

En el temario no te faltará detalle. Encontrarás todo lo necesario para que aprendas a diseñar un plan de Marketing Digital"

05

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.

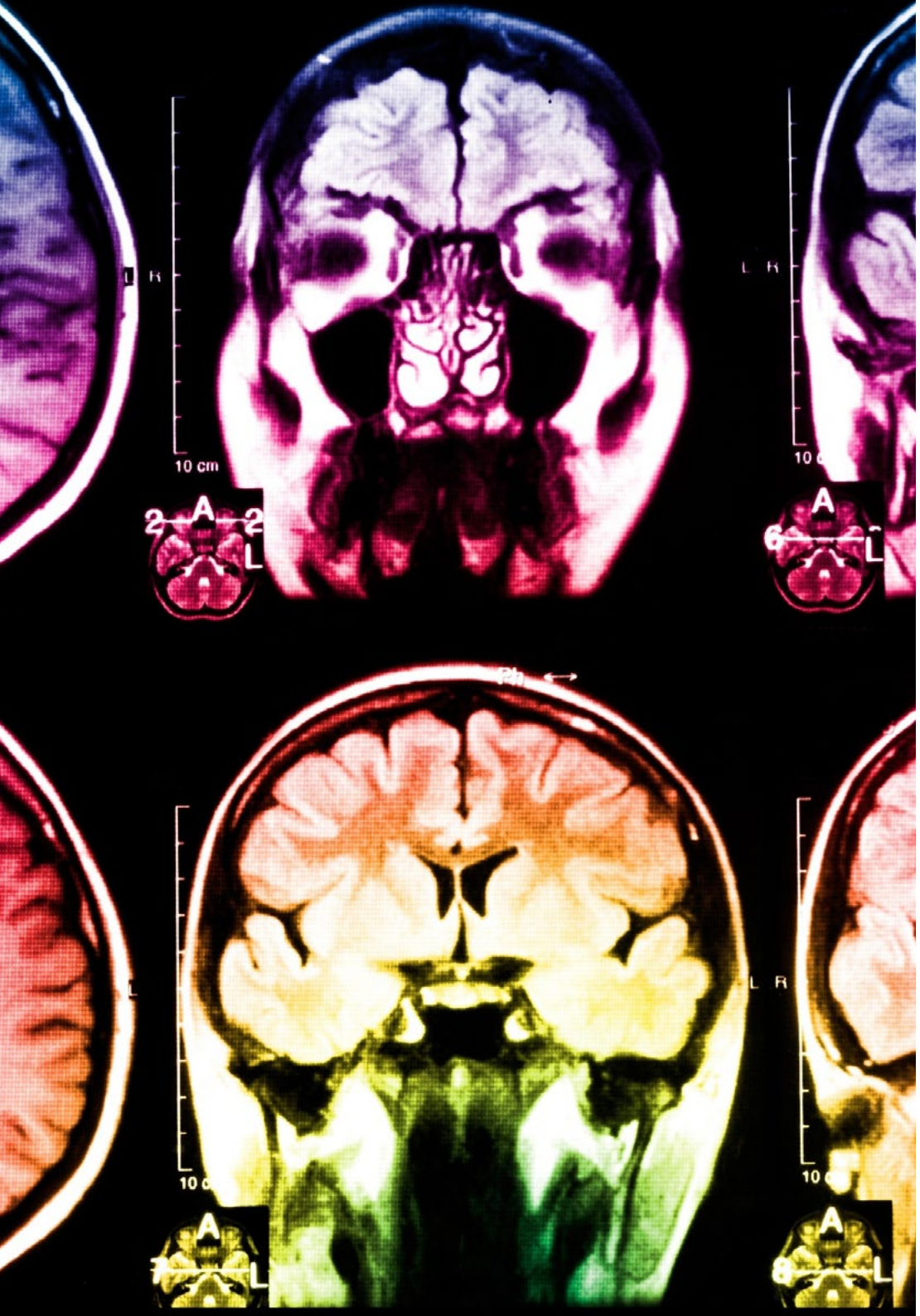
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

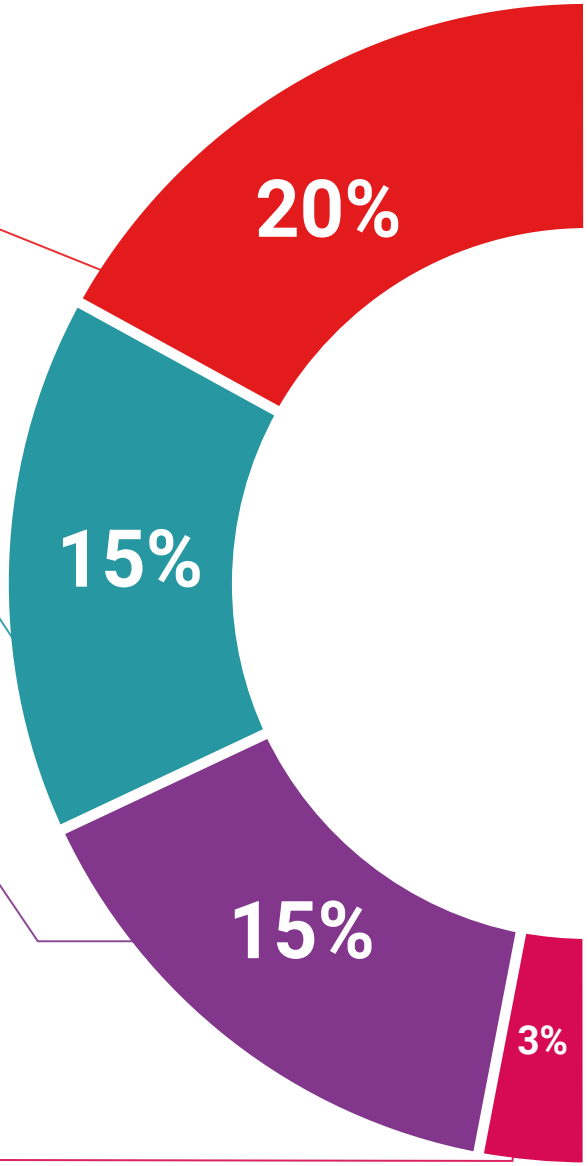
Resúmenes interactivos

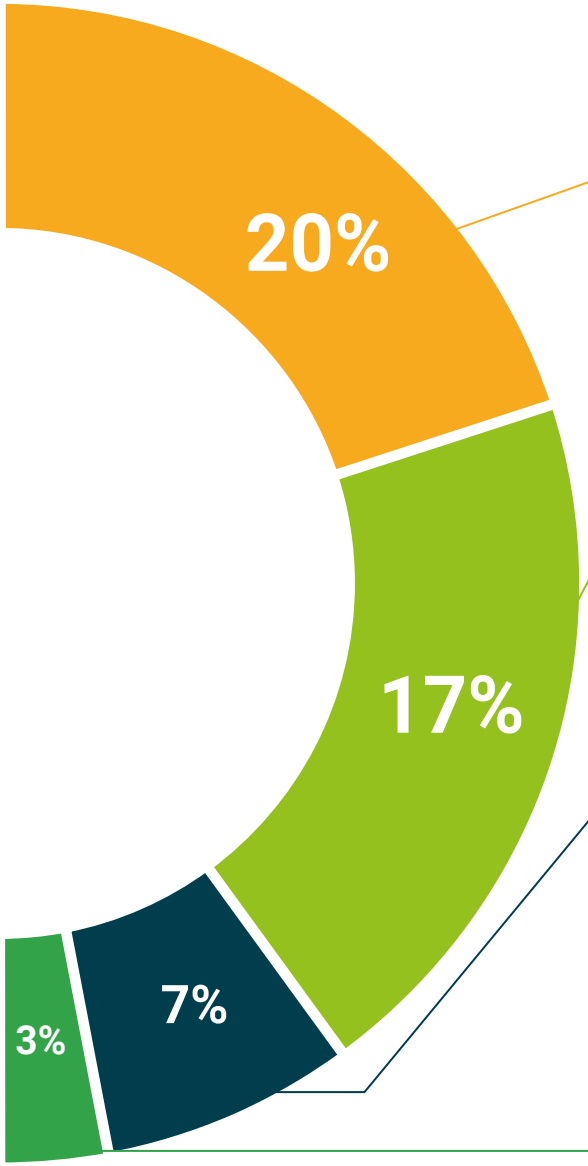
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

06

Titulación

El Diplomado en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad.

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

Este **Diplomado en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad.**

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el **Diplomado**, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Diplomado en Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH UNIVERSIDAD realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad

Diplomado

Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Diplomado

Marketing Digital en la Empresa de Videojuegos

tech universidad