

// DIGITAL
SPECIALIST
IN AMBITO
MASTER CLASS GAMING



SABATO 25/03

MODULI 1, 2 E 3

H.10-12

// MODULO 1:

DIGITAL MARKETING E GAMING

Maurizio Quintavalle *Marketing Manager Mkers*

Introduzione al digital marketing e al settore Gaming & Esport
Studio del target: Primary e secondary target
Il trend del settore gaming
Il gaming come linguaggio di marketing
Sponsorship e creazione degli assets e dei contenuti
Marketing mix e canali digitali
Conversion marketing e content marketing nel gaming

H.12-13

// MODULO 2:

BRAND BASICS:

Andrea Schirosso *Marketing Account Mkers*

Concetti di branding
I brand e il gaming: Case studies

H.14-16

// MODULO 3:

L'EDITORIA DIGITALE E IL PROGETTO ESPORTS INDUSTRY

Massimo Caputi *Newsroom Director Dmtc*

L'editoria: La mia storia
L'editoria digitale: le case histories dello sport
Il progetto Esports Industry
Lo sport e l'Esport: valori e mondi a confronto

DOMENICA 26/03

MODULI 4, 5 E 6

H.10-12

// MODULO 4:

IL GAMING E GLI EVENTI

Andrea Schirosso *Marketing Account Mkers*
Maurizio Quintavalle *Marketing Manager Mkers*
Lucio Antonio Itri *CEO Co-founder Bitdrome*

Gli eventi gaming
Case History ATP E-series 2022
Un nuovo format: Case History The Game Changer

H.12-13

// MODULO 5:

INFLUENCER MARKETING E OWNED MEDIA

Andrea Schirosso *Marketing Account Mkers*
Ludovica Guspini *Content Creator*

Influencer marketing e Content creation
I nuovi social Media
Il concetto di community e interazione

H.14-16

// MODULO 6:

DIGITAL MARKETING STRATEGY & PAID MEDIA

Maurizio Quintavalle *Marketing Manager Mkers*
Gianluca Frisoni *Account Manager Mkers*

Il gaming come contenuto
Creare un format
Analisi ed obiettivi
Strategia, execution e risultati
La strategia e la pianificazione delle campagne:
Google, Facebook e Instagram Ads

SABATO 01/04

MODULI 7, 8 E 9

H.10-11 // **MODULO 7:**
ACCENNI DI UX E UI
Matteo Foroni *UX e UI Designer Mkers*

Comprendere l'Esperienza Utente (UX)
Comprendere l'Interfaccia Utente (UI)
UX e UI nel Marketing

H.11-13 // **MODULO 8:**
IL SUCCESSO DELLA UX E UI
Matteo Foroni *UX e UI Designer Mkers*

Misurare il Successo della UX e UI per il Marketing
UX Writing e Microcopy nel Marketing
Accessibilità e Inclusività nel Marketing
UX/UI per le landing pages e per l'ottimizzazione
della conversione

H.14-16 // **MODULO 9:**
LA UX E LA UI NELLA PROGETTAZIONE
Relatore Software House Italiana

Presentazione
La UX e la UI nella progettazione di un videogioco
Case Study

DOMENICA 02/04

MODULI 10, 11 E 12

H.10-12 // **MODULO 10:**
LE SPONSORIZZAZIONI E IL BRANDED CONTENT
Erminia Carotenuto
Sport Events & Partneship Manager Omnicom Media Group

Il concetto di Branded content
Strategia e pianificazione di una sponsorizzazione
Case Studies

H.12-13 // **MODULO 11:**
LEAD GENERATION E CONVERSION
Erminia Carotenuto
Sport Events & Partneship Manager Omnicom Media Group

Comunicare e convertire
La lead Generation

H.14-16 // **MODULO 12:**
L'ESPORT E LO SPORT
Paolo Cisaria *Direttore Generale Mkers*
Lorenzo Serafini *Marketing Communication Manager A.S. Roma*

Il Marketing nello Sport
L'esport come driver di comunicazione per un club sportivo
La consulenza esport

H.16-18 **BRIEF PER IL TEST SUL TIROCINIO, DOMANDE AL TEAM MKERS,
INCONTRO CON PLAYER E CREATORS, APERITIVO**



// DIGITAL
SPECIALIST
IN AMBITO
MASTER CLASS GAMING

