

HAZLO AHORA CON



# RRHHDigital

EL PRIMER PERIÓDICO ONLINE DE RECURSOS HUMANOS

Buscador

[BOLETIN](#)
[RSS](#)
[HEMEROTECA](#)

|                        |                         |                     |                       |                         |                               |                         |                           |            |                |
|------------------------|-------------------------|---------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------------|-------------------------|---------------------------|------------|----------------|
| <b>Portada</b>         | <b>Secciones</b>        | <b>Editorial</b>    | <b>Entrevistas</b>    | <b>Se rumorea</b>       | <b>Contratado y Despedido</b> | <b>Empleo en RRHH</b>   | <b>The English Corner</b> |            |                |
| Administración Pública | Consultoría Estratégica | Empresa             | Formación             | Legal                   | Librería de RRHH              | Liderazgo               | Mercado de Trabajo        | Miscelánea | Quién es Quién |
| Recolocación           | Responsabilidad Social  | Seguridad e Higiene | Selección de Personal | Tecnología e Innovación | Trabajo Temporal              | Trayectoria Profesional |                           |            |                |

Portada &gt; Secciones &gt; Librería de RRHH

## Marketing Hero: Las herramientas comerciales de los videojuegos

Actualizado Sábado 04/09/2010 12:00

RRHH Digital



**RRHH Digital.** La industria de los videojuegos conoce historias de esplendorosos éxitos y terribles fracasos. Detrás de unos y otros se esconden decisiones empresariales y herramientas comerciales que hubieran tenido distintas consecuencias en cualquier otro sector.

Madrid, septiembre de 2010. Marketing Hero desvela de manera clara y práctica las características del mercado de los videojuegos, tanto internacional como español. Para ello, cuenta con la participación de los directores y responsables de **marketing** y comunicación de las principales compañías nacionales (**Sony, Microsoft, Nintendo, Electronic Arts, Ubisoft, Activision o FX Interactive**, entre otras).

A través de los datos más recientes, los últimos estudios y ejemplos prácticos espectaculares se exponen y analizan las estrategias comerciales más destacadas de los protagonistas de la industria del videojuego durante las últimas tres décadas.

La rapidez con la que cambia este mercado exige al profesional del **marketing** conocer las tendencias que parecen ofrecer más garantías de futuro ante un presente incierto. Conceptos como free to play, publicidad ingame, serious games o videojuegos en la nube son sólo algunas de las claves que marcarán el rumbo de la mayor industria del entretenimiento mundial en los próximos meses.

Autores: Juan Carrillo Marqueta; Ana Sebastián Morillas; Sonia Carcelén García; Manuel González Hernández; Daniel Muñoz Sastre; Teresa Pintado Blanco; Isabel Rodrigo Martín; Luis Rodrigo Martín; Joaquín Sánchez Herrera.



Viernes, 05 de Noviembre de 2010

### Lo último de la hemeroteca

- ESADE señala que la acción social puede producir "mejoras tangibles" en torno a la reputación y la credibilidad
- La escuela de negocios EOI acogió la presentación del libro de Francisco Alcaide "Fútbol fenómeno de fenómenos"
- Presentación del libro "Cambio estratégico y capacidades dinámicas: Estudio de Cuatro Casos"
- Entrenamiento emocional en el trabajo
- Sin tiempo que perder

[Ver todas las entradas](#)

[IMPRIMIR](#)
[ENVIAR](#)
[PDF](#)
[RECOMENDAR](#)
[Volver a sección](#)
[Volver a portada](#)

Ayúdanos con tus comentarios a completar esta noticia

Los comentarios se publicarán una vez sean aprobados por el administrador...

### Escribe tu comentario

**Tema:** Marketing Hero: Las herramientas comerciales de los videojuegos

Nombre (Obligatorio)

Correo Electrónico (Obligatorio)\*

Página Web (Si tienes)

\*La dirección de correo no se hará pública en la web

Introduce el número de la imagen (Código de verificación para prevenir envíos automáticos)



0b823



### Directorio de RRHH

[Entrar al Directorio](#)

#### Sector: Consultoras de Formación

[OMD Human Resources Consulting](#)
[Epise](#)
[BLC Desarrollo](#)
[← ANTERIOR](#) | [SIGUIENTE →](#)

### Lo más de la semana

[LEIDO](#) | [COMENTADO](#)

Mario Bros es el personaje de videojuegos favorito para 41,6% de los usuarios de Yahoo!

¿Necesitamos más crisis?

¿Cómo nos afecta la Reforma Laboral?

"Las ETTS cubrimos casi 6 veces más puestos que los servicios públicos de empleo"

Aránzazu Montes, nueva directora de Recursos Humanos y Organización de UNICEF España

## Encuesta

¿Cree que los sindicatos tienen que reinventarse?

- Sí. Tienen que adaptarse al siglo XXI
- No. Cumplen su papel a la perfección
- Deberían ser menos políticos
- Sin ellos esto sería peor
- Deberían desaparecer

[Ver resultados](#) | [Votar](#)

[Master en Marketing ESIC](#) Aplicas la inteligencia en tu Mkt? Master Marketing Intelligence +info [ESIC.iberestudios.com/Mark](http://ESIC.iberestudios.com/Mark)

[Empleos y Headhunters](#) Especializados en profesionales sénior y directivos. ¡Regístrate! [www.Experteer.es](http://www.Experteer.es)

[Seeliger y Conde](#) Búsqueda y Selección de Directivos. Oficinas en Madrid y Barcelona. [www.syc-amrop.es](http://www.syc-amrop.es)

Anuncios Google

## Recomendamos

Atento

ATENTO:

EEC

EEC  
ESCUOLA EUROPEA DE COACHING  
Y HABILIDADES DIRECTIVAS

Ticket Restaurant

Ticket  
Restaurant®

Gestalto

gestalento

Training Express

TRAININGEXPRESS  
language consultants

ACT

ACT

[Portada](#) | [Secciones](#) | [La Noticia más Actual](#) | [Entrevistas](#) | [Se rumorea](#) | [Contratado y Despedido](#) | [Empleo en RRHH](#) | [The English Corner](#) | [Suscríbete al boletín](#) | [Hemeroteca](#) | [Links](#) | [Aviso Legal](#)

**COPYRIGHT 2008 RRHHDigital** Prohibida su reproducción total o parcial, así como su traducción a cualquier idioma sin autorización escrita de su titular.

DATOS DE CONTACTO

Diseño y desarrollo web: [LEXTREND](#)