

Esperto Universitario  
Innovazione nelle  
Industrie Creative



## Esperto Universitario Innovazione nelle Industrie Creative

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-innovazione-industrie-creative](http://www.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-innovazione-industrie-creative)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 18*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01 Presentazione

Oggi la creatività e l'innovazione sono diventate i principali motori del progresso economico, insieme alla tecnologia. Le industrie culturali e artistiche, soprattutto, sono al centro di questo settore, che richiede sempre più professionisti con qualifiche più elevate, fornendo alle aziende la qualità necessaria per distinguersi in un mercato sempre più competitivo. La domanda di nuovi profili professionali in grado di sviluppare in modo armonico ed efficace questi strumenti di gestione delle industrie creative è in costante aumento. Motivo per cui TECH ha ideato questo programma completo, che consentirà ai progettisti di migliorare le proprie qualifiche e dare maggiore visibilità al proprio curriculum.







“

*L'innovazione è alla base delle imprese creative, quindi i designer che migliorino le loro competenze in questo campo otterranno un bonus di qualità per il loro CV e per la loro crescita professionale"*

Le aziende creative basano la loro produzione sull'innovazione, che le distingue dalle altre organizzazioni del settore. Applicare le tecniche più recenti, le strategie più creative e utilizzare gli strumenti tecnologici più avanzati è essenziale per ottenere la massima qualità richiesta dal mercato. TECH ha ideato pertanto questo Esperto Universitario in Innovazione nelle Industrie Creative per offrire ai designer le competenze necessarie a lavorare in questo campo, che li farà diventare veri e propri specialisti del settore.

Il programma inizierà spiegando il concetto di innovazione aziendale, che comporta il miglioramento dell'attività dell'organizzazione attraverso cambiamenti nei modelli di business, nei processi, nell'organizzazione, nei prodotti o nel marketing, al fine di rendere l'azienda più efficiente e raggiungere una migliore posizione sul mercato. Il programma fornirà un approccio alla metodologia del *Future Thinking*, che cerca di incrementare l'attività aziendale mediante cambiamenti nei modelli di business, nei processi, nell'organizzazione, nei prodotti o nel marketing per rendere l'azienda più efficiente e raggiungere una migliore posizione sul mercato.

Indubbiamente, un programma che fornirà ai designer le chiavi per gestire con successo un settore fondamentale al giorno d'oggi, che sta diventando sempre più rilevante nel mercato e che comprende aziende di settori ampiamente creativi, come la cultura, l'arte, la comunicazione, ecc., campi che richiedono una specializzazione di livello superiore per ottenere i risultati attesi.

Un Esperto Universitario 100% online che consentirà agli studenti di distribuire autonomamente il proprio tempo di studio, senza essere condizionati da orari fissi o dalla necessità di recarsi in una sede fisica, con la possibilità di accedere a tutti i contenuti in qualsiasi momento della giornata, conciliando la vita lavorativa e personale con quella accademica.

Questo **Esperto Universitario in Innovazione nelle Industrie Creative** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella direzione e nella gestione delle imprese creative
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e 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 nella gestione di imprese creative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Acquisisci le competenze più creative per gestire con successo le imprese culturali e artistiche”*

“

*Specializzati in innovazione nelle imprese creative e introduci nel tuo business una nuova visione del lavoro, più dinamica, attuale e in linea con le esigenze del XXI secolo”*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti nell'ambito del design, così come riconosciuti esperti appartenenti a società e università di prestigio, 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 il professionista 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.

*Questo Esperto Universitario ha una metodologia didattica innovativa che permetterà agli studenti di studiare in modo contestuale, come se stessero affrontando situazioni reali.*

*TECH fornisce agli studenti una gran varietà di casi di studio con cui possono facilmente rafforzare i contenuti.*





# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Innovazione nelle Industrie Creative di TECH è quello di garantire che i designer acquisiscano le competenze necessarie a mettere in pratica tutti i concetti e le strategie offerte in questo programma. Il suo utilizzo darà loro gli strumenti necessari per avere successo in un settore attualmente molto richiesto, che sarà fondamentale per la loro crescita personale e, soprattutto, professionale. Al termine dell'Esperto Universitario, lo studente sarà quindi più sicuro di sé quando dovrà gestire imprese creative.







“

*Un Esperto Universitario di prim'ordine  
che ti permetterà di rimanere aggiornato  
sull'innovazione nelle Industrie Creative”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Offrire conoscenze utili alla specializzazione degli studenti, fornendo loro competenze nello sviluppo e nell'applicazione di idee originali al loro lavoro personale e professionale
- ◆ Comprendere come la creatività e l'innovazione sono diventate il motore dell'economia
- ◆ Risolvere i problemi di gestione della creatività in ambienti innovativi e in contesti multidisciplinari
- ◆ Integrare le proprie conoscenze acquisite con quelle possedute da altre persone, formulando giudizi e ragionamenti fondati sulla base dell'informazione disponibile in ogni caso
- ◆ Saper gestire il processo di creazione e messa in pratica di idee innovative su un tema specifico
- ◆ Acquisire conoscenze specifiche per la gestione delle imprese e delle compagnie nel nuovo contesto delle Industrie Creative
- ◆ Disporre degli strumenti necessari per analizzare la realtà economica, sociale e culturale in cui si sviluppano ed evolvono le Industrie Creative al giorno d'oggi
- ◆ Acquisire le competenze necessarie per sviluppare ed evolvere il proprio profilo professionale sia in ambito aziendale che imprenditoriale
- ◆ Ottenere conoscenze specifiche per la gestione delle imprese e delle compagnie nel nuovo contesto delle Industrie Creative
- ◆ Organizzare e pianificare i compiti utilizzando le risorse disponibili per affrontarli in tempi precisi
- ◆ Utilizzare nuove tecnologie di informazione e comunicazione come strumenti di preparazione e di scambio di esperienze nell'ambito di studio
- ◆ Sviluppare le capacità di comunicazione, sia scritta che orale, e le capacità di presentazione professionale nella realtà quotidiana
- ◆ Acquisire competenze in materia di ricerche di mercato, visione strategica, metodologie digitali e co-creazione



*Scopri i principali cambiamenti digitali avvenuti nelle industrie creative e applicali alla tua attività”*



## Obiettivi specifici

---

### **Modulo 1. Futures Thinking: Come trasformare l'oggi a partire dal domani?**

- ◆ Conoscere a fondo la metodologia *Futures Thinking*
- ◆ Comprendere i segnali che indicano un cambiamento nel modo di lavorare
- ◆ Capire come può essere il futuro per anticipare e creare strategie innovative che favoriscano la crescita dell'azienda
- ◆ Pensare alla sostenibilità come obiettivo da raggiungere mediante le azioni proposte

### **Modulo 2. Leadership e innovazione nelle Industrie Creative**

- ◆ Applicare risorse creative allo sviluppo dell'azienda
- ◆ Comprendere l'innovazione come parte essenziale di qualsiasi azienda creativa
- ◆ Conoscere gli ostacoli all'innovazione nell'industria creativa
- ◆ Essere in grado di guidare una strategia digitale applicata all'azienda

### **Modulo 3. Trasformazione digitale nell'industria creativa**

- ◆ Saper realizzare la trasformazione digitale delle aziende creative
- ◆ Conoscere gli impatti della quarta rivoluzione industriale
- ◆ Applicare i concetti e le strategie di *Big Data* all'azienda creativa
- ◆ Applicare la tecnologia *Blockchain*



# 03

## Direzione del corso

I docenti di questo Esperto Universitario in Innovazione nelle Industrie Creative di TECH sono professionisti con una vasta esperienza nel settore, oltre che nell'insegnamento e nella ricerca, che hanno dedicato gran parte della loro carriera alla specializzazione in questo campo, tenendo conto dei progressi che si sono verificati negli ultimi decenni. Sono senza dubbio professori di prim'ordine che hanno profuso tutti i loro sforzi per creare il miglior programma nell'attuale panorama accademico.





“

*Un programma ideato da  
professionisti con una vasta  
esperienza nel settore”*

## Autista ospite internazionale

S. Mark Young è un esperto di fama internazionale che ha concentrato la sua carriera di ricerca sull'industria dell'intrattenimento. I suoi risultati hanno ricevuto numerosi riconoscimenti, tra cui il Premio di carriera in contabilità e gestione nel 2020, assegnato dall'American Accounting Association. Allo stesso modo, è stato premiato tre volte per i suoi contributi alla letteratura accademica in questi settori.

Una delle pietre miliari più importanti della sua carriera è stata la pubblicazione dello studio "Narcisismo e Celebrità", insieme al Dr. Drew Pinsky. Questo testo ha raccolto dati diretti da personaggi famosi del cinema o della televisione. Inoltre, nell'articolo, che sarebbe poi diventato un best-seller, l'esperto analizzava i comportamenti narcisistici delle star di celluloidi e come questi sono stati normalizzati nei media moderni. Allo stesso tempo, è stato affrontato l'impatto di questi sulla gioventù contemporanea.

Nel corso della sua vita professionale, Young ha approfondito l'organizzazione e la concentrazione nell'industria cinematografica. Nello specifico, ha approfondito i modelli per prevedere il successo al botteghino dei film più importanti. Allo stesso modo, ha fornito contributi sulla contabilità basata sulle attività e sulla progettazione dei sistemi di controllo. In particolare, risalta la sua riconosciuta influenza per l'implementazione di una gestione efficace basata sulla Balanced Scorecard.

Allo stesso modo, il lavoro accademico ha segnato anche la sua vita professionale, portandolo a essere scelto per guidare la cattedra di Ricerca George Bozanic and Holman G. Hurt in Business, Sport e Spettacolo. Allo stesso modo, ha tenuto conferenze e partecipato a programmi di studio relativi alla Contabilità, al Giornalismo e alle Comunicazioni. Allo stesso tempo, i suoi studi universitari e universitari lo hanno collegato a prestigiose università nordamericane come Pittsburgh e Ohio.



## Dr. Young, S. Mark

---

- Direttore della cattedra George Bozanic e Holman G. Hurt nel settore dello sport e dell'intrattenimento
- Storico ufficiale della squadra di tennis maschile dell'Università della California del Sud
- Ricercatore accademico specializzato nello sviluppo di modelli predittivi per l'industria cinematografica
- Coautore del libro "Narcisismo e celebrità"
- Dottorato in Scienze contabili presso l'Università di Pittsburgh
- Master in Contabilità presso la Ohio State University
- Laurea in Economia presso l'Oberlin College
- Membro del Centro per l'eccellenza nell'insegnamento

“

*Grazie a TECH potrai apprendere con i migliori professionisti del mondo”*

## Direzione



### Dott.ssa Velar, Marga

- ◆ Responsabile del *Marketing* Aziendale presso SGN Group di New York
- ◆ Direttrice di Forefashion Lab
- ◆ Docente presso il Centro Universitario Villanueva di ISEM *Fashion Business School* e presso la Facoltà di Comunicazione dell'Università di Navarra
- ◆ Dottorato in Comunicazione conseguito presso l'Università Carlos III di Madrid
- ◆ Laurea in Comunicazione Audiovisiva e diploma in Comunicazione e Gestione della Moda conseguiti presso il Centro Universitario Villanueva dell'Università Complutense
- ◆ MBA in Fashion Business Management conseguito presso l'ISEM *Fashion Business School*

## Personale docente

### Dott.ssa Arroyo Villoria, Cristina

- ◆ Partner e direttrice di progetti e dell'imprenditorialità presso industrie creative
- ◆ Pianificazione strategica, sviluppo aziendale e strategia di comunicazione e marketing
- ◆ Laurea in Scienze del Lavoro presso l'Università di Valladolid

- ◆ Master in Gestione delle HR presso la San Pablo CEU Business School
- ◆ Master in Tecnologie dell'Educazione conseguito presso la *Business School* di Bureau Veritas





“

*Il nostro personale docente, esperto in Innovazione nelle Industrie Creative, ti aiuterà a raggiungere il successo a livello professionale”*

# 04

## Struttura e contenuti

Le Industrie Creative si basano sull'innovazione dei processi. Pertanto, la qualificazione dei professionisti dovrebbe essere incentrata su questo settore, che consentirà loro di essere più efficaci nel loro lavoro quotidiano. Questo Esperto Universitario di TECH si rivolge ai designer, offrendo loro il programma più completo dell'attuale panorama accademico, con una gran quantità di risorse teoriche e pratiche che faciliteranno il loro apprendimento e permetteranno loro di migliorare la loro preparazione in breve tempo.



“

*Un programma molto ben strutturato  
che facilita l'apprendimento e che aiuta  
a raggiungere il successo professionale”*

## Modulo 1. *Futures Thinking*: Come trasformare l'oggi a partire dal domani?

- 1.1. Metodologia *Futures Thinking*
  - 1.1.1. Il *Futures Thinking*
  - 1.1.2. Benefici dell'uso di questa metodologia
  - 1.1.3. Il ruolo del "futurista" nell'impresa creativa
- 1.2. Segnali di cambiamento
  - 1.2.1. Il segnale di cambiamento
  - 1.2.2. Identificazione dei segnali di cambiamento
  - 1.2.3. L'interpretazione dei segnali
- 1.3. Tipologie di futuro
  - 1.3.1. Viaggio al passato
  - 1.3.2. Le quattro tipologie di futuro
  - 1.3.3. Applicazione della metodologia *Futures Thinking* nel lavoro
- 1.4. *Future Forecasting*
  - 1.4.1. Alla ricerca di *Driver*
  - 1.4.2. Come creare una previsione del futuro?
  - 1.4.3. Come scrivere uno scenario futuro?
- 1.5. Tecniche di stimolazione mentale
  - 1.5.1. Passato, futuro ed empatia
  - 1.5.2. Fatti vs. esperienza
  - 1.5.3. Percorsi alternativi
- 1.6. Previsione collaborativa
  - 1.6.1. Il futuro come un gioco
  - 1.6.2. *Future Wheel*
  - 1.6.3. Il futuro da prospettive diverse
- 1.7. Vittorie epiche
  - 1.7.1. Dalla scoperta alla proposta di innovazione
  - 1.7.2. La vittoria epica
  - 1.7.3. L'equità nel gioco del futuro
- 1.8. Futuri di preferenza
  - 1.8.1. Il futuro di preferenza
  - 1.8.2. Tecniche
  - 1.8.3. Lavorare dal futuro all'indietro

- 1.9. Dalla previsione all'azione
  - 1.9.1. Immagini del futuro
  - 1.9.2. Manufatti del futuro
  - 1.9.3. Tabella di marcia
- 1.10. OSS: Una visione globale e multidisciplinare del futuro
  - 1.10.1. Sviluppo sostenibile come obiettivo mondiale
  - 1.10.2. La gestione dell'essere umano nella natura
  - 1.10.3. Sostenibilità sociale

## Modulo 2. Leadership e innovazione nelle Industrie Creative

- 2.1. Creatività applicata all'industria
  - 2.1.1. L'espressione creativa
  - 2.1.2. Le risorse creative
  - 2.1.3. Tecniche di creatività
- 2.2. La nuova cultura di innovazione
  - 2.2.1. Il contesto dell'innovazione
  - 2.2.2. Perché l'innovazione fallisce?
  - 2.2.3. Teorie accademiche
- 2.3. Dimensioni e leve dell'innovazione
  - 2.3.1. I piani e le dimensioni dell'innovazione
  - 2.3.2. Attitudini per l'innovazione
  - 2.3.3. Intrapreneurship e tecnologia
- 2.4. Restrizioni e ostacoli dell'innovazione nell'industria creativa
  - 2.4.1. Restrizioni personali e di gruppo
  - 2.4.2. Restrizioni sociali e organizzative
  - 2.4.3. Restrizioni industriali e tecnologiche
- 2.5. Innovazione chiusa e aperta
  - 2.5.1. Dall'innovazione chiusa all'Open Innovation
  - 2.5.2. Pratiche per implementare l'Open Innovation
  - 2.5.3. Esperienza di Open Innovation nelle imprese
- 2.6. Modelli di business innovativi nelle Industrie Creative
  - 2.6.1. Tendenze aziendali nell'economia creativa
  - 2.6.2. Casi di studio
  - 2.6.3. Rivoluzione del settore



- 2.7. Guidare e gestire una strategia di innovazione
    - 2.7.1. Promuovere l'adozione
    - 2.7.2. Guidare il processo
    - 2.7.3. *Portfolio Maps*
  - 2.8. Finanziare l'innovazione
    - 2.8.1. CFO: investitore di capitale di rischio
    - 2.8.2. Finanziamento dinamico
    - 2.8.3. Risposta alle sfide
  - 2.9. Ibridazione: innovazione nell'economia creativa
    - 2.9.1. Intersezione tra settori
    - 2.9.2. Generare soluzioni dirompenti
    - 2.9.3. L'effetto *Medici*
  - 2.10. Nuovi ecosistemi creativi e innovativi
    - 2.10.1. Generare ambienti innovativi
    - 2.10.2. La creatività come stile di vita
    - 2.10.3. Ecosistemi
- Modulo 3. Trasformazione digitale nell'industria creativa**
- 3.1. *Digital Future* dell'industria creativa
    - 3.1.1. La trasformazione digitale
    - 3.1.2. Situazione del settore e ottica comparativa
    - 3.1.3. Sfide future
  - 3.2. Quarta rivoluzione industriale
    - 3.2.1. Rivoluzione industriale
    - 3.2.2. Applicazioni
    - 3.2.3. Impatti
  - 3.3. Abilitatori digitali per la crescita
    - 3.3.1. Effettività operativa, accelerazione e miglioramento
    - 3.3.2. Trasformazione Digitale Continua
    - 3.3.3. Soluzioni e servizi per le industrie creative
  - 3.4. L'applicazione dei *Big Data* nell'impresa
    - 3.4.1. Il valore del dato
    - 3.4.2. Il dato nel processo decisionale
    - 3.4.3. *Data Driven Company*
  - 3.5. Tecnologia cognitiva
    - 3.5.1. Intelligenza Artificiale e *Digital Interaction*
    - 3.5.2. Internet of Things e Robotica
    - 3.5.3. Altre pratiche digitali
  - 3.6. Utilizzi e applicazione della tecnologia *blockchain*
    - 3.6.1. *Blockchain*
    - 3.6.2. Valore per il settore delle Creative Industries
    - 3.6.3. Versatilità delle transazioni
  - 3.7. L'Omnicanalità e lo sviluppo del transmedia
    - 3.7.1. Impatto nel settore
    - 3.7.2. Analisi della sfida
    - 3.7.3. Evoluzione
  - 3.8. Ecosistemi di imprenditorialità
    - 3.8.1. Il ruolo dell'innovazione e del *venture capital*
    - 3.8.2. L'ecosistema *Start-Up* e i soggetti che lo compongono
    - 3.8.3. Come massimizzare la relazione tra l'agente creativo e le *start-up*
  - 3.9. Nuovi modelli di business disruptivi
    - 3.9.1. Basato sulla commercializzazione (piattaforme e *Marketplace*)
    - 3.9.2. Basato sulla prestazione dei servizi (modelli *Freemium*, *Premium* o ad abbonamento)
    - 3.9.3. Basato sulle comunità (dal *crowdfunding*, social network o *blog*)
  - 3.10. Metodologie per promuovere la cultura dell'innovazione nell'industria creativa
    - 3.10.1. Strategia di innovazione del Blue Ocean
    - 3.10.2. Strategia di innovazione *Lean Star-up*
    - 3.10.3. Strategia di innovazione *Agile*



*La migliore panoramica accademica dello scenario attuale per essere più efficaci nei processi innovativi delle aziende creative"*

# 05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## 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 in 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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.



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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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 socio-economico 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:



#### Materiali 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.

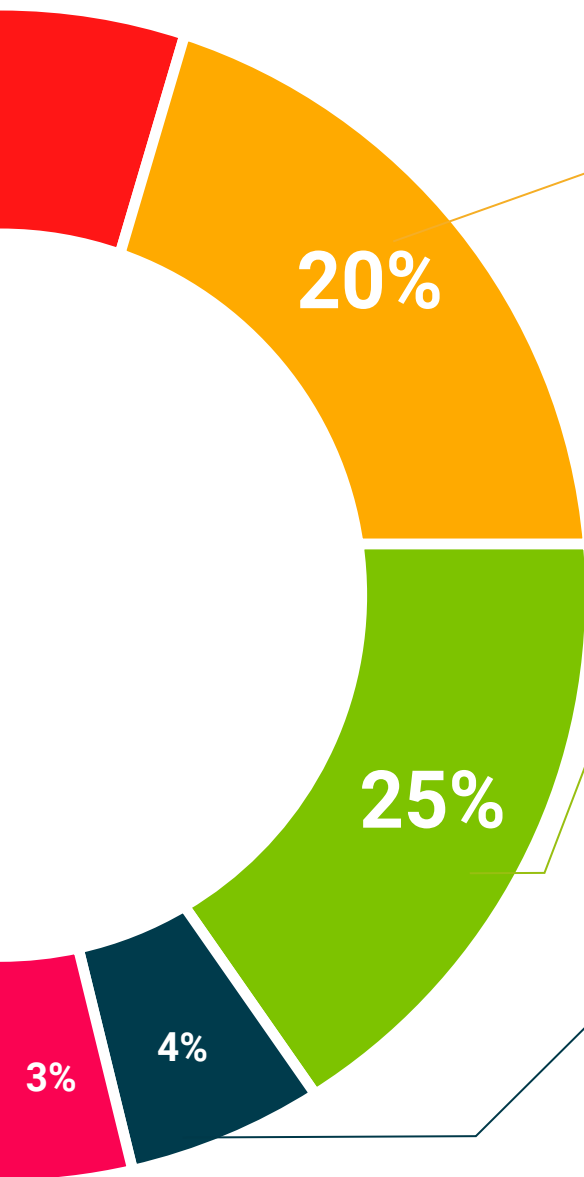


#### Letture complementari

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.







#### 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

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

L'Esperto Universitario in Innovazione nelle Industrie Creative garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Innovazione nelle Industrie Creative** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Innovazione nelle Industrie Creative**

Ore Ufficiali: **450 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.



futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingue

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Innovazione nelle  
Industrie Creative

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

# Esperto Universitario Innovazione nelle Industrie Creative

