

Executive Mastère

MBA en Direction d'Entreprises Créatives

M B A D E C



Executive Mastère MBA Direction d'Entreprises Créatives

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne
- » Dirigé aux: aux diplômés de l'enseignement supérieur et aux diplômés universitaires qui ont les diplômés de l'université qui ont déjà effectué l'une des qualifications dans le domaine de gestion des affaires, marketing, la communication ou le design.

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/ecole-de-commerce/master/master-mba-direction-entreprises-creatives

Sommaire

01

Accueil

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 6

03

Pourquoi notre programme?

page 10

04

Objectifs

page 14

05

Compétences

page 20

06

Structure et contenu

page 26

07

Méthodologie

page 38

08

Profil de nos étudiants

page 46

09

Direction de la formation

page 50

10

Impact sur votre carrière

page 56

11

Bénéfices pour votre
entreprise

page 60

12

Diplôme

page 64

01 Accueil

Bien que la discipline de la gestion des industries créatives commence tout juste à voir le jour, de plus en plus d'entreprises adoptent sa méthodologie pour favoriser la réussite de leurs processus. Ce travail, qui promeut les arts, la culture, le design, les affaires et la technologie, exige des professionnels très compétents, capables de transformer la valeur de la créativité en un atout économique pour l'entreprise. C'est pourquoi TECH a conçu ce programme dans lequel des professionnels de différentes branches apprendront à gérer le processus d'idéation et de mise en œuvre de propositions créatives de manière efficace et en favorisant la croissance financière et monétaire de l'organisation. Un plan d'étude qui se déroule sur 12 mois et qui marquera un avant et un après dans la carrière professionnelle de l'étudiant.



MBA en Direction d'Entreprises Créatives.
TECH Université Technologique



“

Devenez un atout de changement pour votre organisation et commencez à promouvoir les arts, la culture, le design, le commerce et la technologie sous un angle nouveau et efficace”

02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande École de Commerce 100% en ligne au monde. Il s'agit d'une École de Commerce d'élite, avec un modèle des plus hauts standards académiques. Un centre international de perfectionnement des compétences en gestion intensive et en haute performance.



“

TECH est une université à la pointe de la technologie, qui met toutes ses ressources à la disposition de l'étudiant pour l'aider à réussir dans son entreprise”

À TECH Université Technologique



Innovation

L'université offre un modèle d'apprentissage en ligne qui combine les dernières technologies éducatives avec la plus grande rigueur pédagogique. Une méthode unique, mondialement reconnue, qui vous procurera les clés afin d'être en mesure d'évoluer dans un monde en constante mutation, où l'innovation doit être le principale défi de tout entrepreneur.

"*Microsoft Europe Success Story*" pour avoir intégré dans nos programmes l'innovant système de multi-vidéos interactives.



Les plus hautes exigences

Les critères d'admission pour TECH ne sont pas économiques. Il ne faut pas faire un grand investissement pour étudier dans cette université. Cependant, pour obtenir un diplôme de TECH, les limites de l'intelligence et des capacités de l'étudiant seront testées. Les normes académiques de cette institution sont très élevées...

95%

des étudiants de TECH finalisent leurs études avec succès



Networking

Des professionnels de tous les pays collaborent avec TECH, ce qui vous permettra de créer un vaste réseau de contacts qui vous sera particulièrement utile pour votre avenir.

+100.000

dirigeants formés chaque année

+200

nationalités différentes



Empowerment

L'étudiant évoluera aux côtés des meilleures entreprises et des professionnels de grand prestige et de grande influence. TECH a développé des alliances stratégiques et un précieux réseau de contacts avec les principaux acteurs économiques des 7 continents.

+500

accords de collaboration avec les meilleures entreprises



Talents

Ce programme est une proposition unique visant à faire ressortir le talent de l'étudiant dans le domaine des affaires. C'est l'occasion de faire connaître leurs préoccupations et leur vision de l'entreprise.

TECH aide les étudiants à montrer leur talent au monde entier à la fin de ce programme.



Contexte Multiculturel

Les étudiants qui étudient à TECH bénéficieront d'une expérience unique. Vous étudierez dans un contexte multiculturel. Grâce à un programme à vision globale, vous découvrirez différentes manières de travailler dans différentes parties du monde. Vous serez ainsi en mesure de sélectionner ce qui convient le mieux à votre idée d'entreprise.

Nous comptons plus de 200 nationalités différentes parmi nos étudiants.

TECH recherche l'excellence et, à cette fin, elle possède une série de caractéristiques qui en font une université unique:



Analyse

TECH explore le côté critique de l'apprenant, sa capacité à remettre les choses en question, ses aptitudes à résoudre les problèmes et ses compétences interpersonnelles.



Excellence académique

TECH offre aux étudiants la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne. L'université combine la méthode Relearning (la méthode d'apprentissage de troisième cycle la plus reconnue au niveau international) avec l'Étude de cas. Un équilibre difficile entre tradition et avant-garde, dans le cadre d'un itinéraire académique des plus exigeants.



Économie d'échelle

TECH est la plus grande université en ligne du monde. Elle possède un portefeuille de plus de 10.000 diplômes de troisième cycle. Et dans la nouvelle économie, **volume + technologie = prix de rupture**. Ainsi, les études ne sont pas aussi coûteuses que dans une autre université.



Apprenez auprès des meilleurs

L'équipe d'enseignants de TECH explique en classe ce qui les a conduits au succès dans leurs entreprises, en travaillant dans un contexte réel, vivant et dynamique. Des enseignants qui s'engagent pleinement à offrir une spécialisation de qualité permettant aux étudiants de progresser dans leur carrière et de se distinguer dans le monde des affaires.

Des professeurs de 20 nationalités différentes.



À TECH, vous aurez accès aux études de cas les plus rigoureuses et les plus récentes du monde académique”

03

Pourquoi notre programme?

Suivre le programme TECH, c'est multiplier les possibilités de réussite professionnelle dans le domaine de la gestion supérieure des affaires.

C'est un défi qui implique des efforts et du dévouement, mais qui ouvre les portes d'un avenir prometteur. Les étudiants apprendront auprès de la meilleure équipe d'enseignants et avec la méthodologie éducative la plus flexible et la plus innovante.



“

Nous disposons d'une corps enseignant hautement qualifié et du programme didactique le plus complet du marché, ce qui nous permet de vous offrir une formation du plus haut niveau académique”

Ce programme offrira une multitude d'avantages professionnels et personnels, dont les suivants:

01

Donner un élan définitif à la carrière de l'étudiant

En étudiant à TECH, les étudiants seront en mesure de prendre en main leur avenir et de développer tout leur potentiel. À l'issue de ce programme, vous acquerez les compétences nécessaires pour apporter un changement positif à votre carrière en peu de temps.

70% des participants à cette spécialisation réalisent un changement positif dans leur carrière en moins de 2 ans.

02

Vous développerez une vision stratégique et globale de l'entreprise

TECH offre une vision approfondie de la gestion générale pour comprendre comment chaque décision affecte les différents domaines fonctionnels de l'entreprise.

Notre vision globale de l'entreprise améliorera votre vision stratégique.

03

Consolider les étudiants en gestion supérieure des affaires

Étudier à TECH, c'est ouvrir les portes d'un panorama professionnel de grande importance pour que les étudiants puissent se positionner comme des managers de haut niveau, avec une vision large de l'environnement international.

Vous travaillerez sur plus de 100 cas réels de cadres supérieurs.

04

Vous assumerez de nouvelles responsabilités

Au cours du programme, les dernières tendances, évolutions et stratégies sont présentées, afin que les étudiants puissent mener à bien leur travail professionnel dans un environnement en mutation.

À l'issue de cette formation, 45% des stagiaires sont promus en interne.

05

Vous aurez accès à un important réseau de contacts

TECH met ses étudiants en réseau afin de maximiser les opportunités. Des étudiants ayant les mêmes préoccupations et le désir de se développer. Ainsi, ils peuvent partager des partenaires, des clients ou des fournisseurs.

Vous trouverez un réseau de contact essentiel à votre développement professionnel.

06

Développer des projets d'entreprise de manière rigoureuse

Les étudiants acquerront une vision stratégique approfondie qui les aidera à élaborer leur propre projet, en tenant compte des différents domaines de l'entreprise.

20% de nos étudiants développent leur propre idée entrepreneuriale.

07

Améliorer les *soft skills* et les compétences de gestion

TECH aide les étudiants à appliquer et à développer les connaissances acquises et à améliorer leurs compétences interpersonnelles pour devenir des leaders qui font la différence.

Améliorez vos compétences en communication ainsi que dans le domaine du leadership pour booster votre carrière professionnelle.

08

Vous ferez partie d'une communauté exclusive

L'étudiant fera partie d'une communauté de managers d'élite, de grandes entreprises, d'institutions renommées et de professeurs qualifiés issus des universités les plus prestigieuses du monde: la communauté TECH Université de Technologie.

Nous vous donnons la possibilité de vous spécialiser auprès d'une équipe de professeurs de renommée internationale.

04 Objectifs

TECH a conçu ce programme MBA en gestion d'entreprise créative avec l'objectif fondamental d'aider les étudiants à acquérir les compétences, les outils et les connaissances qui leur permettront de travailler dans des entreprises de cette nature, en favorisant la génération et la mise en œuvre d'idées innovantes. À cette fin, un programme d'études complet a été préparé, qui offrira un aperçu à 360° de toutes les singularités de la profession, dispensé par un corps enseignant d'excellence.



“

L'objectif ultime de TECH avec ce Executive Mastère MBA en Direction d'Entreprises Créatives est de former les professionnels les plus compétents et les mieux préparés du marché"

Vos objectifs sont les nôtres.

Ensemble, nous travaillons pour vous aider à les atteindre.

Le Executive Mastère MBA en Direction d'Entreprises Créatives vous formera à:

01

Acquérir et comprendre les connaissances utiles à la formation des étudiants, en leur fournissant des compétences pour le développement et l'application d'idées originales dans leur travail personnel et professionnel

02

Comprendre comment la créativité et l'innovation sont devenues les moteurs de l'économie

03

Résolution de problèmes dans des environnements nouveaux et dans des contextes interdisciplinaires dans le domaine de la gestion de la créativité

04

Intégrer ses propres connaissances à celles des autres, en portant des jugements éclairés et en raisonnant sur la base des informations disponibles dans chaque cas



05

Savoir gérer le processus de création et de mise en œuvre d'idées nouvelles sur un sujet donné

06

Acquérir des connaissances spécifiques pour la gestion des entreprises et des organisations dans le nouveau contexte des industries créatives

07

Mise à jour progressive et constante dans un environnement de formation autonome

08

Posséder les outils nécessaires pour analyser les réalités économiques, sociales et culturelles dans lesquelles les industries créatives se développent et se transforment aujourd'hui



09

Aider les étudiants à acquérir les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel dans des environnements commerciaux et entrepreneuriaux

10

Obtenir des connaissances pour gérer les entreprises et les organisations dans le nouveau contexte des industries créatives

11

Organiser et planifier les tâches en utilisant les ressources disponibles pour les réaliser dans des délais précis





12

Utiliser les nouvelles technologies de l'information et de la communication comme outils de formation et d'échange d'expériences dans le domaine d'étude

13

Développer des compétences en communication, tant écrite qu'orale, ainsi que des compétences de présentation professionnelle efficace dans la pratique quotidienne

14

Acquérir des compétences en matière d'études de marché, de vision stratégique, de méthodologies numériques et de co-création

05

Compétences

Après avoir suivi ce programme complet conçu par des professionnels de TECH, vous aurez acquis une série de compétences et d'aptitudes qui vous permettront de travailler dans l'environnement de gestion des industries créatives avec un plus grand degré de réussite. Une expérience académique qui, étant donné qu'elle est enseignée entièrement en ligne, permet au professionnel de continuer à faire évoluer sa carrière, sans négliger son travail et le reste de ses obligations quotidiennes. Par conséquent, il vous suffit d'un appareil électronique avec accès à Internet pour accéder à la banque de connaissances la plus complète et la plus efficace du marché.





*Apprenez à connaître les particularités
du MBA en Direction d'Entreprises
Créatives et développez les compétences
nécessaires pour réussir dans ce domaine"*

01

Travailler dans des entreprises du secteur de la création, en sachant comment les gérer avec succès

02

Avoir une connaissance approfondie du fonctionnement et du contexte mondial des nouvelles industries créatives

03

Avoir une connaissance approfondie de tous les aspects de la protection des produits créatifs, de la protection de la propriété intellectuelle au droit de la publicité

04

Savoir réaliser une gestion économique et financière correcte des entreprises de l'industrie créative



05

Savoir calculer le profit, la rentabilité et les coûts dans le cadre de projets de l'industrie créative

06

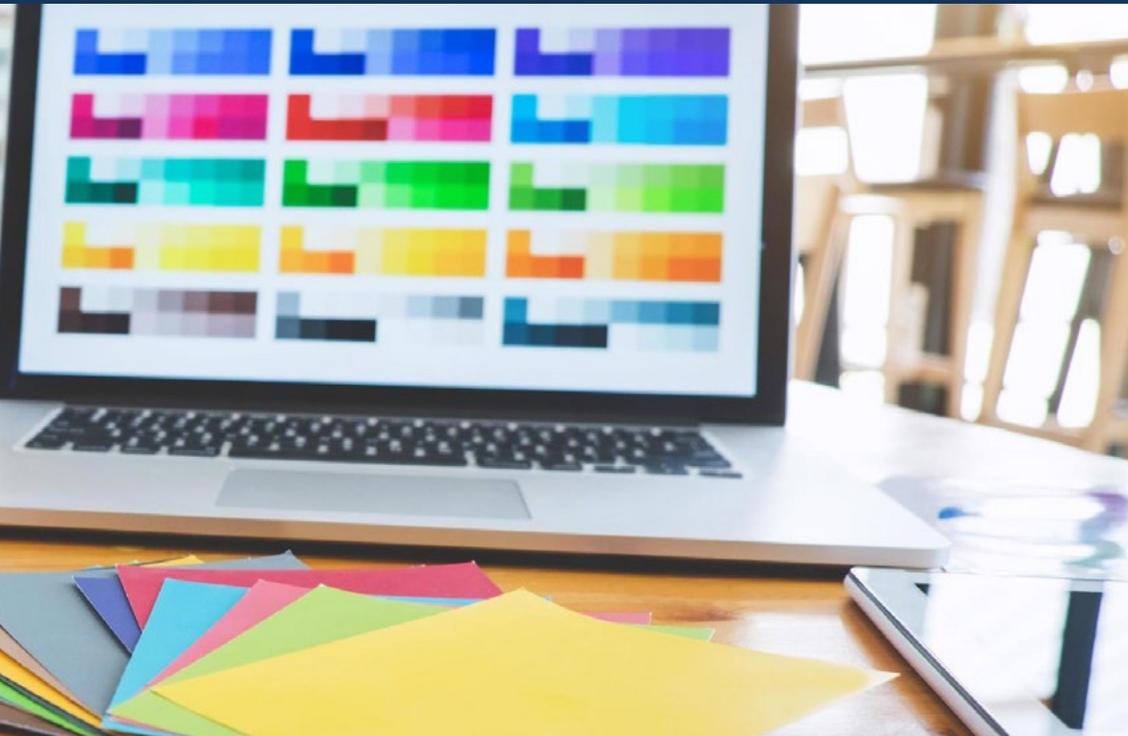
Posséder des compétences complètes dans méthodologie *Future Thinking* afin d'être en mesure d'en appliquer les avantages dans le travail quotidien

07

Savoir gérer correctement le changement et prévoir l'avenir des entreprises du secteur créatif

08

Être capable d'assurer une gestion efficace des consommateurs dans les entreprises créatives



09

Savoir gérer la communication à un niveau intégral pour les entreprises du secteur de la création

10

Pouvoir participer activement au processus de valorisation de la marque dans les entreprises créatives

11

Avoir des connaissances approfondies qui permettent au professionnel de gérer le processus de numérisation dans les industries créatives





12

Savoir mettre en œuvre des stratégies innovantes de marketing numérique pour les entreprises créatives

13

Fournir à l'étudiant des connaissances complètes qui lui permettront de devenir un entrepreneur dans l'industrie créative, en tirant le meilleur parti de son idée première

14

Aider le professionnel à acquérir des outils pour gérer le leadership au sein de ces industries

06

Structure et contenu

La structure et le contenu du MBA en Direction d'Entreprises Créatives ont été imaginés et conçus par un groupe de professionnels très prestigieux dans ce domaine de connaissances, qui mettent l'expérience de leurs années de travail dans ce programme de remise à niveau. Ainsi, le programme d'études que TECH présente pour ce programme est conçu en format multimédia, afin d'aider l'étudiant à intérioriser les connaissances de la manière la plus simple et la plus confortable possible.



“

Ce que vous étudiez est très important. Les aptitudes et les compétences que vous acquérez sont les plus importantes. Vous ne trouverez pas de syllabus plus complet que celui-ci, croyez-nous...”

Programme d'études

Traditionnellement, la créativité et la gestion ont été considérées comme des disciplines antagonistes. Aujourd'hui, cependant, la créativité et l'innovation sont devenues les principaux moteurs du progrès économique, aux côtés de la technologie. Cette réalité exige de nouveaux profils professionnels capables de développer harmonieusement et efficacement ces outils dans la gestion des industries dites créatives.

Grâce à ce programme complet, l'étudiant obtient la maîtrise de toutes les matières nécessaires à la gestion des entreprises et des organisations dans le nouveau contexte des industries créatives. Le programme ne se concentre pas uniquement sur la gestion des arts, mais vise à fournir les outils nécessaires pour analyser les réalités économiques, sociales et culturelles dans lesquelles les industries créatives se développent et se transforment aujourd'hui.

Ce programme est conçu pour être étudié avec une méthodologie qui favorise l'acquisition de compétences dans le domaine des études de marché, de la vision stratégique, des outils numériques et de la cocréation.

D'autre part, les emplois dans ce secteur sont en constante évolution. Pour cette raison, le programme vise à ce que les étudiants acquièrent les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel dans des environnements commerciaux et entrepreneuriaux.

Tout cela, condensé dans un programme académique divisé en dix modules d'enseignement dispensés sur 12 mois, est destiné à devenir un tournant dans la carrière professionnelle de l'étudiant. Ainsi, à l'issue du programme, l'étudiant pourra commencer à travailler dans des entreprises du secteur de la création avec un taux de réussite plus élevé.

Ce programme se déroule sur 12 mois et est divisé en 10 modules:

Module 1.	Nouvelles industries créatives
Module 2.	Protection des produits créatifs et immatériels sur le marché actuel
Module 3.	Gestion économique et financière de créatives
Module 4.	<i>Futures Thinking</i> : Futures Thinking: comment transformer aujourd'hui en demain?
Module 5.	Gestion des consommateurs ou des utilisateurs dans les entreprises créatives
Module 6.	<i>Creative Branding</i> : communication et gestion créative de la marque
Module 7.	Leadership et innovation dans les industries créatives
Module 8.	La transformation numérique dans l'industrie créative
Module 9.	Nouvelles stratégies de marketing numérique
Module 10.	L'esprit d'entreprise dans les industries créatives



Où, quand et comment se déroule la formation?

TECH offre la possibilité de développer ce MBA Direction d'Entreprises Créatives entièrement en ligne. Pendant les 12 mois de spécialisation, l'étudiant pourra accéder à tout moment à l'ensemble des contenus de ce programme, ce qui vous permettra de gérer vous-même votre temps d'étude.

*Une expérience
éducative unique, clé et
décisive pour stimuler
votre développement
professionnel.*

Module 1. Nouvelles industries créatives

1.1. Nouvelles industries créatives

- 1.1.1. De l'industrie culturelle à l'industrie créative
- 1.1.2. Les industries créatives d'aujourd'hui
- 1.1.3. Activités et secteurs qui composent les industries créatives

1.2. Activités et secteurs qui composent les industries créatives

- 1.2.1. Contribution
- 1.2.2. Les moteurs de la croissance et du changement
- 1.2.3. Perspectives d'emploi dans les industries créatives

1.3. Nouveau contexte mondial des industries créatives

- 1.3.1. Radiographie des industries créatives dans le monde
- 1.3.2. Sources de financement des industries créatives dans chaque pays
- 1.3.3. Études de cas: modèles de gestion et politiques publiques

1.4. Patrimoine naturel et culturel

- 1.4.1. Patrimoine historique et culturel
- 1.4.2. Sous-produits et services des musées, sites archéologiques et historiques et paysages culturels
- 1.4.3. Patrimoine culturel immatériel

1.5. Arts visuels

- 1.5.1. Arts plastiques
- 1.5.2. Photographie
- 1.5.3. Artisanat

1.6. Arts du spectacle

- 1.6.1. Théâtre et danse
- 1.6.2. Musique et festivals
- 1.6.3. Fêtes et cirque

1.7. Médias audiovisuels

- 1.7.1. Film, TV et contenu audiovisuel
- 1.7.2. Radio, podcasts et contenu audio
- 1.7.3. Jeux vidéo

1.8. Publications actuelles

- 1.8.1. Littérature, essais et poésie
- 1.8.2. Maisons d'édition
- 1.8.3. Presse

1.9. Services créatifs

- 1.9.1. Design et mode
- 1.9.2. Architecture et aménagement paysager
- 1.9.3. Publicité

1.10. Connexions de l'économie créative ou orange

- 1.10.1. *Spillovers* de créativité, de production et de connaissances
- 1.10.2. La culture au service de l'économie créative

Module 2. Protection des produits créatifs et immatériels sur le marché actuel

2.1. Protection juridique des actifs incorporels

2.2. Propriété intellectuelle I

2.3. Propriété intellectuelle II

2.4. Propriété intellectuelle III

2.5. Propriété industrielle I: marques

2.6. Propriété industrielle II: dessins et modèles industriels

2.7. Propriété industrielle III: brevets et modèles d'utilité

2.8. Propriété intellectuelle et industrielle: pratique

2.9. Droit de la publicité I

2.10. Droit de la publicité II

Module 3. Gestion économique et financière de créatives

3.1. La nécessité d'une durabilité économique 3.1.1. La structure financière d'une entreprise créative 3.1.2. La comptabilité dans une entreprise créative 3.1.3. Triple bilan	3.2. Revenus et dépenses de l'entreprise créative d'aujourd'hui 3.2.1. Comptabilité analytique 3.2.2. Type de coûts 3.2.3. Répartition des coûts	3.3. Les types de bénéfices dans l'entreprise 3.3.1. Marge de contribution 3.3.2. Seuil de rentabilité 3.3.3. Évaluation des alternatives	3.4. Investissement dans le secteur de la création 3.4.1. Investissement dans l'industrie créative 3.4.2. Valorisation d'un investissement 3.4.3. La méthode VAN: la valeur actuelle nette
3.5. La rentabilité dans l'industrie créative 3.5.1. Rentabilité économique 3.5.2. Coût-efficacité du temps 3.5.3. Rentabilité financière	3.6. Flux de trésorerie: liquidité et solvabilité 3.6.1. Flux de trésorerie 3.6.2. Bilan et compte de résultat 3.6.3. Liquidation et effet de levier	3.7. Formules de financement actuellement sur le marché de la création 3.7.1. Fonds de capital-risque 3.7.2. <i>Business angels</i> 3.7.3. Appels à propositions et subventions	3.8. La tarification des produits dans l'industrie créative 3.8.1. Fixation des prix 3.8.2. Profit vs. Concours Compétences 3.8.3. Stratégie de fixation des prix
3.9. Stratégie de fixation des prix dans le secteur de la création 3.9.1. Types de stratégies de tarification 3.9.2. Avantages 3.9.3. Inconvénients	3.10. Budgets opérationnels 3.10.1. Outils de planification stratégique 3.10.2. Éléments inclus dans le budget opérationnel 3.10.3. Élaboration et mise en œuvre du budget opérationnel		

Module 4. *Futures Thinking*: comment transformer aujourd'hui en demain?

4.1. Methodologie futures thinking 4.1.1. Le <i>futures thinking</i> 4.1.2. Avantages de l'utilisation de cette méthodologie 4.1.3. Le rôle du "futuriste" dans l'entreprise créative	4.2. Signes de changement 4.2.1. Signes de changement 4.2.2. Identification des signaux de changement 4.2.3. Types de contrats à terme	4.3. Types de futurs 4.3.1. Voyage dans le passé 4.3.2. Les quatre types de contrats à terme 4.3.3. Application de la méthodologie <i>futures thinking</i> au travail	4.4. Future forecasting 4.4.1. Recherche de <i>drivers</i> 4.4.2. Comment créer une prévision d'avenir? 4.4.3. Comment écrire un scénario futur?
4.5. Techniques de stimulation mentale 4.5.1. Passé, avenir et empathie 4.5.2. Faits vs. Expérience 4.5.3. Voies alternatives	4.6. Prospective collaborative 4.6.1. L'avenir comme un jeu 4.6.2. <i>Roue du futur</i> 4.6.3. L'avenir selon différentes approches	4.7. Des victoires épiques 4.7.1. De la découverte à la proposition d'innovation 4.7.2. La victoire épique 4.7.3. L'équité dans le jeu de l'avenir	4.8. Futurs préférés 4.8.1. Le futur préféré 4.8.2. Techniques 4.8.3. Travailler à rebours à partir de l'avenir
4.9. De la prédiction à l'action 4.9.1. Images de l'avenir 4.9.2. Les artefacts du futur 4.9.3. Les artefacts du futur	4.10. SDGS. Une vision globale et multidisciplinaire de l'avenir 4.10.1. Le développement durable comme objectif mondial 4.10.2. La gestion de la nature par l'homme 4.10.3. Durabilité sociale		

Module 5. Gestion des consommateurs ou des utilisateurs dans les entreprises créatives

5.1. L'utilisateur dans le contexte

- 5.1.1. L'évolution récente du consommateur
- 5.1.2. L'importance de la recherche
- 5.1.3. Analyse des tendances

5.2. Stratégie avec la personne au centre

- 5.2.1. La stratégie *human centric*
- 5.2.2. Clés et bénéfices d'être *human centric*
- 5.2.3. Les Success Stories

5.3. Les données dans la stratégie *human centric*

- 5.3.1. Les données dans la stratégie *human centric*
- 5.3.2. La valeur des données
- 5.3.3. Vue à 36° du client

5.4. Implantation de la stratégie *human centric* dans l'industrie créative

- 5.4.1. Transformation d'informations dispersées en connaissance du client
- 5.4.2. Analyse des opportunités
- 5.4.3. Stratégies et initiatives de maximisation

5.5. Méthodologie *human centric*

- 5.5.1. De la recherche au prototypage
- 5.5.2. De la recherche au prototypage
- 5.5.3. Outils

5.6. *Design Thinking*

- 5.6.1. Le *design thinking*
- 5.6.2. Méthodologie
- 5.6.3. Techniques et outils du *design thinking*

5.7. Le positionnement de la marque dans l'esprit de l'utilisateur

- 5.7.1. Analyse du positionnement
- 5.7.2. Typologie
- 5.7.3. Méthodologie et outils

5.8. *User insights* dans les entreprises créatives

- 5.8.1. Les *insights* et leur importance
- 5.8.2. *Customer journey* et la pertinence du *journey map*
- 5.8.3. Techniques d'enquête

5.9. Profilage des utilisateurs (archétypes buyer persona)

- 5.9.1. Archétypes
- 5.9.2. Buyer persona
- 5.9.3. Méthodologie d'analyse

5.10. Ressources et techniques de recherche

- 5.10.1. Techniques en contexte
- 5.10.2. Techniques de visualisation et de création
- 5.10.3. Techniques de contraste vocal

Module 6. Creative branding: communication et gestion créative de la marque**6.1. Brands and branding**

- 6.1.1. Les marques
- 6.1.2. Évolution du *branding*
- 6.1.3. Positionnement, personnalité de la marque, notoriété

6.2. Développement de la marque

- 6.2.1. Marketing mix
- 6.2.2. Architecture de la marque
- 6.2.3. Identité de la marque

6.3. Expression de la marque

- 6.3.1. Identité graphique
- 6.3.2. Expression visuelle
- 6.3.3. Autres éléments reflétant la marque

6.4. Communication

- 6.4.1. Approches
- 6.4.2. *Points de contact de la marque*
- 6.4.3. Techniques et outils de communication

6.5. Contenu de la marque

- 6.5.1. Des marques aux plateformes de divertissement
- 6.5.2. Lessor du contenu de marque
- 6.5.3. Créer un lien avec le public grâce à des histoires uniques

6.6. Récit visuel

- 6.6.1. Analyse de la marque
- 6.6.2. Concepts publicitaires créatifs
- 6.6.3. Vente créative

6.7. Expérience client

- 6.7.1. *Customer experience (CX)*
- 6.7.2. *Customer journey*
- 6.7.3. Alignement de la marque et CX

6.8. Planification stratégique

- 6.8.1. Objectifs
- 6.8.2. Identification des audiences et insights
- 6.8.3. Conception de la stratégie

6.9. Performance

- 6.9.1. Le *briefing*
- 6.9.2. Tactiques
- 6.9.3. Plan de production

6.10. Évaluation

- 6.10.1. Que faut-il évaluer?
- 6.10.2. Comment évaluer? (measuring tools)
- 6.10.3. Communication des résultats

Module 7. Leadership et innovation dans les industries créatives

7.1. La créativité appliquée à l'industrie

- 7.1.1. Expression créative
- 7.1.2. Ressources créatives
- 7.1.3. Techniques de création

7.2. La nouvelle culture de l'innovation

- 7.2.1. Le contexte de l'innovation
- 7.2.2. Pourquoi l'innovation échoue?
- 7.2.3. Théories académiques

7.3. Dimensions et leviers de l'innovation

- 7.3.1. Les plans ou dimensions de l'innovation
- 7.3.2. Attitudes à l'égard de l'innovation
- 7.3.3. Entrepreneuriat et technologie

7.4. Contraintes et obstacles à l'innovation dans l'industrie créative

- 7.4.1. Contraintes personnelles et de groupe
- 7.4.2. Contraintes sociales et organisationnelles
- 7.4.3. Contraintes industrielles et technologiques

7.5. Innovation fermée et innovation ouverte

- 7.5.1. De l'innovation fermée à l'innovation ouverte
- 7.5.2. Pratiques pour la mise en œuvre de l'innovation ouverte
- 7.5.3. Expériences d'innovation ouverte dans les entreprises

7.6. Modèles d'entreprise innovants dans les IICC

- 7.6.1. Modèles d'entreprise innovants dans les IICC
- 7.6.2. Étude de cas
- 7.6.3. La révolution du secteur

7.7. Diriger et gérer une stratégie d'innovation

- 7.7.1. Favoriser l'adoption
- 7.7.2. Diriger le processus
- 7.7.3. Portfolio maps

7.8. Financer l'innovation

- 7.8.1. Directeur financier: investisseur en capital-risque
- 7.8.2. Financement dynamique
- 7.8.3. Relever les défis

7.9. Hybridation: innover dans l'économie créative

- 7.9.1. Intersection de secteurs
- 7.9.2. Générer des solutions disruptives
- 7.9.3. L'effet Médicis

7.10. Nouveaux écosystèmes créatifs et innovants

- 7.10.1. Créer des environnements innovants
- 7.10.2. La créativité comme mode de vie
- 7.10.3. Écosystèmes

Module 8. La transformation numérique dans l'industrie créative**8.1. Digital future de l'industrie créative**

- 8.1.1. Transformation numérique
- 8.1.2. Situation du secteur et comparaison
- 8.1.3. Les défis à venir

8.2. Quatrième révolution industrielle

- 8.2.1. La révolution industrielle
- 8.2.2. Application
- 8.2.3. Impacts

8.3. Les catalyseurs numériques de la croissance

- 8.3.1. Efficacité, accélération et amélioration des opérations
- 8.3.2. Transformation numérique continue
- 8.3.3. Solutions et services pour les industries créatives

8.4. L'application du Big Data dans l'entreprise

- 8.4.1. Valeur des données
- 8.4.2. Les données dans la prise de décision
- 8.4.3. *Une entreprise axée sur les données*

8.5. Technologie cognitive

- 8.5.1. IA et interaction numérique
- 8.5.2. IoT et robotique
- 8.5.3. Autres pratiques numériques

8.6. Utilisations et applications de la technologie *blockchain*

- 8.6.1. *Blockchain*
- 8.6.2. Valeur pour le secteur ICC
- 8.6.3. Polyvalence des transactions

8.7. L'omni-canal et le développement du transmédia

- 8.7.1. Impact sur le secteur
- 8.7.2. Analyse du défi
- 8.7.3. Évolution

8.8. Écosystèmes entrepreneuriaux

- 8.8.1. Le rôle de l'innovation et le venture capital
- 8.8.2. L'écosystème des *start-up* et les acteurs qui le composent
- 8.8.3. Comment optimiser la relation entre l'agent créatif et la *start-up*?

8.9. Nouveaux modèles commerciaux perturbateurs

- 8.9.1. Basé sur le marketing (plateformes et *marketplaces*)
- 8.9.2. Basé sur la prestation de services (modèles *freemium*, *premium* ou abonnement)
- 8.9.3. Basé sur la communauté (à travers le *crowdfunding*, *redes sociales* o *blogs*)

8.10. Méthodologies pour promouvoir la culture de l'innovation dans l'industrie créative

- 8.10.1. Stratégie d'innovation Océan Bleu
- 8.10.2. Stratégie de l'Innovation de *lean star-up*
- 8.10.3. Stratégie d'innovation agile

Module 9. Nouvelles stratégies de marketing numérique

9.1. Technologie et publics

- 9.1.1. La stratégie numérique et les différences entre les types d'utilisateurs
- 9.1.2. Le public cible, les facteurs d'exclusion et les générations
- 9.1.3. Le *Ideal Costumer Profile* (PCI) et buyer persona

9.2. Analyse numérique pour le diagnostic

- 9.2.1. L'analyse en amont de la stratégie numérique
- 9.2.2. Moment 0
- 9.2.3. KPI et métriques, typologies, classification selon les méthodologies

9.3. E-entertainment: l'impact du e-commerce sur l'industrie du divertissement

- 9.3.1. E-commerce, typologie et plateformes
- 9.3.2. L'importance de la conception de sites web: UX et UI
- 9.3.3. Optimisation de l'espace en ligne: exigences minimales

9.4. Social media et Influencer Marketing

- 9.4.1. Impact et évolution du marketing de réseau
- 9.4.2. Persuasion, contenu clé et actions virales
- 9.4.3. Planification des campagnes de marketing social et d'*Influencer Marketing*

9.5. Mobile marketing

- 9.5.1. Utilisateur mobile
- 9.5.2. Web mobile et Apps
- 9.5.3. Action de *mobile marketing*

9.6. La publicité dans les environnements en ligne

- 9.6.1. La publicité en RRSS et les objectifs des Social Ads
- 9.6.2. L'entonnoir de conversion ou *purchase funnel*: catégories
- 9.6.3. Plateformes de Social Ads

9.7. La méthodologie Inbound Marketing

- 9.7.1. *Social Selling*, piliers fondamentaux et stratégie
- 9.7.2. La plateforme de CRM dans une stratégie digitale
- 9.7.3. L'*Inbound Marketing* ou marketing d'attraction: action et SEO

9.8. Automatisation du marketing

- 9.8.1. *Email Marketing* et typologie d'emails
- 9.8.2. Automatisation du de l' *email marketing*, applications, plateformes et avantages
- 9.8.3. L'émergence du Bot & *Chatbot Marketing*: typologie et plateformes

9.9. Outils de gestion des données

- 9.9.1. CRM en stratégie numérique, typologies et applications, plateformes et tendances
- 9.9.2. Big Data: Big Data, *Business Analytics* et *Business Intelligence*
- 9.9.3. Big Data, intelligence artificielle et *Data Science*

9.10. Mesurer le rapport coût-efficacité

- 9.10.1. ROI: la définition du retour sur investissement et ROI vs. ROA
- 9.10.2. Optimiser le retour sur investissement
- 9.10.3. Chiffres clés

Module 10. L'esprit d'entreprise dans les industries créatives**10.1. Le projet entrepreneurial**

- 10.1.1. Entrepreneuriat, types et cycle de vie
- 10.1.2. Profil de l'entrepreneur
- 10.1.3. Sujets d'intérêt pour l'esprit d'entreprise

10.2. Leadership personnel

- 10.2.1. Conscience de soi
- 10.2.2. Compétences entrepreneuriales
- 10.2.3. Développement des compétences et des capacités de leadership entrepreneurial

10.3. Identification des possibilités d'innovation et d'entrepreneuriat

- 10.3.1. Analyse des mégatendances et des forces concurrentielles
- 10.3.2. Comportement des consommateurs et estimation de la demande
- 10.3.3. Évaluation de l'opportunité commerciale

10.4. Génération d'idées commerciales dans l'industrie créative

- 10.4.1. Outils pour la génération d'idées: *brainstorming*, mappe mentales, *drawstorming*, etc.
- 10.4.2. Conception de la proposition de valeur: canvas, 5 Ws
- 10.4.3. Élaboration de la proposition de valeur

10.5. Prototypage et validation

- 10.5.1. Développement de prototypes
- 10.5.2. Validation
- 10.5.3. Ajustements du prototypage

10.6. Conception du modèle commercial

- 10.6.1. Le modèle d'entreprise
- 10.6.2. Méthodologies pour la création de modèles d'entreprise
- 10.6.3. Conception du modèle commercial de l'idée proposée

10.7. Direction de l'équipe

- 10.7.1. Profils d'équipe en fonction des tempéraments et de la personnalité
- 10.7.2. Compétences de chef d'équipe
- 10.7.3. Méthodes de travail en équipe

10.8. Marchés culturels

- 10.8.1. Nature des marchés culturels
- 10.8.2. Types de marchés culturels
- 10.8.3. Identification des marchés culturels locaux

10.9. Plan de Marketing et branding personnel

- 10.9.1. Projection du projet personnel et entrepreneurial
- 10.9.2. Plan stratégique à court et moyen terme
- 10.9.3. Variables pour mesurer le succès

10.10. Pitch de vente

- 10.10.1. Présentation du projet aux investisseurs
- 10.10.2. Présentation du projet aux investisseurs
- 10.10.3. Développer des compétences de communication efficaces

07

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.





“

Découvrez le Relearning, un système qui laisse de côté l'apprentissage linéaire conventionnel au profit des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui a prouvé son énorme efficacité, notamment dans les matières dont la mémorisation est essentielle”

TECH Business School utilise l'Étude de Cas pour contextualiser tout le contenu.

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Notre programme vous prépare à relever les défis commerciaux dans des environnements incertains et à faire réussir votre entreprise.



Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Ce programme TECH est un parcours de formation intensif, créé de toutes pièces pour offrir aux managers des défis et des décisions commerciales au plus haut niveau, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et commerciale la plus actuelle.



Vous apprendrez, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, la résolution de situations complexes dans des environnements professionnels réels

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

Notre système en ligne vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps. Vous pourrez accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou mobile doté d'une connexion Internet.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre école de commerce est la seule école autorisée à employer cette méthode fructueuse. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). C'est pourquoi nous combinons chacun de ces éléments de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre spécialisation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

D'après les dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



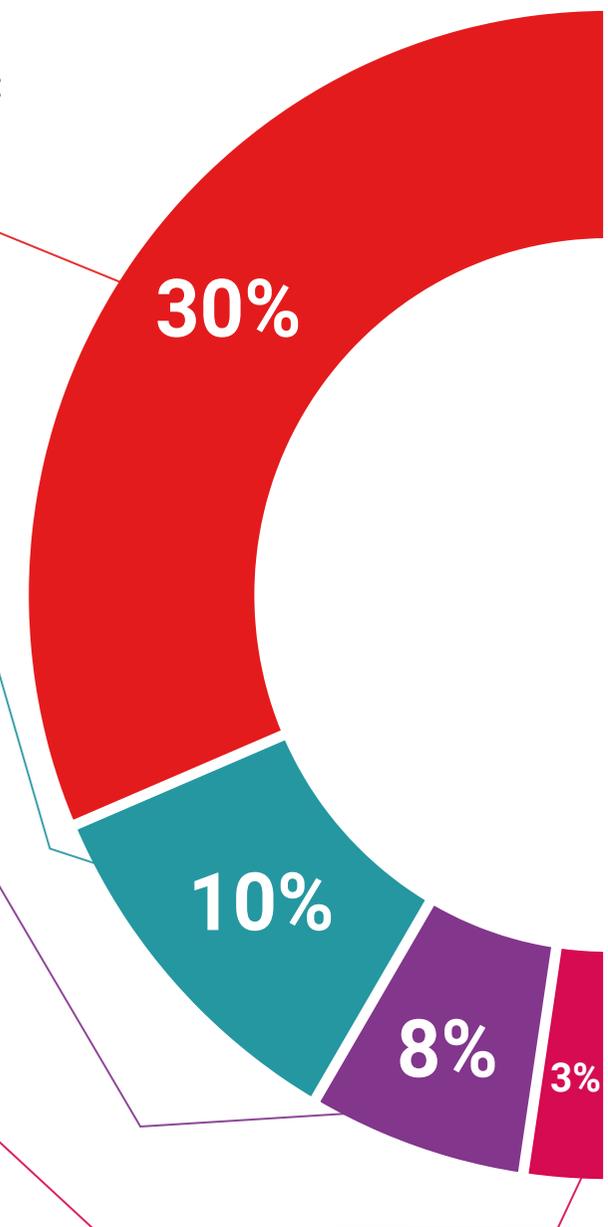
Stages en compétences de gestion

Ceux-ci mèneront des activités visant à développer des compétences de gestion spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et les capacités dont un cadre supérieur a besoin dans le contexte de la mondialisation dans lequel nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la direction d'entreprise sur la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont évaluées et réévaluées périodiquement tout au long du programme, par des activités et des exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



08

Profil de nos étudiants

Le programme s'adresse aux diplômés et aux universitaires qui ont déjà obtenu l'un des diplômes suivants dans le domaine de l'administration des affaires, du Marketing, du Design ou de la Communication.

La diversité des participants aux différents profils académiques et aux multiples nationalités, constitue l'approche multidisciplinaire de ce programme.

Les professionnels titulaires d'un diplôme universitaire dans n'importe quel domaine et ayant deux ans d'expérience professionnelle dans le domaine de la gestion des entreprises créatives peuvent également participer au programme.





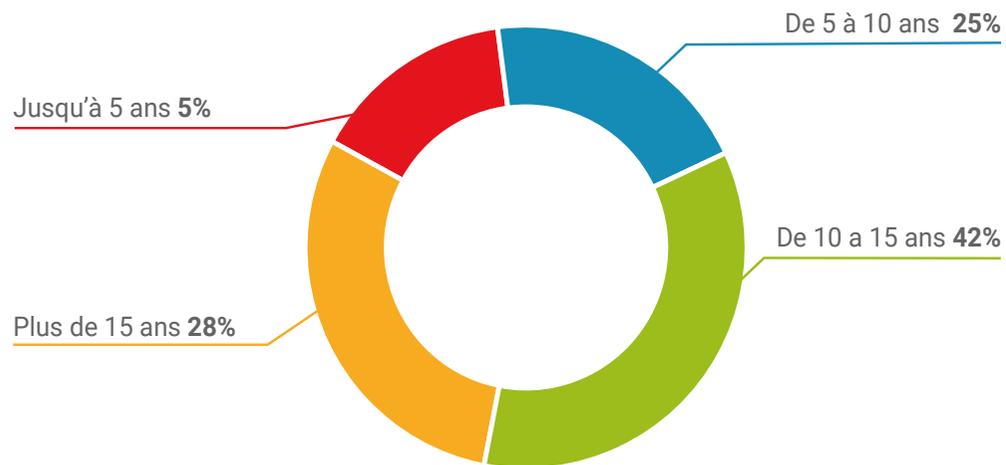
“

Si vous voulez faire partie de notre groupe restreint d'anciens élèves et multiplier vos opportunités professionnelles, ce programme est fait pour vous"

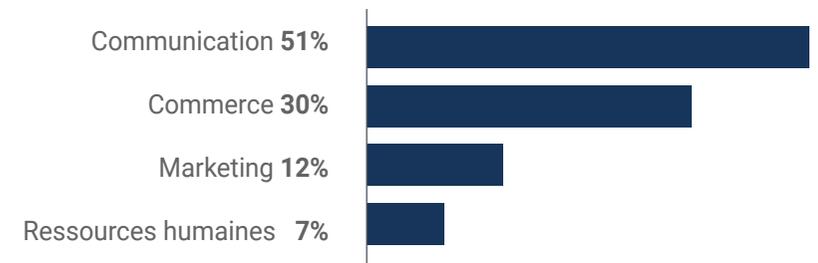
Âge moyenne

Entre **35** et **45** ans

Années d'expérience



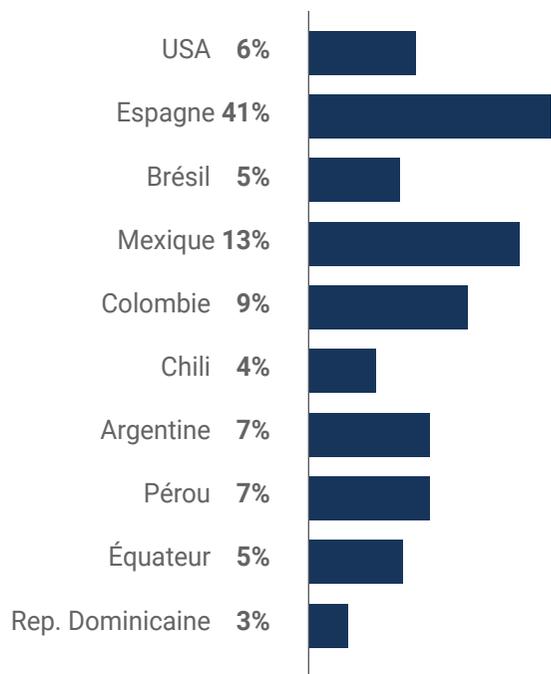
Formation



Profil Académique



Distribution géographique



Ariadna González Suárez

PDG d'une entreprise de textile

"Sans aucun doute, étudier à TECH a été une grande découverte pour moi. Je cherchais un programme qui m'aiderait à promouvoir la créativité dans mon entreprise et avec ce programme, je l'ai trouvé. En plus, je repars avec d'excellents contacts que je me suis fait pendant le programme"

09

Direction de la formation

Dans sa quête d'un enseignement de qualité qui jette les bases de l'épanouissement professionnel des étudiants, TECH a réuni pour ce programme le groupe le plus complet et le plus spécialisé de professionnels en activité sur la scène internationale. L'étudiant aura ainsi la certitude, en actualisant ses connaissances dans cette université, d'avoir les connaissances les plus complètes et les plus efficaces du marché, ce qui lui permettra de travailler dans les industries du secteur créatif avec un taux de réussite plus élevé.



“

Nous disposons d'une équipe d'enseignants très expérimentés qui vous aideront à vous spécialiser dans ce secteur"

Direction



Dr. Velar, Marga

- ♦ Responsable du marketing d'entreprise chez SGN Group (New York)
- ♦ Directrice de Forefashion Lab
- ♦ Diplôme en Communication Audiovisuelle et diplôme en Communication et Gestion de la Mode du Centre Universitaire Villanueva, Université Complutense
- ♦ Doctorat en communication de l'Université Carlos III de Madrid
- ♦ MBA en Gestion des Affaires de la Mode par l'ISEM Fashion Business School
- ♦ Professeur au Centre Universitaire Villanueva, à l'ISEM Fashion Business School et à la faculté de Communication de l'Université de Navarre

Professeurs

Mme Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ♦ Conseiller juridique du directeur général d'Eley Hawk Company
- ♦ Conférencier au Barreau de Madrid pour le Master en Droit Numérique, innovation et technologies émergentes
- ♦ Conseiller juridique dans le domaine du droit de la publicité pour Autocontrol (Association pour l'autorégulation de la communication commerciale)
- ♦ Concepteur de multiples projets pour des entreprises telles que Estudio Mariscal, RBA Ediciones (magazines National Geographic et El Mueble) et Laboratorios Echevarne.
- ♦ Diplôme de droit et de design de l'université Pompeu Fabra de Barcelone
- ♦ Spécialisé en propriété intellectuelle avec un Master officiel de l'Universidad Pontificia Comillas (ICADE) de Madrid

D. Sanjosé, Carlos

- ♦ Chef du service numérique de MURPH
- ♦ Créateur de contenu pendant plus de 8 ans chez Liceo25, société mère de médias en ligne tels que 25 Gramos, Fleek Mag, Lenders Magazine ou Libra, entre autres
- ♦ Spécialiste du marketing et de la stratégie numériques, des médias sociaux et des publicités sociales, des plateformes de commerce électronique et du marketing par courriel
- ♦ Diplôme en publicité et relations publiques

Dr San Miguel, Patricia

- ♦ Directeur et créateur de l'observatoire pour l'analyse de l'impact numérique des marques de mode Digital Fashion Brands
- ♦ Professeur de marketing numérique à l'ISEM Fashion Business School et à l'Université de Navarre
- ♦ Doctorat de l'Université de Navarre
- ♦ Diplôme en publicité et relations publiques de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Executive Fashion MBA de l'ISEM
- ♦ Auteur du livre *Influencer Marketing*

Mme Bravo Durán, Sandra

- ♦ Conférencier dans différentes universités et écoles de commerce dans le secteur de la mode et du luxe.
- ♦ Experte en Trend Forecasting et *Customer Insights*
- ♦ Sociologie et en économie de l'Université de Salamanca
- ♦ Executive Master's Degree in Fashion Business Management à l'ISEM Fashion Business School
- ♦ Programme Innovation sociale, durabilité et réputation des entreprises de mode à l'ISEM
- ♦ Candidat au doctorat en créativité appliquée de l'Université de Navarre

M. Justo, Rumén

- ♦ Conseiller en affaires et en entrepreneuriat à l'Université de La Laguna (EmprendeULL)
- ♦ Fondateur de la société de production JR Producciones
- ♦ Cofondateur des start-ups E-MOVE, E-CARS et SENDA ECOWAY
- ♦ PDG de SENDA ECOWAY
- ♦ Mentor accrédité du Réseau de Mentorat d'Espagne à la CEOE
- ♦ Coach Lean chez Olympo Boxes, de la Chambre de commerce de Santa Cruz de Tenerife
- ♦ Diplôme en administration des affaires
- ♦ Master en PRL par SGS
- ♦ Diplôme de troisième cycle en veille technologique
- ♦ Diplôme de troisième cycle en en Roadmapping à l'UPC
- ♦ Expert en gestion des ressources humaines par l'Université de Vigo

Mme Arroyo Villoria, Cristina

- ♦ Partenaire et directeur de projets et d'entrepreneuriat dans une usine d'industries créatives
- ♦ Planification stratégique, développement des affaires et stratégie de communication et de marketing
- ♦ Diplôme en sciences du travail de l'université de Valladolid.
- ♦ Maîtrise en Direction des Ressources Humaines de l'École de Commerce San Pablo CEU
- ♦ Master en Technologie Éducation par Bureau Veritas Business School





Dr Paule Vianez, Jessica

- ♦ Maître de conférences en finance / Département d'économie d'entreprise de l'Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Doctorat avec mention internationale en sciences sociales et juridiques de l'école doctorale internationale de l'université Rey Juan Carlos
- ♦ Diplôme en finances et comptabilité de l'Université d'Estrémadure
- ♦ Diplôme d'administration et de gestion des entreprises de l'Université d'Estrémadure
- ♦ Maîtrise en traitement informatique de l'information statistique de l'Université Complutense de Madrid

Mme Gallego Martínez, Ana Belén

- ♦ Consultant indépendant Belen Galmar Acompañamiento Empresarial
- ♦ Diplôme de droit de l'Université Complutense de Madrid.
- ♦ MBA-Mastère Spécialisé en gestion et administration des entreprises, spécialisé dans la gestion financière de l'Universidad Camilo José Cela
- ♦ Programme exécutif en transformation numérique, Escuela de Organización Industrial (École d'organisation industrielle)

10

Impact sur votre carrière

TECH est pleinement conscient que la mise en place d'un programme de cette ampleur représente un investissement financier, professionnel et, bien sûr, personnel important.

Par conséquent, le but ultime de l'étudiant dans la réalisation de ce grand effort doit être de parvenir à une évolution professionnelle.



“

Générer un changement positif dans votre carrière professionnelle, tel est notre défi. Nous nous engageons pleinement à vous aider à y parvenir"

Êtes-vous prêt à faire le grand saut? Vous allez booster votre carrière professionnelle.

Le MBA en Direction d'Entreprises Créatives de TECH est un programme intensif qui vous prépare à faire face aux défis et aux décisions commerciales dans le domaine de la gestion des idées, des projets et du travail. Son principal objectif est de promouvoir l'épanouissement personnel et professionnel de l'étudiant, en développant sa créativité et en l'aidant à être capable de promouvoir la créativité des autres. De cette façon, TECH motive le professionnel à être sur la voie de la réussite.

Si vous souhaitez vous améliorer, apporter un changement positif au niveau professionnel et établir un réseau avec les meilleurs, c'est la formation qu'il vous faut.

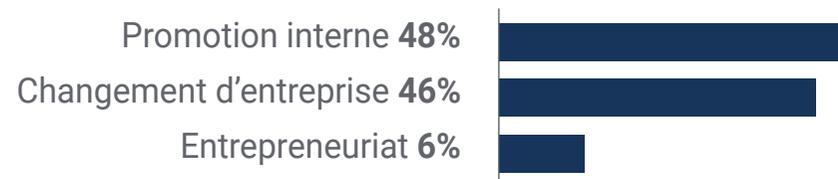
Obtenez les améliorations salariales que vous méritez en suivant ce programme complet avec TECH.

Dans un monde du travail compétitif, la spécialisation est le meilleur atout du professionnel pour que son profil se distingue des autres.

Le moment du changement



Type de changement



Amélioration du salaire

L'achèvement de ce programme signifie une augmentation de salaire de plus de 25% pour nos étudiants.



11

Bénéfices pour votre entreprise

Le Executive Mastère MBA en Direction d'Entreprises Créatives contribue à élever le talent de l'organisation à son plein potentiel en formant des leaders de haut niveau.

Participer à ce programme est une occasion unique d'accéder à un réseau de contacts puissant où trouver de futurs partenaires professionnels, clients ou fournisseurs.



“

À l'heure des changements sociaux et technologiques permanents, savoir gérer correctement la créativité devient un élément clé pour qu'une organisation se distingue"

Développer et retenir les talents dans les entreprises est le meilleur investissement à long terme.

01

Accroître les talents et le capital intellectuel

Le professionnel apportera à l'entreprise de nouveaux concepts, stratégies et perspectives susceptibles de provoquer des changements créatifs dans l'organisation

02

Conserver les cadres à haut potentiel et éviter la fuite des talents

Ce programme renforce le lien entre l'entreprise et le professionnel et ouvre de nouvelles perspectives d'évolution professionnelle au sein de l'entreprise

03

Former des agents du changement

Le professionnel sera capable de prendre des décisions en période d'incertitude et de crise, aidant ainsi l'organisation à surmonter les obstacles

04

Des possibilités accrues d'expansion internationale

Grâce à ce programme, l'entreprise entrera en contact avec les principaux marchés de l'économie mondiale

05

Développement de projets propres

Le professionnel peut travailler sur un projet réel ou développer de nouveaux projets dans le domaine créatif de son entreprise

06

Augmentation de la compétitivité

Ce programme à vos professionnels d'acquérir les compétences nécessaires pour relever de nouveaux défis et faire ainsi progresser l'organisation



12 Diplôme

Le Executive Mastère MBA en Direction d'Entreprises Créatives vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Executive Mastère délivré par TECH Université Technologique.



“

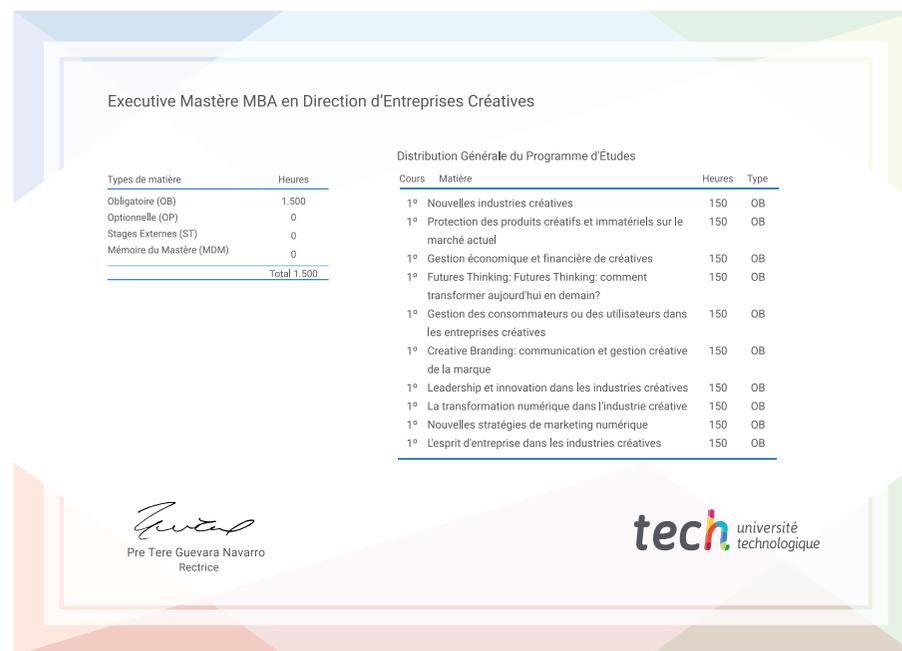
Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives"

Cet **Executive Mastère MBA en Direction d'Entreprises Créatives** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme d'**Executive Mastère** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Executive Mastère, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Executive Mastère MBA en Direction d'Entreprises Créatives**
N.º d'Heures Officielles: **1.500 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



Executive Mastère MBA Direction d'Entreprises Créatives

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Executive Mastère

MBA en Direction d'Entreprises Créatives