

Esperto Universitario

Innovazione di Industrie
Creative





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Innovazione di 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.techtute.com/it/giornalismo-comunicazione/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

L'arte e la cultura sono attività umane che si svolgono da migliaia di anni. Dalle loro origini hanno subito una costante evoluzione, adattandosi ad ogni contesto storico. Oggi, con l'avvento del digitale e la velocità frenetica con cui si muovono le società odierne, l'arte e la cultura hanno urgente bisogno di innovazioni per affrontare i nuovi problemi che emergono in relazione al modo in cui sono impiegate e usufruite dalla popolazione. Questo programma offre ai giornalisti e ai professionisti della comunicazione gli strumenti necessari ad affrontare queste sfide poste dall'innovazione e diventare degli specialisti in industrie creative.





“

*Hai tantissime idee? Il mondo della cultura
le sta aspettando: metatile in atto grazie
a questo Esperto Universitario"*

Fin dalle prime rappresentazioni pittoriche nell'età della pietra, l'arte è stata un elemento fondamentale nelle diverse epoche e società. Ma l'arte e la cultura hanno dovuto adattarsi ad ogni momento storico: sono emersi nuovi materiali e tecniche con cui realizzare i pezzi artistici, così come diverse forme di finanziamento e dinamizzazione delle attività culturali. L'arte, quindi, è stata utilizzata con varie funzioni ed è stata integrata nel mondo economico in svariati modi.

In ogni contesto sono state quindi necessarie novità che si adeguassero alle norme sociali adeguata e alle richieste del momento storico e del luogo. Lo stesso vale oggi, ma vi è una differenza notevole: il settore digitale, Internet e l'enorme velocità con cui le cose accadono e le strutture sociali cambiano rendono necessarie innovazioni costanti e urgenti nelle industrie culturali.

Ragion per cui sono necessari esperti in grado di applicare queste innovazioni, in modo da incidere positivamente sulla società e creare nuovi flussi di lavoro e di occupazione. Questo Esperto Universitario in Innovazione di Industrie Creative prepara lo studente ad affrontare queste sfide, fornendogli gli strumenti per diventare un professionista di alto livello in questo settore, grazie a nuovi contenuti e ai docenti esperti in materia.

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

- ♦ Contenuti specializzati, preparati da esperti di industrie creative
- ♦ L'approccio alla materia, incentrato sulle industrie culturali ma applicato al giornalismo e alla comunicazione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Sviluppa i tuoi progetti
culturali grazie a questo
Esperto Universitario"*

“

Le industrie creative hanno bisogno di professionisti innovativi che rispondano ai problemi attuali: tu potresti essere uno di loro”

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, 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 lo specialista 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.

Specializzati e diventa un esperto grazie a questa qualifica.

L'innovazione è fondamentale nella cultura: le industrie creative hanno bisogno di te.



02 Obiettivi

Gli obiettivi di questo programma sono quelli di fornire agli studenti le conoscenze necessarie a realizzare tutti i tipi di progetti innovativi nel campo delle industrie culturali, in modo che questi abbiano un impatto positivo sulla società. Questo programma in Innovazione di Industrie Creative è la soluzione per coloro che desiderino innovare e hanno bisogno di strumenti specifici per raggiungere questo obiettivo.



“

TECH vuole farti raggiungere i tuoi obiettivi: questo Esperto Universitario è il modo migliore per riuscirci”



Obiettivi generali

- ♦ 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
- ♦ Aiutare lo studente ad acquisire le competenze necessarie per sviluppare e affinare il suo profilo professionale sia negli ambienti aziendali che nell'imprenditoria
- ♦ Ottenere conoscenze specifiche per la gestione delle imprese e delle compagnie nel nuovo contesto delle Industrie Creative
- ♦ Offrire conoscenze utili alla specializzazione degli studenti, fornendo loro competenze nello sviluppo e nell'applicazione di idee originali al loro lavoro personale e professionale



I tuoi obiettivi sono quelli di TECH: diventa un esperto grazie a questa qualifica





Obiettivi specifici

Modulo 1. *Futures Thinking*: come trasformare l'oggi a partire dal domani

- ♦ Conoscere a fondo la metodologia *Future 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'industria creativa
- ♦ Applicare la tecnologia *Blockchain*

03

Direzione del corso

Questo Esperto Universitario in Innovazione di Industrie Creative è offerto dai migliori specialisti in innovazione nel mondo della cultura, dal un punto di vista dell'industria. In questo modo, gli insegnanti forniranno agli studenti le competenze necessarie ad essere professionisti utili e in grado di realizzare cambiamenti e trasformazioni nel settore, migliorando anche il loro ambiente sociale.





“

*Se sei esigente, TECH ti offre
il migliore personale docente
per diventare uno specialista”*

Direttore 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

- ◆ Direttrice di Marketing aziendale presso il gruppo SGN (New York)
- ◆ Direttrice di ForeMarketing Lab
- ◆ Docente presso il Centro Universitario Villanueva dell'ISEM Marketing Business School e presso la Facoltà di Comunicazione dell'Università di Navarra
- ◆ Dottorato in Comunicazione presso l'Università Carlos III di Madrid
- ◆ Laurea in Comunicazione Audiovisiva e Diploma in Comunicazione e Gestione della Moda presso il Centro Universitario Villanueva, Università Complutense
- ◆ MBA in Fashion Business Management conseguito presso l'ISEM Marketing Business School

Personale docentet

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 RH presso la San Pablo CEU Business School
- ◆ Master in Tecnologie Didattiche presso la Bureau Veritas Business School



04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo programma, strutturato in tre moduli, sono stati progettati dai migliori esperti in innovazione delle industrie creative per fornire agli studenti conoscenze di punta. Ciascun modulo contiene 10 argomenti in cui si approfondirà ogni aspetto di questa materia, prestando particolare attenzione al settore del giornalismo e della comunicazione.





“

*Ti offriamo i contenuti necessari a specializzarti:
non esitare e iscriviti subito"*

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 *Drivers*
 - 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 creative
- 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: chief financial officer
 - 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 l'industria creativa
- 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 transmediale
 - 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 il 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 *Marketplaces*)
 - 3.9.2. Basato sulla prestazione dei servizi (modelli *freemium*, *premium* o ad iscrizione)
 - 3.9.3. Basato sulle comunità (dal *Crowdfunding*, social network e 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 Start-Up*
 - 3.10.3. Strategia di innovazione *Agile*

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.



Lo studente imparerà la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali concreti attraverso attività collaborative e casi 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 business school del mondo da quando esistono. 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

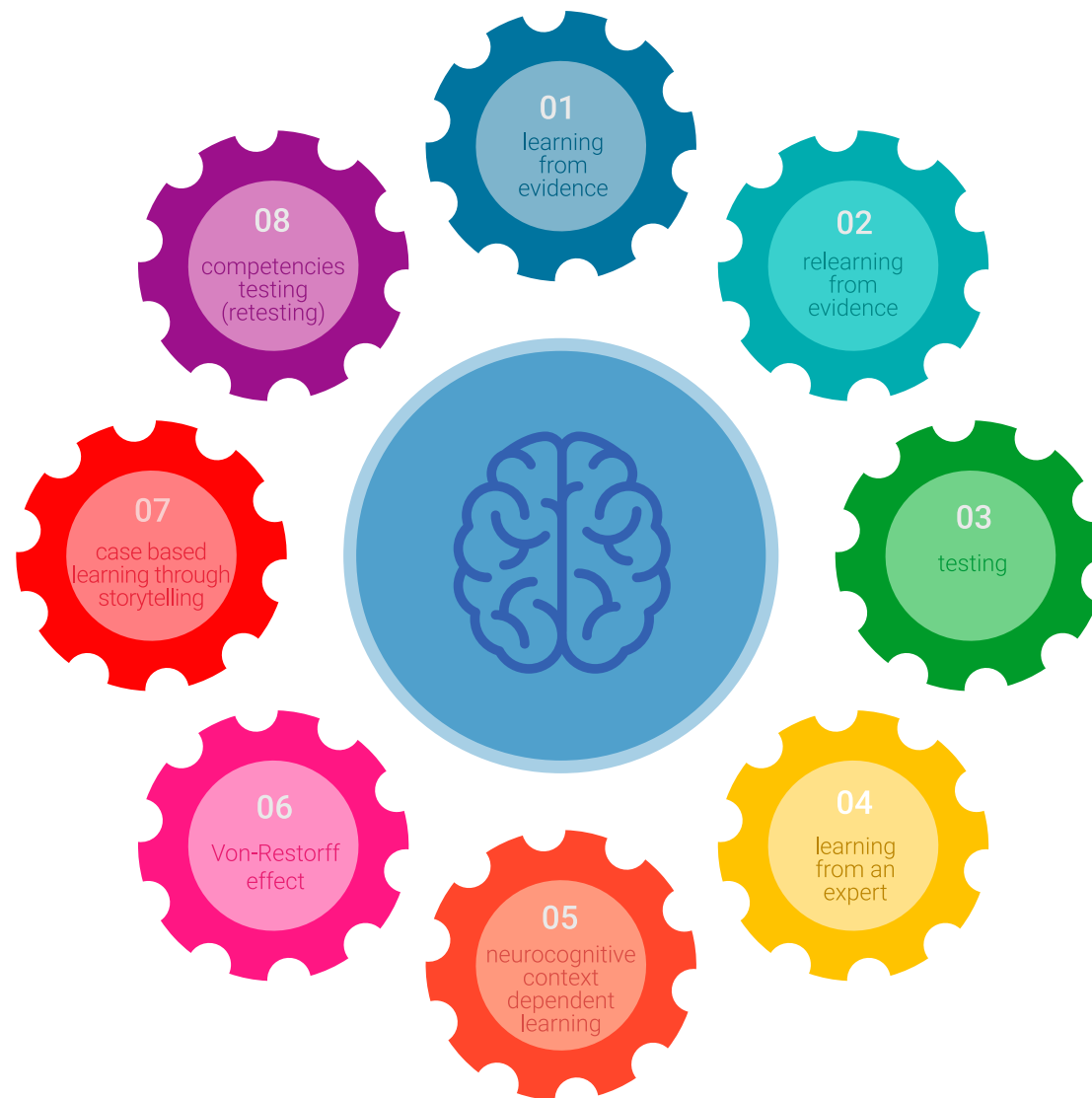
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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 si impara attraverso una metodologia all'avanguardia progettata per preparare 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). Di conseguenza, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 che punta direttamente 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

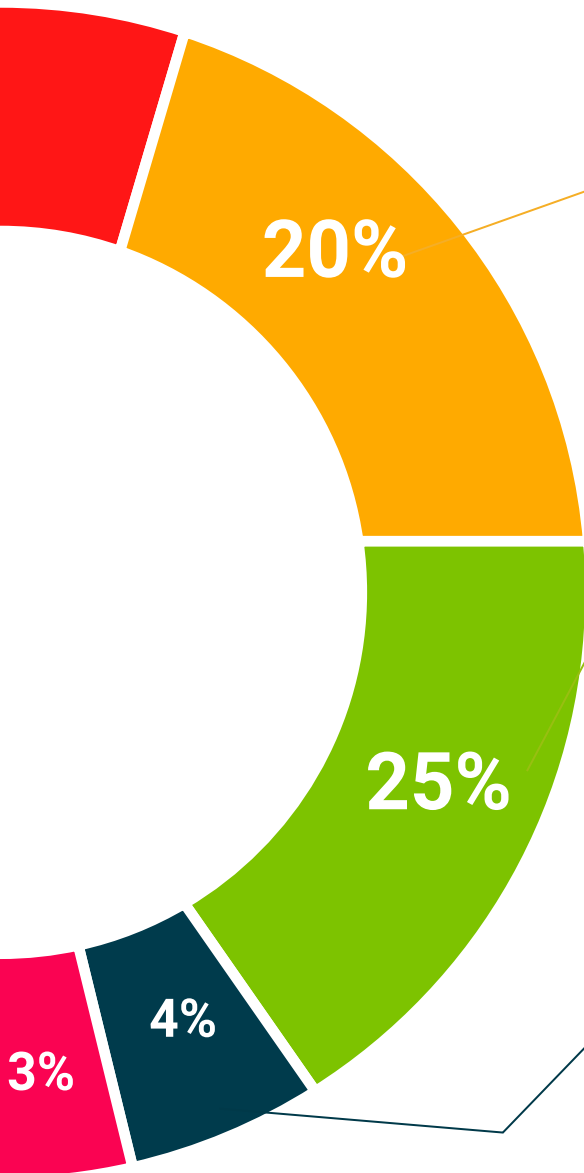
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06

Titolo

L'Esperto Universitario in Innovazione di Industrie Creative ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a 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 di 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 di Industrie Creative**

Ore Ufficiali: **450 o.**



*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 di Industrie
Creative

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

Esperto Universitario

Innovazione di Industrie Creative