

Certificat Avancé

Communication et Branding en Industries Créatives





Certificat Avancé Communication et Branding en Industries Créatives

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-communication-branding-industries-creatives

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 24

06

Diplôme

page 32

01

Présentation

Créer un nom accrocheur est très difficile et encore plus si l'on parle de jeux vidéo, où des milliers de titres sortent chaque année sur tous les sujets imaginables. L'équipe chargée de la communication et de la stratégie de marque dans le secteur des jeux vidéo joue un rôle important dans la création de ces derniers, car elle est chargée de canaliser toute la créativité des concepteurs et de la transmettre au public cible de manière fiable et attrayante, en attirant son attention avec des noms et des logos puissants. Cette qualification TECH souligne cette importance en fournissant aux étudiants tous les outils nécessaires pour mener à bien les missions les plus importantes en matière de communication et d'image de marque.



“

Les noms des jeux vidéo les plus légendaires restent dans les mémoires pendant des décennies. Vous aurez la capacité de générer cet impact grâce aux connaissances de ce Certificat Avancé”

Dans le secteur de la création, et plus particulièrement dans le secteur des jeux vidéo, le branding et la communication d'un produit est l'un des éléments les plus fondamentaux. Les jeux ayant le plus grand potentiel ont des noms qui plaisent à tous les publics, comme Fortnite ou Minecraft.

L'intention de ce Certificat Avancé TECH est de fournir à ses étudiants les méthodologies et les outils de communication les plus puissants et les plus actuels, afin qu'ils puissent développer leur plein potentiel dans un secteur aussi créatif que celui des jeux vidéo.

Ainsi, de manière intensive, le concept de branding et ses principales stratégies sont passés en revue pendant le cours, définissant toutes les étapes à suivre pour unifier toutes les idées et concepts du jeu vidéo dans un titre puissant et attractif. La communication est une partie intrinsèque de ce processus de connexion avec le public, de sorte que les techniques stratégiques et la planification sur mesure seront également abordées pour comprendre la meilleure façon de générer un impact positif sur le public.

Ce Certificat Avancé complet de TECH présente également l'avantage d'être enseigné entièrement en ligne, de sorte que les étudiants peuvent télécharger tout le support pédagogique à partir de n'importe quel appareil ayant accès à Internet. Ainsi, il n'y a pas d'horaires fixes ou de cours qui limitent les responsabilités personnelles ou professionnelles de l'étudiant.

Ce **Certificat Avancé en Communication et Branding en Industries Créatives** contient le programme le plus complet et le plus actuel sur la Marchés. Les caractéristiques les plus remarquables de la formation sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en gestion et gestion d'entreprise créatives
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du cours fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes en Communication et Branding en entreprise créatives
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vos campagnes de présentation de jeux vidéo resteront dans les mémoires grâce à l'étude minutieuse du public que vous apprendrez dans ce Certificat Avancé

“ *Age of Empires, Pokémon, God of War, entre autres Ce sont tous des noms gravés dans la mémoire des joueurs du monde entier. Serez-vous le prochain à en ajouter un à cette liste?* ”

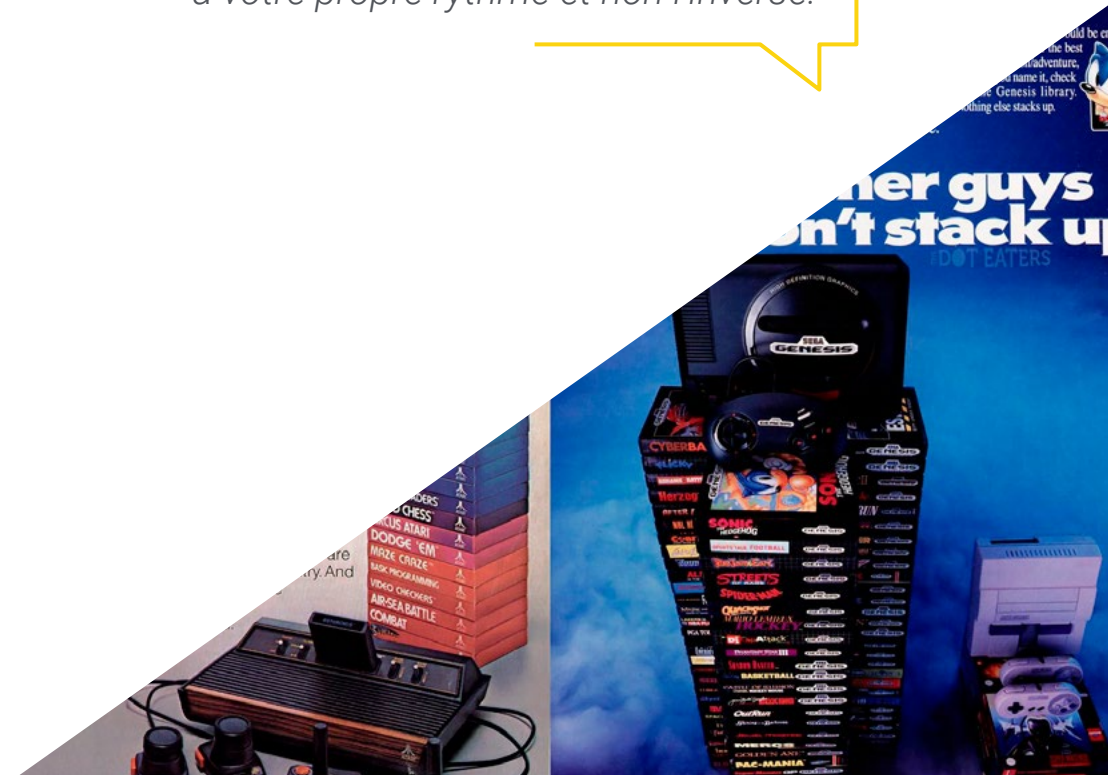
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Avec la bonne communication et une bonne campagne de marketing, vous êtes assuré du succès de tout diplôme sur lequel vous travaillez.

TECH vous offre le plus grand confort et la plus grande flexibilité possible afin que vous puissiez adapter le contenu de l'enseignement à votre propre rythme et non l'inverse.



02 Objectifs

Ce Certificat Avancé en Communication et Branding en Industries Créatives vise à fournir à ses étudiants un ensemble d'outils et de méthodologies permettant d'aborder, de manière pratique, les campagnes de présentation de jeux vidéo, ainsi que de relever le défi de donner une image de marque complète au titre en cours de développement. À cette fin, il garantit la réalisation d'une série d'objectifs préétablis, dont le personnel enseignant doit tenir compte lors de la préparation de tout le support pédagogique disponible.



“

TECH veille à ce que son enseignement soit de la meilleure qualité et de la plus grande rigueur possible, vous avez donc la garantie, en étudiant ce Certificat Avancé, de devenir un véritable expert en communication des jeux vidéo”



Objectifs généraux

- ◆ Offrir des connaissances utiles pour la spécialisation des étudiants, en leur fournissant des compétences pour le développement et l'application d'idées originales dans leur travail personnel et professionnel
 - ◆ Comprendre comment la créativité et l'innovation sont devenues les moteurs de l'économie
 - ◆ Résoudre problèmes dans des environnements nouveaux et dans des contextes interdisciplinaires dans le domaine de la gestion de la créativité
 - ◆ 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
 - ◆ Savoir gérer le processus de création et de mise en œuvre d'idées nouvelles sur un sujet donné
 - ◆ Acquérir des connaissances spécifiques pour la gestion des entreprises et des organisations dans le nouveau contexte des industries créatives
 - ◆ Posséder les outils nécessaires pour analyser les réalités économiques, sociales et culturelles dans lesquelles les industries créatives se développent et se transforment aujourd'hui
 - ◆ Acquérir les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel dans des environnements commerciaux et entrepreneuriaux
 - ◆ Obtenir des connaissances pour gérer les entreprises et les organisations dans le nouveau contexte des industries créatives
- ◆ Organiser et planifier les tâches en utilisant les ressources disponibles afin de les réaliser dans des délais précis
 - ◆ Utiliser nouvelles technologies de l'information et de la communication comme outils de Formation et d'échange d'expériences dans le domaine d'étude
 - ◆ Développer des compétences en communication, tant à l'écrit qu'à l'oral, ainsi que faire des présentations professionnelles efficaces dans la pratique quotidienne
 - ◆ Acquérir des compétences en matière d'études de marché, de vision stratégique, de méthodologies numériques et de co-création



Avec vos compétences et votre créativité pour générer de bonnes idées, il vous suffit de savoir les transformer en atouts précieux pour les campagnes de communication dans le secteur des jeux vidéo



Objectifs spécifiques

Module 1. Nouvelles industries créatives

- ◆ Connaître et savoir gérer les domaines économique-financiers de l'entreprise
- ◆ Acquérir une compréhension approfondie de l'importance des industries créatives sur le plan économique
- ◆ Approfondir ses connaissances dans le domaine des arts visuels et du spectacle
- ◆ Acquérir une connaissance approfondie du patrimoine historique, naturel et culturel

Module 2. Creative branding: communication et gestion créative de la marque

- ◆ Comprendre le processus de création et d'évolution d'une marque
- ◆ Savoir créer l'identité graphique de la marque
- ◆ Connaître les principales techniques et outils de communication
- ◆ Être capable d'effectuer le *briefing* de l'entreprise

Module 3. Nouvelles stratégies de marketing numérique

- ◆ Appliquer les outils de marketing numérique, en tenant compte du public auquel les messages s'adresseront
- ◆ Réaliser des analyses web qui fournissent à l'entreprise des informations lui permettant de savoir comment orienter sa stratégie publicitaire
- ◆ Utiliser les réseaux sociaux comme outils de marketing et de publicité
- ◆ Appliquer les outils d' *inbound* Marketing

Now You Can See Resident Evil
Through The Director's Eyes.

Experience the director's original horrific vision.
Presenting RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT™ - the uncensored,
unrelenting version of the CONSUMER'S CHOICE OVERALL
BEST-PLAYSTATION GAME.™ Substantially enhanced with
rightfully graphic footage, alternate camera angles and
new levels of difficulty. Resident Evil Director's Cut.
It's a sight for sore eyes.



CAPCOM

Includes the drop-dead **RESIDENT EVIL 2** interactive demo.

03

Direction de la formation

TECH garantit que ses diplômes sont de la plus haute qualité possible grâce à l'expertise professionnelle et au haut niveau de compétence de son personnel enseignant. C'est pourquoi, pour ce Certificat Avancé en communication et image de marque dans les industries créatives, TECH a réuni un corps professoral ayant une grande expérience à la tête de diverses entreprises dans le domaine de la créativité. Ainsi, les étudiants ont la garantie d'avoir accès à un support pédagogique rigoureux avec un bon cachet professionnel.



“

Les meilleurs professionnels du secteur de la création sont ceux qui vous donneront les clés pour atteindre votre potentiel maximum dans le secteur du jeu vidéo”

Directeur invité international

S. Mark Young est un expert de renommée internationale qui a concentré ses recherches sur l'Industrie du Divertissement. Ses conclusions ont été récompensées à de nombreuses reprises, notamment par le Prix 2020 pour l'Ensemble de sa carrière en Comptabilité et Gestion, décerné par la Société Américaine de Comptabilité (American Accounting Association). Il a également reçu trois prix pour sa contribution à la littérature académique dans ces domaines.

L'une des étapes les plus importantes de sa carrière a été la publication de l'étude "Narcissism and Celebrities", en collaboration avec le Dr Drew Pinsky. Ce texte rassemble des données directes sur des personnalités célèbres du Cinéma et de la Télévision. En outre, dans cet article, qui deviendra plus tard un livre à succès, l'expert analyse les comportements narcissiques des stars du cinéma et la façon dont ils sont devenus normalisés dans les médias modernes. Dans le même temps, l'impact de ces comportements sur la jeunesse contemporaine a été abordé.

Tout au long de sa vie professionnelle, Young s'est également intéressé à l'organisation et à l'orientation de l'industrie cinématographique. Il a notamment étudié des modèles permettant de prédire le succès des grands films au box-office. Il a également contribué à la comptabilité par activités et à la conception de systèmes de contrôle. En particulier, son influence sur la mise en œuvre d'une gestion efficace basée sur la Balanced Scorecard est bien connue.

Le travail universitaire a également marqué sa vie professionnelle, et il a été élu à la Chaire de Recherche George Bozanic et Holman G. Hurt en Affaires Sportives et Divertissantes. Il a également enseigné et participé à des programmes d'études liés à la Comptabilité, au Journalisme et à la Communication. Parallèlement, ses études de premier et de deuxième cycle l'ont mené dans de prestigieuses universités américaines telles que Pittsburgh et l'Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- Directeur de la Chaire George Bozanic et Holman G. Hurt sur les Affaires du Sport et du Divertissement
- Historien Officiel de l'Équipe Masculine de Tennis de l'Université de Californie du Sud
- Chercheur académique spécialisé dans le Développement de Modèles Prédicatifs pour l'Industrie Cinématographique
- Co-auteur du livre "Narcissism and Celebrities"
- Doctorat en Sciences Comptables de l'Université de Pittsburgh
- Master en Comptabilité de l'Ohio State University
- Licence en Sciences Économiques de l'Oberlin College
- Membre du Centre pour l'Excellence dans l'Enseignement

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



Dr Velar, Marga

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

Professeurs

Mme Arroyo Villoria, Cristina

- ♦ Partenaire et directeur de projets et d'entrepreneuriat dans une usine d'industries créatives
- ♦ Planification stratégique, développement commercial et stratégie de communication et de marketing
- ♦ Diplôme en sciences du travail de l'université de Valladolid
- ♦ Master en Direction des RH de l'Ecole de Commerce San Pablo CEU
- ♦ Master en Technologie Éducative de l'École de Commerce Bureau Veritas



“

*Notre équipe pédagogique,
experte en MBA Direction des
Entreprises Créatives, vous aidera
à réussir dans votre profession”*

04

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé en Communication et Branding en Industries Créatives par TECH contient 3 modules d'enseignement complets. Dans ceux-ci, nous passons d'abord en revue l'émergence des nouvelles industries créatives et leur impact culturel, puis le creative branding et comment tirer profit de la construction et de la création de marques, et enfin les nouvelles stratégies technologiques du marketing digital pour savoir comment réaliser de bonnes campagnes de communication dans le contexte moderne de cette décennie.



“

*La haute qualité de cette formation
marquera un avant et un après
dans votre carrière professionnelle”*

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. Modèle en cascade- cercles concentriques
 - 1.10.2. *Spillovers* de créativité, de production et de connaissances
 - 1.10.3. La culture au service de l'économie créative

Module 2. Creative Branding: communication et gestion de la marque créative

- 2.1. *Brands and branding*
 - 2.1.1. Les marques
 - 2.1.2. Évolution du *branding*
 - 2.1.3. Positionnement, personnalité de la marque, notoriété
- 2.2. Développement de la marque
 - 2.2.1. Marketing mix
 - 2.2.2. Architecture de la marque
 - 2.2.3. Identité de la marque
- 2.3. Expression de la marque
 - 2.3.1. Identité graphique
 - 2.3.2. Expression visuelle
 - 2.3.3. Autres éléments reflétant la marque

- 2.4. Communication
 - 2.4.1. Approches
 - 2.4.2. *Brand touchpoints*
 - 2.4.3. Techniques et outils de communication
- 2.5. *Brand content*
 - 2.5.1. Des marques aux plateformes de divertissement
 - 2.5.2. L'essor du contenu de marque
 - 2.5.3. Créer un lien avec le public grâce à des histoires uniques
- 2.6. *Visual Storytelling*
 - 2.6.1. Analyse de la marque
 - 2.6.2. Concepts publicitaires créatifs
 - 2.6.3. Vente créative
- 2.7. *Customer experience*
 - 2.7.1. *Customer experience (CX)*
 - 2.7.2. *Customer journey*
 - 2.7.3. Alignement de la marque et CX
- 2.8. Planification stratégique
 - 2.8.1. Objectifs
 - 2.8.2. Identification des audiences et *insights*
 - 2.8.3. Conception de la stratégie
- 2.9. *Performance*
 - 2.9.1. *Le briefing*
 - 2.9.2. Tactiques
 - 2.9.3. Plan de production
- 2.10. Évaluation
 - 2.10.1. Que faut-il évaluer?
 - 2.10.2. Comment évaluer? (outils de mesure)
 - 2.10.3. Communication des résultats



Module 3. Nouvelles stratégies de marketing numérique

- 3.1. Technologie et publics
 - 3.1.1. La stratégie numérique et les différences entre les types d'utilisateurs
 - 3.1.2. Le public cible, les facteurs d'exclusion et les générations
 - 3.1.3. L' *Ideal Customer Profile* (ICP) et le *buyer* personne
- 3.2. Analyse numérique pour le diagnostic
 - 3.2.1. L'analyse en amont de la stratégie numérique
 - 3.2.2. Moment 0
 - 3.2.3. KPI et métriques, typologies, classification selon les méthodologies
- 3.3. *E-entertainment*: l'impact du e-commerce dans l'industrie du divertissement
 - 3.3.1. E-commerce, typologie et plateformes.
 - 3.3.2. L'importance de la conception de sites web: UX et UI
 - 3.3.3. Optimisation de l'espace en ligne: Exigences minimales
- 3.4. *Social media* et *influencer Marketing*
 - 3.4.1. Impact et évolution du marketing de réseau
 - 3.4.2. Persuasion, contenu clé et actions virales
 - 3.4.3. Planification de campagnes de *social marketing* et *influencer Marketing*
- 3.5. *Mobile Marketing*
 - 3.5.1. Utilisateur *Mobile*
 - 3.5.2. Web *Mobile* et *Apps*
 - 3.5.3. Actions de *mobile marketing*
- 3.6. La publicité dans les environnements en ligne
 - 3.6.1. La publicité en RRSS et les objectifs des Social Ads
 - 3.6.2. L'entonnoir de conversion ou *purchase funnel*: categories
 - 3.6.3. Plateformes de *Social Ads*
- 3.7. La méthodologie *Inbound Marketing*
 - 3.7.1. *Social Selling*, piliers fondamentaux et stratégie
 - 3.7.2. La plateforme de CRM dans une stratégie digitale
 - 3.7.3. L' *Inbound Marketing* ou marketing d'attraction: action et SEO
- 3.8. Automatisation du marketing
 - 3.8.1. Email Marketing et typologie d'emails
 - 3.8.2. Automatisation du de l' email marketing, applications, plateformes et avantages
 - 3.8.3. L'émergence du *Bot & Chatbot Marketing*: typologie et plateformes
- 3.9. Outils de gestion des données
 - 3.9.1. CRM en stratégie numérique, typologies et applications, plateformes et tendances
 - 3.9.2. *Big Data*: *Big Data*, *Business Analytics* et *Business Intelligence*
 - 3.9.3. *Big data*, l'intelligence artificielle et la *Data Science*
- 3.10. Mesurer le rapport coût-efficacité
 - 3.10.1. ROI: la définition du retour sur investissement et ROI vs. ROA
 - 3.10.2. Optimiser le retour sur investissement
 - 3.10.3. Chiffres clés



Vous serez le meilleur dirigeant possible pour les entreprises de jeux vidéo que vous choisirez de diriger

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el 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 abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, 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 professionnelle la plus actuelle.

“

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

La méthode du cas a été 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

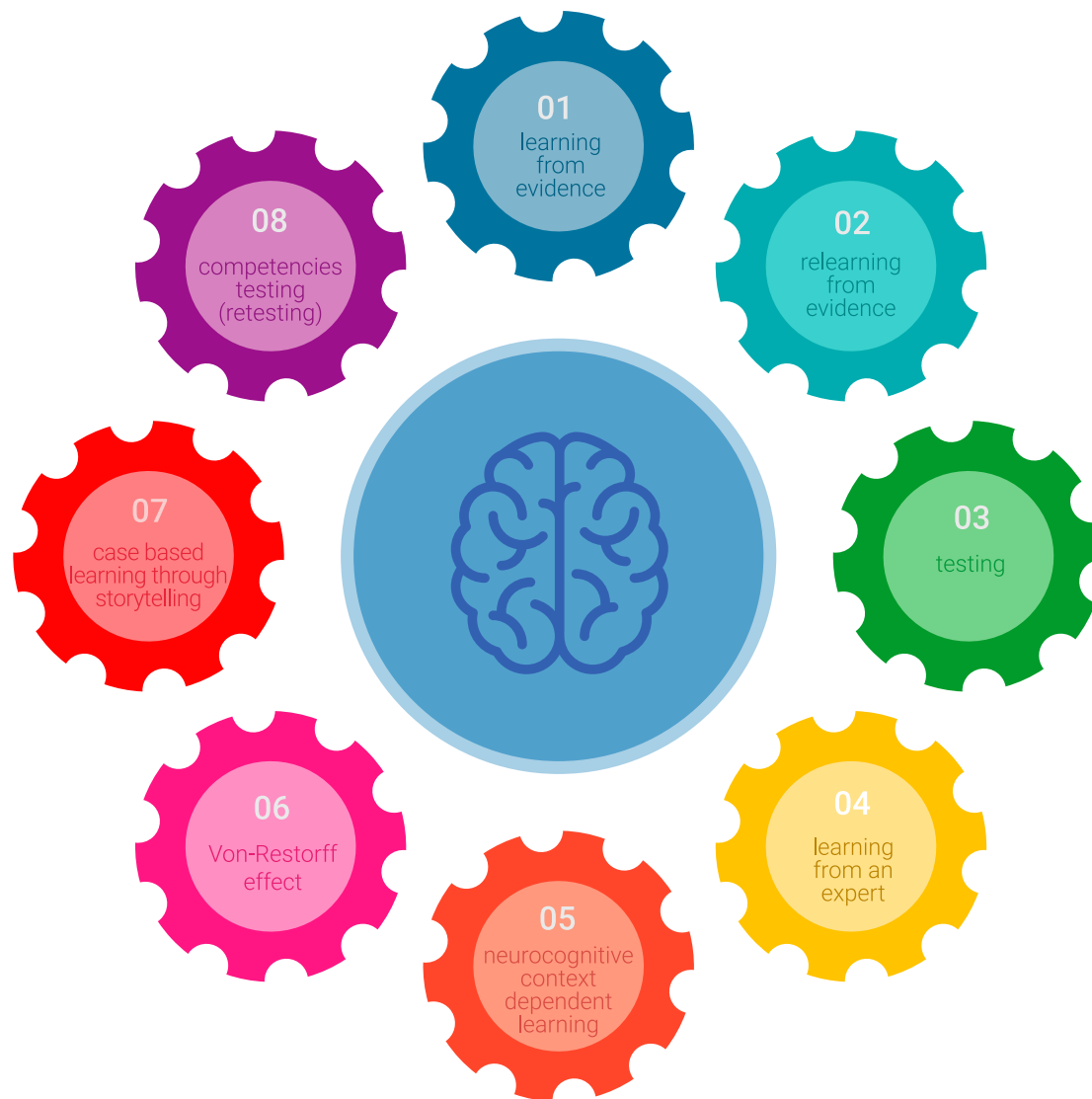
Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

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

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.



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 université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

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

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



Pratique des aptitudes et des compétences

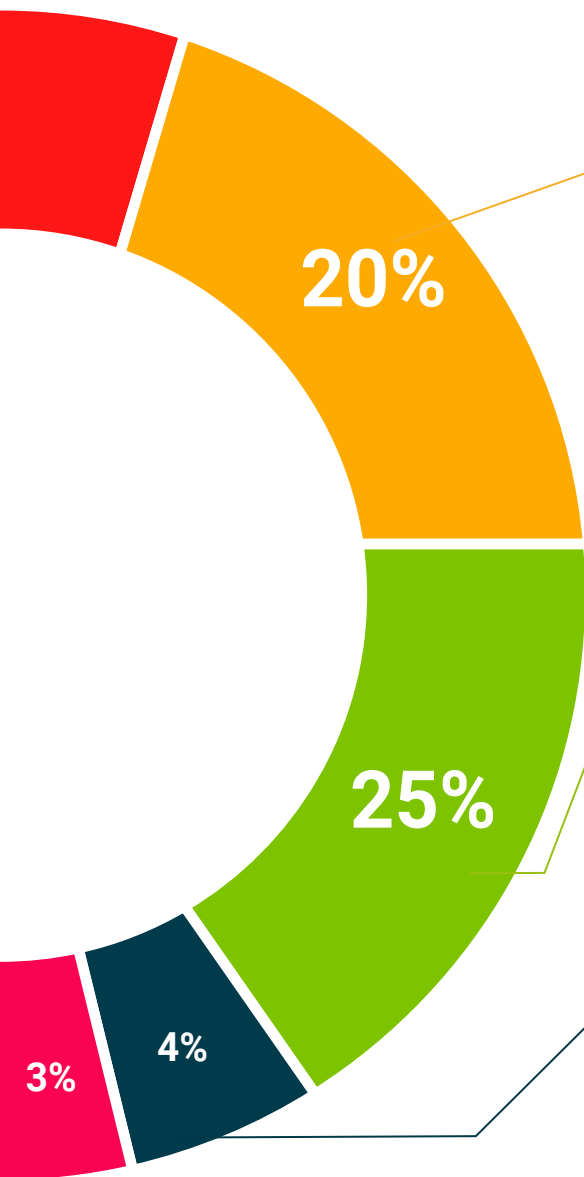
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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 scène internationale.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Communication et Branding en Industries Créatives vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre Certificat Avancé sans
avoir à vous soucier des déplacements
ou des démarches administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Communication et Branding en Industries Créatives** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Communication et Branding en Industries Créatives**

N.º d'heures officielles: **450 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.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé
Communication et Branding
en Industries Créatives

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Communication et Branding
en Industries Créatives