

Certificat Avancé

Gestion des Industries Créatives





Certificat Avancé Gestion des 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.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-gestion-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

Gérer la créativité dans le cadre de l'immense travail que représente le développement d'un jeu vidéo peut être une tâche ardue. Avec un si grand nombre de départements artistiques impliqués, il y a souvent une rétroaction constante entre chacun d'eux. Il devient donc de plus en plus important dans le secteur que le directeur de l'entreprise ait non seulement des compétences dans le domaine économique, mais que celles-ci soient accompagnées de connaissances complémentaires en matière de droit, de gestion de la clientèle et de coordination de la créativité. TECH a créé ce diplôme afin de former ses étudiants dans tous ces domaines de connaissance.



“

Les entreprises de Jeux vidéo ont besoin de dirigeants efficaces et compétents. Devenez l'un d'entre eux grâce à ce Certificat Avancé"

Les jeux vidéo sont des produits de divertissement qui éblouissent les joueurs du monde entier. En raison de l'évolution technologique rapide qu'a connue ce secteur, grâce aussi en partie à son succès économique, les titres sont de plus en plus exigeants et complexes à produire, ce qui nécessite des figures de proue capables et efficaces.

En effet, le domaine des jeux vidéo doit prendre en compte des aspects tels que la propriété intellectuelle, car il est courant dans ce secteur de breveter certains types de dispositifs ou même des codes de programmes. La viabilité financière de l'entreprise et la connaissance du client et de ses goûts potentiels sont tout aussi importantes.

Pour répondre à cette demande potentielle, TECH a développé le Certificat Avancé en Gestion des Industries Créatives, qui fournit aux étudiants toutes les connaissances nécessaires pour assumer la gestion d'une entreprise dans le monde des jeux vidéo, tant du point de vue de la branche économique que des branches juridiques et commerciales.

Un diplôme qui a l'avantage d'être enseigné 100% en ligne, ce qui facilite les études des étudiants en leur donnant la liberté d'adapter l'ensemble du programme et du support à leur propre rythme et à leurs besoins.

Ce **Certificat Avancé en Gestion des 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 la gestion des 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



*L'évolution des jeux vidéo est imparable.
Suivez le rythme de l'industrie avec ce
Certificat Avancé de TECH"*

“

Ce Certificat Avancé vous offre une occasion unique d'apprendre la gestion des industries créatives dans le domaine des jeux vidéo”

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.

Vous saurez comment protéger la propriété intellectuelle de vos jeux vidéo pour renforcer les sagas et les personnages créés par votre entreprise.

Vous analyserez le marché des clients du secteur afin de vous adapter à leurs demandes et à leurs besoins.



02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé en Gestion des Industries Créatives à TECH est d'enseigner aux étudiants toutes les connaissances nécessaires pour prendre en charge une industrie créative dans le domaine des jeux vidéo et savoir faire face sans problème aux difficultés juridiques, économiques ou de marché. Cela est possible grâce à une formation complète qui donne aux étudiants une vue d'ensemble du marché, de l'industrie et des avancées technologiques qui la marquent.



“

Il faut des compétences très spécifiques pour être un leader dans l'industrie du jeu vidéo. Avec ce Certificat Avancé de TECH, vous serez très proche de cet objectif "



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



Vous serez un professionnel de haut niveau dans l'industrie du jeu vidéo grâce aux connaissances que TECH vous apportera"



Objectifs spécifiques

Module 1. Protection des produits créatifs et immatériels sur le marché actuel

- ◆ Connaître les réglementations applicables aux produits créatifs et immatériels, telles que la propriété intellectuelle et industrielle et le droit de la publicité
- ◆ Appliquer les normes étudiées au travail quotidien en tant que manager d'entreprises créatives

Module 2. Gestion économique et financière de créatives

- ◆ Connaître la structure financière d'une entreprise de création
- ◆ Avoir des connaissances suffisantes pour assurer la gestion comptable et financière d'une entreprise de création
- ◆ Comprendre comment les investissements doivent être réalisés dans ce secteur
- ◆ Savoir comment fixer les prix des produits dans l'industrie créative

Module 3. Gestion des consommateurs ou des utilisateurs dans les entreprises créatives

- ◆ Connaître les nouvelles tendances dans les méthodes d'achat des consommateurs
- ◆ Comprendre que le client doit être au centre de toutes les stratégies de l'entreprise
- ◆ Appliquer les techniques et les outils du *Design thinking*
- ◆ Appliquer différentes ressources et techniques de recherche

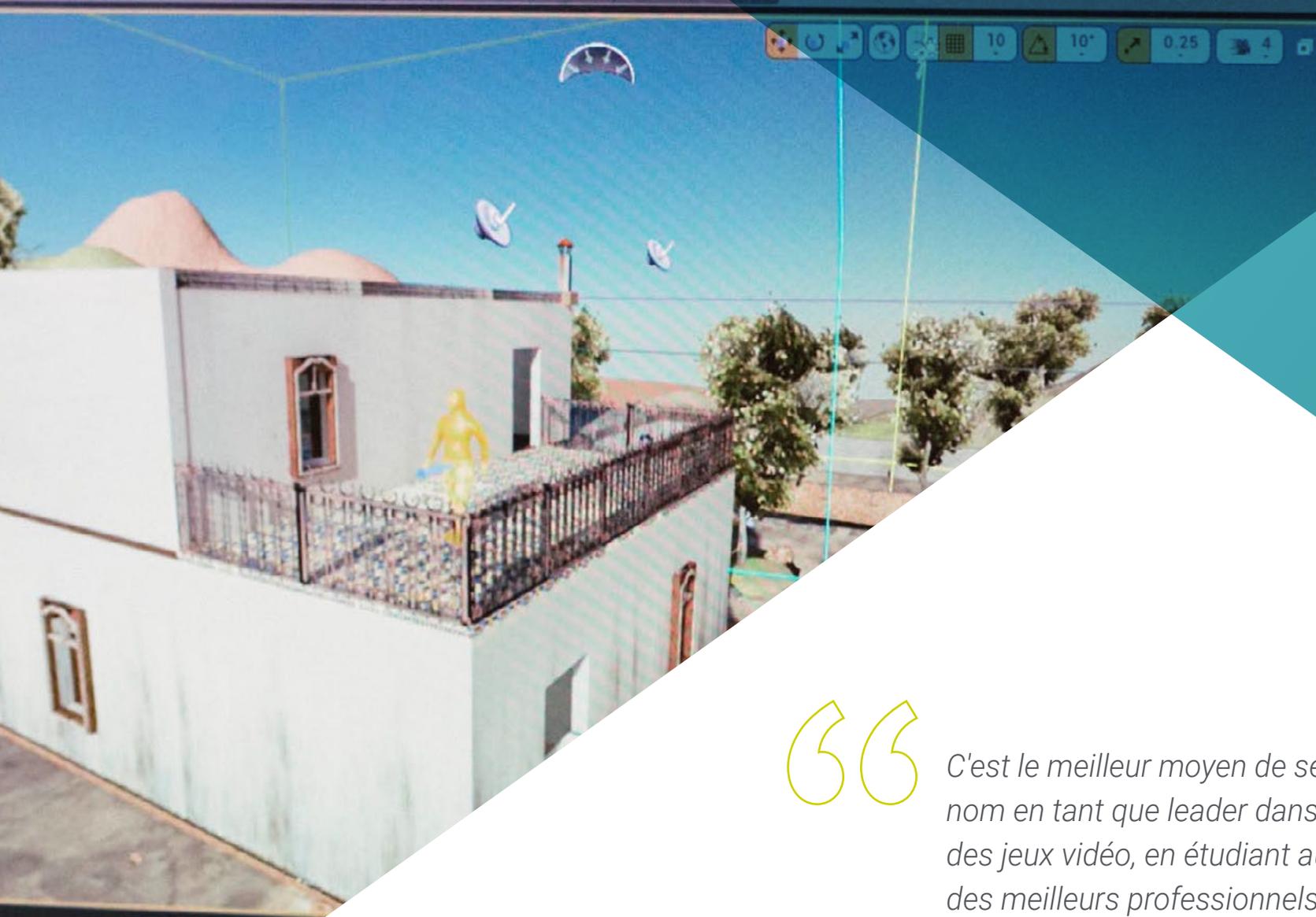


03

Direction de la formation

Pour ce Certificat Avancé en Gestion des Industries Créatives, TECH a réuni un large groupe de professionnels ayant une grande expérience de la gestion d'une diversité d'industries créatives. La qualité du support didactique lui-même, largement soutenu par des contenus audiovisuels, est la preuve de la qualité professionnelle et du savoir-faire des enseignants. Les étudiants seront soutenus à tout moment par une équipe d'enseignants qui les aideront à acquérir toutes les connaissances nécessaires à la réalisation de ce cours.





“

C'est le meilleur moyen de se faire un nom en tant que leader dans le secteur des jeux vidéo, en étudiant aux côtés des meilleurs professionnels"

▶ Enemy ▶

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 Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Conseiller juridique du PDG de l'entreprise Eley Hawk
- ◆ Professeur au Collège du Barreau de Madrid dans le cadre du Master en Droit Numérique, Innovation et Technologies Emergentes
- ◆ 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
- ◆ Spécialisée en Propriété Intellectuelle avec un Master Officiel de l'Université Pontificia Comillas (ICADE) à Madrid

Mme Bravo Duran, Sandra

- ◆ Professeur dans différentes Universités et Écoles de Commerce sur l'industrie de la mode et du luxe.
- ◆ Experte en Trend Forecasting y Customer Insights
- ◆ Sociologie et en économie de l'Université de Salamanca
- ◆ Programme Innovation Sociale, Durabilité et Réputation des Entreprises de Mode à l'ISEM
- ◆ Programme en innovation sociale, durabilité et réputation des entreprises de mode à l'ISEM
- ◆ Candidat au doctorat en créativité appliquée de l'Université de Navarre

04

Structure et contenu

TECH donne à ses étudiants une grande liberté pour adapter tout le contenu didactique à leurs propres besoins. En outre, il est disponible en téléchargement à tout moment depuis le début du Certificat Avancé, de sorte que l'étudiant peut revoir le syllabus depuis le confort de n'importe quel appareil avec une connexion Internet. L'étudiant apprendra pendant ce cours les aspects liés à la légalité, à la stabilité financière et aux consommateurs des entreprises créatives.





“

*Un programme qui vous mènera au sommet
d'une multitude d'entreprises qui ont besoin
d'une personne possédant toutes les
compétences que vous apprendrez ici"*

Module 1. Protection des produits créatifs et immatériels

- 1.1. Protection juridique des actifs incorporels
 - 1.1.1. Propriété intellectuelle
 - 1.1.2. Propriété industrielle
 - 1.1.3. Droit de la publicité
- 1.2. Propriété intellectuelle I
 - 1.2.1. Droit applicable
 - 1.2.2. Aspects et questions pertinents
 - 1.2.3. Cas pratiques
- 1.3. Propriété intellectuelle II
 - 1.3.1. Registre de la propriété intellectuelle
 - 1.3.2. Symboles de réserve de droits et autres moyens de protection
 - 1.3.2. Licences pour la diffusion de contenus
- 1.4. Propriété intellectuelle III
 - 1.4.1. Sociétés de collecte
 - 1.4.2. La Commission de la propriété intellectuelle
 - 1.4.3. Organismes compétents
- 1.5. Propriété industrielle I: marques
 - 1.5.1. Droit applicable
 - 1.5.2. Aspects et questions pertinents
 - 1.5.3. Applications réelles
- 1.6. Propriété industrielle II: dessins et modèles industriels
 - 1.6.1. Droit applicable
 - 1.6.2. Aspects et questions pertinents
 - 1.6.3. Pratique juridique
- 1.7. Propriété industrielle III: brevets et modèles d'utilité
 - 1.7.1. Droit applicable
 - 1.7.2. Aspects et questions pertinents
 - 1.7.3. Étude de cas
- 1.8. Propriété intellectuelle et industrielle: pratique
 - 1.8.1. Propriété Intellectuelle vs .Propriété Industrielle (Droit Comparé)
 - 1.8.2. Questions pratiques pour la résolution des conflits
 - 1.8.3. Étude de cas: les étapes à suivre
- 1.9. Droit de la publicité I
 - 1.9.1. Droit applicable
 - 1.9.2. Aspects et questions pertinents
 - 1.9.3. Jurisprudence en matière de publicité
- 1.10. Droit de la publicité II
 - 1.10.1. Autorégulation de la publicité
 - 1.10.2. Autosurveillance
 - 1.10.3. Jury de publicité

Module 2. Gestion économique et financière de créatives

- 2.1. La nécessité d'une durabilité économique
 - 2.1.1. La structure financière d'une entreprise créative
 - 2.1.2. La comptabilité dans une entreprise créative
 - 2.1.3. Triple bilan
- 2.2. Revenus et dépenses de l'entreprise créative d'aujourd'hui
 - 2.2.1. Comptabilité analytique
 - 2.2.2. Type de coûts
 - 2.2.3. Répartition des coûts
- 2.3. Les types de bénéfices dans l'entreprise
 - 2.3.1. Marge de contribution
 - 2.3.2. Seuil de rentabilité
 - 2.3.3. Évaluation des alternatives
- 2.4. Investissement dans le secteur de la création
 - 2.4.1. Investissement dans l'industrie créative
 - 2.4.2. Valorisation d'un investissement
 - 2.4.3. La méthode VAN: Valeur actuelle nette
- 2.5. La rentabilité dans l'industrie créative
 - 2.5.1. Rentabilité économique
 - 2.5.2. Coût-efficacité du temps
 - 2.5.3. Rentabilité financière
- 2.6. La trésorerie : Liquidité et solvabilité
 - 2.6.1. Flux de trésorerie
 - 2.6.2. Bilan et compte de résultat
 - 2.6.3. Liquidation et effet de levier
- 2.7. Formules de financement actuellement sur le marché de la création
 - 2.7.1. Fonds de capital-risque
 - 2.7.2. *Business Angels*.
 - 2.7.3. Appels à propositions et subventions
- 2.8. La tarification des produits dans l'industrie créative
 - 2.8.1. Fixation des prix
 - 2.8.2. Profit vs. Concours Compétences
 - 2.8.3. Stratégie de fixation des prix
- 2.9. Stratégie de fixation des prix dans le secteur de la création
 - 2.9.1. Types de stratégies de tarification
 - 2.9.2. Avantages
 - 2.9.3. Inconvénients
- 2.10. Budgets opérationnels
 - 2.10.1. Outils de planification stratégique
 - 2.10.2. Éléments inclus dans le budget opérationnel
 - 2.10.3. Élaboration et mise en œuvre du budget opérationnel

Module 3. Gestion des consommateurs ou des utilisateurs dans les entreprises créatives

- 3.1. L'utilisateur dans le contexte
 - 3.1.1. L'évolution récente du consommateur
 - 3.1.2. L'importance de la recherche
 - 3.1.3. Analyse des tendances
- 3.2. Stratégie avec la personne au centre
 - 3.2.1. La stratégie human centric
 - 3.2.2. Clés et bénéfices d'être human centric
 - 3.2.3. Les Success Stories
- 3.3. Les données dans la stratégie human centric
 - 3.3.1. Les données dans la stratégie human centric
 - 3.3.2. La valeur des données
 - 3.3.3. Vue à 36° du client
- 3.4. Implantation de la stratégie human centric dans l'industrie créative
 - 3.4.1. Transformation d'informations dispersées en connaissance du client
 - 3.4.2. Analyse des opportunités
 - 3.4.3. Stratégies et initiatives de maximisation
- 3.5. Méthodologie human centric
 - 3.5.1. De la recherche au prototypage
 - 3.5.2. De la recherche au prototypage
 - 3.5.3. Outils
- 3.6. *Design Thinking*
 - 3.6.1. Le *design thinking*
 - 3.6.2. Méthodologie
 - 3.6.3. Techniques et outils du *design thinking*



- 3.7. Le positionnement de la marque dans l'esprit de l'utilisateur
 - 3.7.1. Analyse du positionnement
 - 3.7.2. Typologie
 - 3.7.3. Méthodologie et outils
- 3.8. *User insights* dans les entreprises créatives
 - 3.8.1. Les *User insights* et son importance
 - 3.8.2. *Customer journey* et la pertinence du journey map
 - 3.8.3. Techniques d'enquête
- 3.9. Profilage des utilisateurs (archétypes *buyer* personne)
 - 3.9.1. Archétypes
 - 3.9.2. *Buyer* personne
 - 3.9.3. Méthodologie d'analyse
- 3.10. Ressources et techniques de recherche
 - 3.10.1. Techniques en contexte
 - 3.10.2. Techniques de visualisation et de création
 - 3.10.3. Techniques de contraste vocal

“ 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

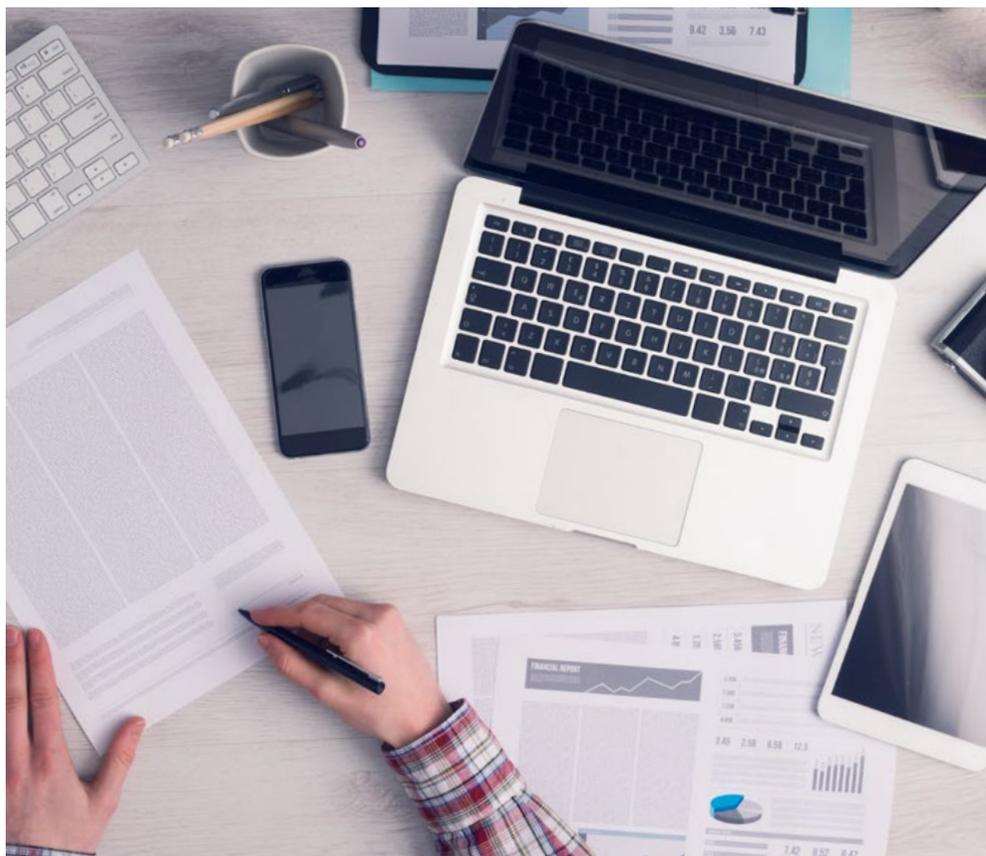
Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

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

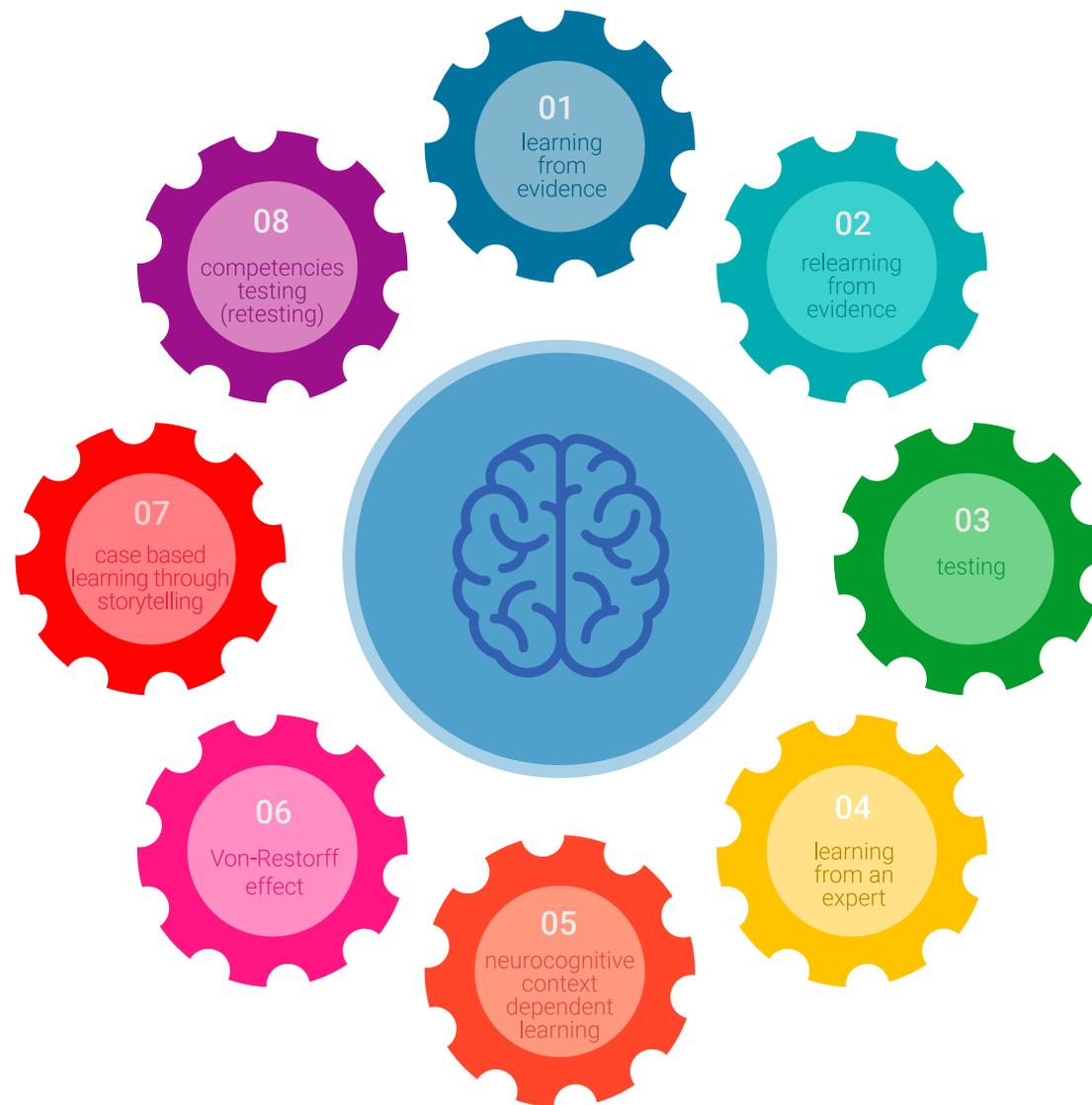
TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

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

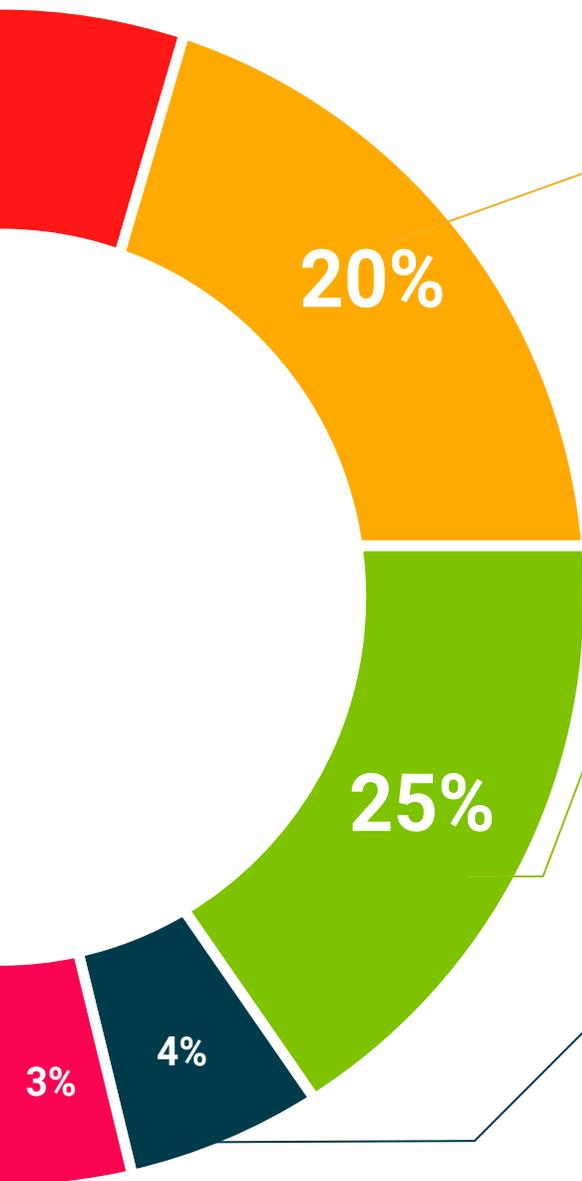
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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

En plus de la spécialisation la plus rigoureuse et la plus actuelle qu'il soit, le Certificat Avancé en Gestion des Industries Créatives garantit l'accès à un diplôme 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 Gestion des Industries Créatives** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat Avancé** par **TECH Université technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, 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 Gestion des 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
Gestion des Industries
Créatives

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

Certificat Avancé

Gestion des Industries Créatives

