

# 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/journalisme-communication/diplome-universite/diplome-universite-gestion-industries-creatives](http://www.techtitute.com/fr/journalisme-communication/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 22*

06

Diplôme

---

*page 30*

# 01

# Présentation

L'art, la culture et les loisirs font partie des éléments fondamentaux qui donnent aux sociétés leur colonne vertébrale. Sans eux, les sociétés se détériorent et deviennent vides et ennuyeuses. Mais ces disciplines ont besoin des industries pour les organiser et les transformer en activités économiquement et socialement bénéfiques. Ce diplôme offre aux étudiants la possibilité de se spécialiser dans ce travail, en partant du domaine de la communication, afin de participer à la vie artistique d'un point de vue productif.







“

*Vous aimez la culture et vous avez beaucoup de projets à réaliser: concrétisez-les grâce à ce Certificat Avancé”*

Les industries créatives sont l'une des composantes fondamentales des sociétés. Sans art et sans loisirs, c'est-à-dire sans créativité, les différentes communautés qui composent chaque pays et chaque région souffrent, car la culture est essentielle à l'activité humaine.

Toute discipline artistique, qu'il s'agisse de musique, de cinéma, de théâtre ou de peinture, que ce soit dans ses formes les plus populaires ou les plus académiques, est un élément présent dans la vie quotidienne des sociétés. Mais pour que ces disciplines contribuent à la vie culturelle de chaque lieu, il est nécessaire qu'il existe des agents ou des entreprises qui organisent des événements culturels de manière efficace et bénéfique pour la communauté.

Ce Certificat Avancé en Gestion des Industries Créatives, destiné aux journalistes et aux professionnels de la communication, offre la possibilité d'apprendre tout ce qu'il faut savoir sur les industries culturelles, tant en théorie qu'en pratique, car il vise à fournir les outils nécessaires à la formation des entreprises et des institutions liées aux arts, ainsi qu'à l'organisation d'événements dans ce domaine.

Dans une perspective industrielle, toujours orientée vers la communication, ce programme est la réponse à tous ceux qui souhaitent travailler dans le monde de la culture et qui veulent obtenir les connaissances industrielles et commerciales nécessaires pour y parvenir.

Ce **Certificat Avancé en Gestion des Industries Créatives** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ L'approche industrielle et entrepreneuriale, qui aidera les étudiants à entreprendre leurs projets culturels
- ♦ La combinaison d'une perspective théorique et pratique, qui permettra aux apprenants d'acquérir des compétences utiles dans leur environnement professionnel
- ♦ Des exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Si vous êtes intéressé par la culture et que vous souhaitez entreprendre une carrière professionnelle dans ce domaine ce Certificat Avancé est la réponse"*

“

*Les industries créatives sont l'un des domaines culturels les plus importants, mais il manque des professionnels qualifiés : avec ce diplôme, vous serez un expert hautement sollicité*”

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des 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 la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Mastère Spécialisé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Les principales opportunités professionnelles pour les journalistes et les communicateurs sont dans les industries créatives: profitez-en et spécialisez-vous.*

*De plus en plus de journalistes travaillent dans le domaine de la culture: TECH sait que vous aussi vous voulez faire le saut et vous donne les outils pour le faire.*





# 02 Objectifs

Les objectifs de ce programme en Gestion des Industries Créatives sont de préparer le professionnel de la communication à affronter les différents défis commerciaux qui peuvent se présenter lors de l'organisation d'activités culturelles, ainsi que de donner une perspective artistique aux journalistes qui souhaitent combiner les deux disciplines.





“

*La culture est importante pour vous: TECH vous aide à vous frayer un chemin professionnel dans ce domaine"*



## 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 des problèmes dans des environnements nouveaux et dans des contextes interdisciplinaires dans le domaine de la gestion de la créativité
- ♦ Intégrer les connaissances acquises avec celles d'autres personnes, en formulant des jugements et des raisonnements fondés sur les informations disponibles dans chaque cas
- ♦ Savoir gérer le processus de création et de mise en œuvre d'idées nouvelles sur des sujets spécifiques
- ♦ Acquérir des connaissances spécifiques pour la gestion des entreprises et des organisations dans le nouveau contexte des industries créatives



*Atteignez vos objectifs en vous spécialisant dans la Gestion des Industries Créatives"*







## Objectifs spécifiques

---

### **Module 1. Protection des produits créatifs et intangibles**

- ♦ Connaître les réglementations qui affectent les produits créatifs et immatériels, tels que la propriété intellectuelle, industrielle ou le droit publicitaire
- ♦ Appliquer les normes étudiées au travail quotidien en tant que directeur d'entreprises créatives

### **Module 2. Gestion économique et financière des entreprises créatives**

- ♦ Connaître la structure financière d'une entreprise de création
- ♦ Disposer de 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 le prix des produits dans le secteur de la création

### **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

Le corps professoral le plus expérimenté est chargé de transmettre aux élèves leurs connaissances, fruit de leur expérience professionnelle. Ainsi, les élèves reçoivent les clés de la réussite, en utilisant des cas pratiques réels pour pouvoir les appliquer à leurs carrières respectives.







“

*Le meilleur enseignant vous offre  
des connaissances spécialisées  
pour que vous puissiez les appliquer  
dans votre carrière professionnelle”*

## 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

- ♦ Responsable du Marketing d'Entreprise chez SGN Group (New York)
- ♦ Directeur à ForeMarketing Lab
- ♦ Enseignant au Centre Universitaire Villanueva, à l'ISEM Marketing Business School et à la Faculté de Communication de l'Université de Navarre
- ♦ Docteur en Communication de l'Université Carlos III de Madrid
- ♦ Diplôme de Communication Audiovisuelle et diplôme en Communication et Gestion de la Mode du Centre Universitaire Villanueva, Université Complutense, Madrid
- ♦ MBA en Gestion des Affaires de la Mode de l'ISEM Marketing Business School





## Professeurs

### Mme Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ♦ Conseillère juridique pour le directeur général de la société Eley Hawk
- ♦ Professeur au Barreau de Madrid, Master en Droit Numérique, Innovation et Technologies Émergentes
- ♦ Conseil juridique dans le domaine du droit publicitaire pour le Marketing (Association pour l'Autorégulation de la Communication Commerciale)
- ♦ Conceptrice dans de multiples projets d'entreprises comme le Studio Maréchal, RBA Éditions (Revue National Geographic et Le Meuble) ou les Laboratoires Echevarne
- ♦ Licence en Droit et 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, Sandra

- ♦ Conférencier dans diverses universités et écoles de commerce du secteur de la mode et du luxe
- ♦ Experte en *Trend Forecasting* et *Customer Insights*
- ♦ Sociologue et Économiste par l'Université de Salamanque
- ♦ Executive Master's Degree in Fashion Business Management de l'ISEM Marketing Business School
- ♦ Programme sur l'Innovation Sociale, la Durabilité et la Réputation des entreprises de mode à l'ISEM
- ♦ Candidat au Doctorat en Créativité Appliquée de l'Université de Navarre

# 04

## Structure et contenu

Les contenus de ce Certificat Avancé en Gestion des Industries Créatives ont été conçus par les meilleurs experts, qui ont pris en compte tous les éléments nécessaires pour entreprendre une carrière professionnelle dans ce domaine avec des garanties. L'élève, guidé par le corps professoral, approfondira différents aspects de l'industrie culturelle au cours de trois modules composés de 10 sujets chacun, de sorte que à la fin de votre diplôme, soyez un expert dans le domaine.





“

*Les meilleurs contenus pour les professionnels de la communication qui veulent se spécialiser dans la Gestion des Industries Créatives”*

### Module 1. Protection des produits créatifs et intangibles

- 1.1. Protection juridique des actifs incorporels
- 1.2. Propriété intellectuelle I
- 1.3. Propriété intellectuelle II
- 1.4. Propriété intellectuelle III
- 1.5. Propriété industrielle I: marques
- 1.6. Propriété industrielle II: dessins et modèles industriels
- 1.7. Propriété industrielle III: brevets et modèles d'utilité
- 1.8. Propriété intellectuelle et industrielle: pratique
- 1.9. Droit publicitaire I
- 1.10. Droit publicitaire II

### Module 2. Gestion économique et financière des entreprises 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 d'une entreprise créative moderne
  - 2.2.1. Comptabilité
  - 2.2.2. Types 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. Évaluations 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 enseignant : la valeur actuelle nette
- 2.5. La rentabilité dans l'industrie créative
  - 2.5.1. Rentabilité économique
  - 2.5.2. Rentabilité du temps
  - 2.5.3. Comptabilité financière





- 2.6. Flux de 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. 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. Outil 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 actuel
    - 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 avantages d'être *Human Centric*
    - 3.2.3. Les Success Stories
  - 3.3. Les données la stratégie *Human Centric*
    - 3.3.1. Caractéristiques la stratégie *Human Centric*
    - 3.3.2. La valeur de la donnée
    - 3.3.3. Vue à 360° du client
  - 3.4. Mise en œuvre de la stratégie *Human Centric* dans l'industrie créative
    - 3.4.1. Transformer des 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. Modèle du double diamant: processus et phases
    - 3.5.3. Outils
  - 3.6. *Design Thinking*
    - 3.6.1. Le *Design Thinking*
    - 3.6.2. Méthodologie
    - 3.6.3. les techniques et les 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 Insights et leur importance
    - 3.8.2. *Customer Journey* et la pertinence de *Journey Map*
    - 3.8.3. Techniques d'enquête
  - 3.9. Profilage des utilisateurs (archétypes et *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

05

# 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 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 la mémorisation”*



## Étude de Cas pour mettre en contexte 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”*



*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 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 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 apprenez 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 la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. 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 meilleur support 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 des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



#### Pratiques en compétences et aptitudes

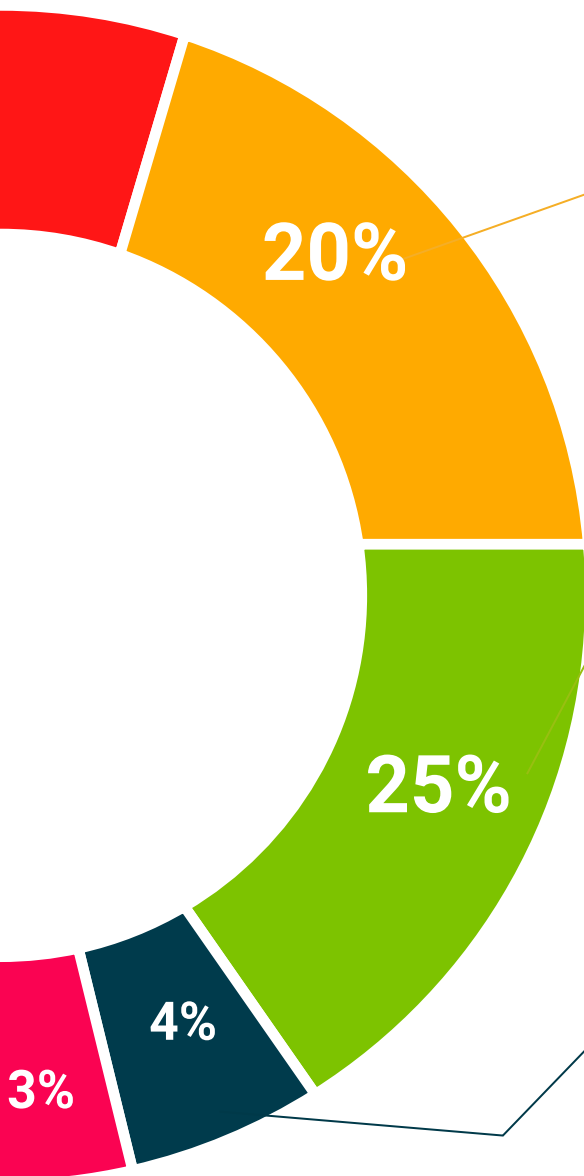
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### 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 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 périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.





# 06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Gestion des Industries Créatives 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.



“

*Réussissez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans déplacements ni formalités fastidieuses”*

Ce **Certificat Avancé en Gestion des 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 Gestion des Industries Créatives**

N.° 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

