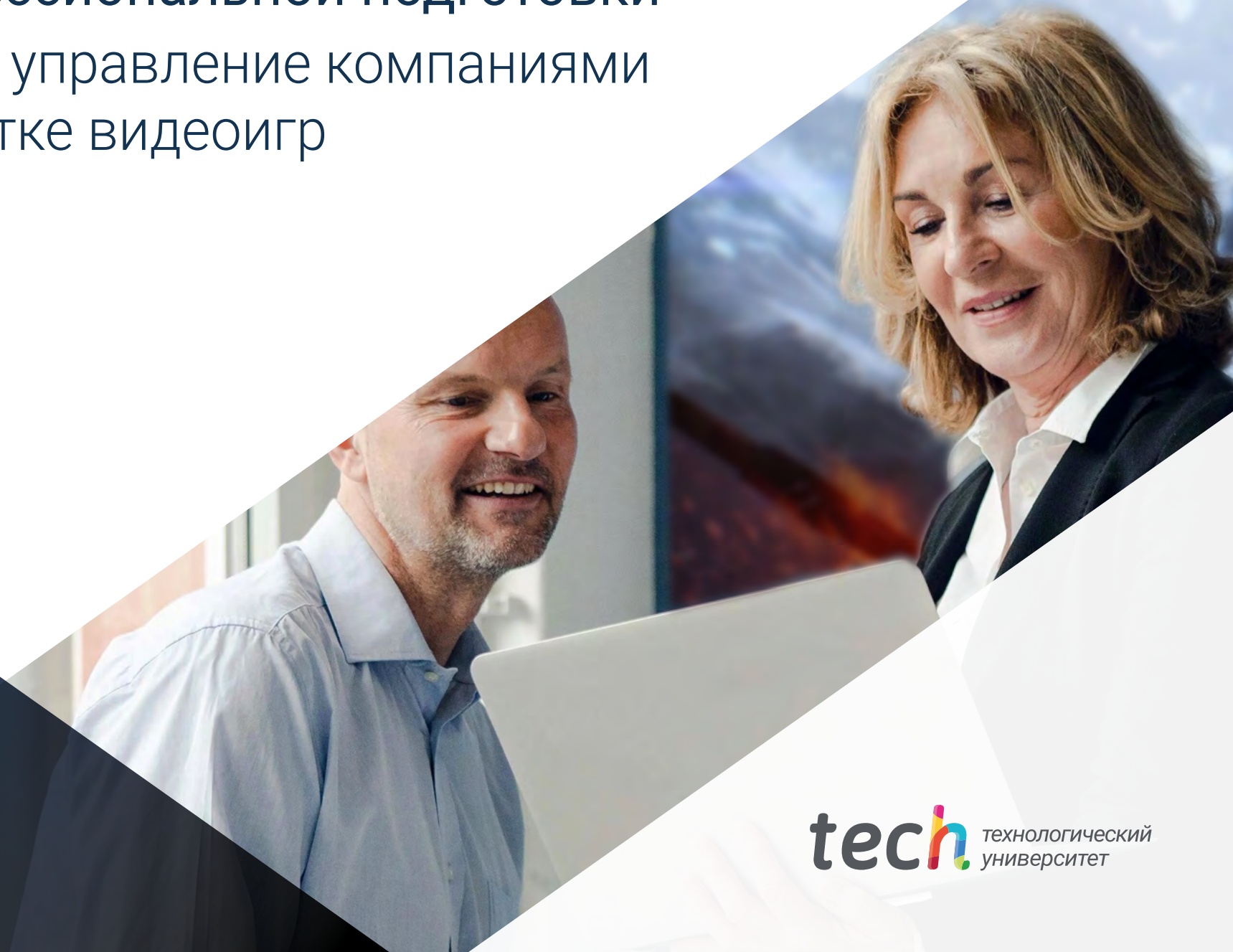


Курс профессиональной подготовки Создание и управление компаниями по разработке видеоигр





Курс профессиональной подготовки

Создание и управление компаниями по разработке видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн
- » Программа предназначена для: бакалавров и выпускников факультетов бизнес-исследований, которые хотят расширить свое профессиональное портфолио и приобрести необходимые навыки для создания и управления бизнес-моделью в секторе видеоигр.

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/school-of-business/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-business-creation-management

Оглавление

01

Добро пожаловать

стр. 4

02

Почему стоит учиться
в TESH?

стр. 6

03

Почему именно наша
программа?

стр. 10

04

Цели

стр. 14

05

Структура и содержание

стр. 18

06

Методология

стр. 24

07

Профиль наших учащихся

стр. 32

08

Руководство курса

стр. 36

09

Влияние на карьеру

стр. 40

10

Преимущества для
вашей компании

стр. 44

11

Квалификация

стр. 48

01

Добро пожаловать

Бум в индустрии видеоигр и постоянно растущий спрос со стороны общества привели к тому, что многие бизнесмены и предприниматели хотя бы раз в своей карьере задумывались об основании предприятия, связанного с этой тематикой. Однако недостаток информации сдерживал их. Эта программа предназначена для того, чтобы помочь им в создании и управлении компаниями, занимающимися видеоиграми, и дать им необходимые знания для успешного управления цифровыми проектами, основанными на последних достижениях в этом секторе. Уникальная возможность узнать от экспертов и с помощью онлайн-программы те ключи, которые позволят вашей компании стать одной из лучших.



Курс профессиональной подготовки в области создания
и управления компаниями по разработке видеоигр
TECH Технологический университет



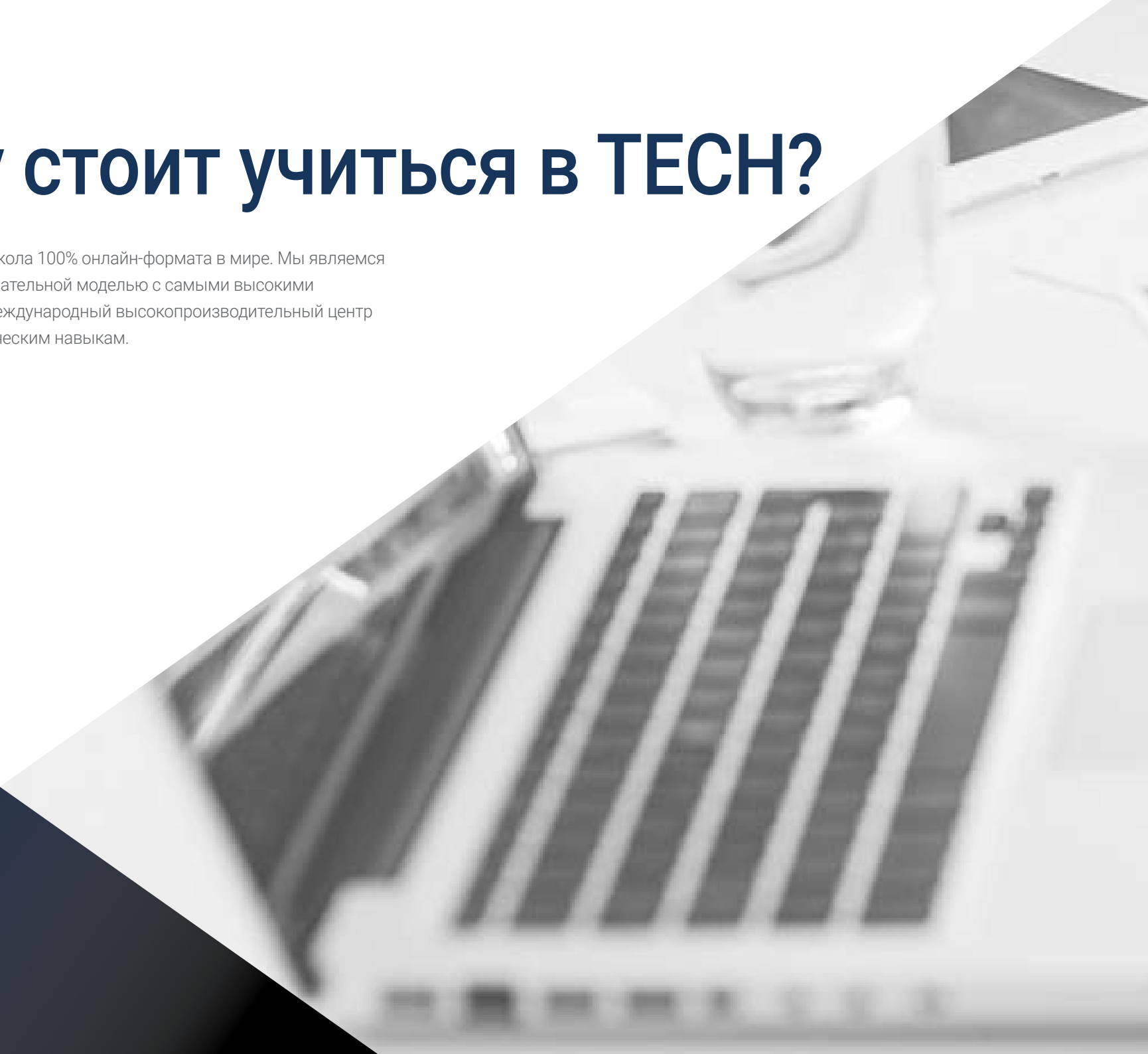
“

Эта программа даст вам ключи к успешному управлению любым бизнес-проектом в секторе видеоигр, что будет способствовать развитию вашей профессиональной карьеры”

02

Почему стоит учиться в ТЕСН?

ТЕСН — это крупнейшая бизнес-школа 100% онлайн-формата в мире. Мы являемся элитной бизнес-школой с образовательной моделью с самыми высокими академическими стандартами. Международный высокопроизводительный центр интенсивного обучения управленческим навыкам.



“

TESH – это передовой технологический университет, который предоставляет все свои ресурсы в распоряжение студентов, чтобы помочь им достичь успеха в бизнесе”

В TECH Технологическом университете



Иновации

Мы предлагаем вам модель онлайн-обучения, сочетающую в себе новейшие образовательные технологии и максимальную педагогическую строгость. Уникальный метод с высочайшим международным признанием, который даст вам возможность развиваться в мире постоянных перемен, где инновации играют ключевую роль в деятельности каждого предпринимателя.

"История успеха Microsoft Europe" за включение в программы инновационной интерактивной мультимедиа-системы.



Высокие требования

Чтобы поступить в TECH, не потребуются большие затраты. Чтобы учиться у нас, вам не нужно делать большие инвестиции. Однако для того, чтобы получить диплом в TECH, необходимо проверить уровень знаний и возможностей студента. Наши академические стандарты очень высоки...

95%

студентов TECH успешно завершают обучение



Нетворкинг

Профессионалы со всего мира принимают участие в TECH, чтобы вы смогли создать большую сеть контактов, полезных для вашего будущего.

100 000+

менеджеров, прошедших ежегодную подготовку

200+

разных национальностей



Расширение прав и возможностей

Развивайтесь наряду с лучшими компаниями и профессионалами, обладающими большим авторитетом и влиянием. Мы создали стратегические альянсы и ценную сеть контактов с основными экономическими субъектами на 7 континентах.

+500+

соглашений о сотрудничестве с лучшими компаниями



Талант

Наша программа - это уникальное предложение для раскрытия вашего таланта в мире бизнеса. Возможность, с помощью которой вы сможете заявить о своих интересах и видении своего бизнеса.

TECH помогает студентам показать миру свой талант при прохождении этой программы.



Мультикультурный контекст

Обучаясь в TECH, студенты могут получить уникальный опыт. Вы будете учиться в многокультурном контексте. В данной программе мы применяем глобальный подход, благодаря которому вы сможете узнать о том, как работают в разных частях света, собрать самую свежую информацию, которая наилучшим образом соответствует вашей бизнес-идее.

Наши студенты представляют более 200 национальностей.



Учитесь у лучших

Наши преподаватели объясняют в аудиториях, что привело их к успеху в их компаниях, работая в реальном, живом и динамичном контексте. Преподаватели, которые полностью посвящают себя тому, чтобы предложить вам качественную специализацию, которая позволит вам продвинуться по карьерной лестнице и выделиться в мире бизнеса.

Преподаватели представляют 20 различных национальностей.



В TECH у вас будет доступ к самому строгому и современному методу кейсов в академической среде"

TECH стремится к совершенству и для этого обладает рядом характеристик, которые делают его уникальным университетом:



Анализ

TECH исследует критическую сторону студента, его способность задавать вопросы, навыки решения проблем и навыки межличностного общения.



Академическое превосходство

TECH предлагает студентам лучшую методику онлайн-обучения. Университет сочетает метод *Relearning* (наиболее признанная во всем мире методология последипломного обучения) с «методом кейсов» Гарвардской школы бизнеса. Традиции и современность в сложном балансе и в контексте самого требовательного академического маршрута.



Экономия за счет масштаба

TECH — крупнейший в мире онлайн-университет. В его портфолио насчитывается более 10 000 университетских последипломных программ. А в новой экономике **объем + технология = разорительная цена**. Таким образом, мы заботимся о том, чтобы учеба для вас была не такой дорогой, как в другом университете.

03

Почему именно наша програм?

Прохождение программы TECH увеличит ваши шансы достичь профессиональный успех в области высшего менеджмента.

Это задача, которая требует усилий и самоотдачи, но которая открывает дверь в многообещающее будущее. Вы будете учиться у лучших преподавателей и по самой гибкой и инновационной образовательной методологии.



“

У нас самый престижный преподавательский состав и самый полный учебный план на рынке, что позволяет нам предложить вам обучение на самом высоком академическом уровне”

Эта программа обеспечит вам множество преимуществ в трудоустройстве и вопросах личного развития, включая следующие:

01

Дать решающий толчок карьере студента

Мы даем вам возможность взять под контроль свое будущее и полностью раскрыть свой потенциал. Пройдя нашу программу, вы приобретете необходимые навыки, чтобы за короткий срок добиться положительных изменений в своей карьере.

70% студентов этой специализации добиваются успешных изменений в своей карьере менее чем за 2 года.

02

Разрабатывать стратегическое и глобальное видение компании

Мы предлагаем вам глубокое понимание общего менеджмента, чтобы вы узнали, как каждое решение влияет на различные функциональные области компании.

Наше глобальное видение компании улучшит ваше стратегическое мышление.

03

Закрепиться в высшем руководстве предприятия

Обучение в TECH открывает двери в профессиональную среду, в которой студенты смогут позиционировать себя в качестве руководителей высокого уровня, обладающих широким видением международной среды.

Вы будете работать над более чем 100 реальными кейсами из области высшего менеджмента.

04

Брать на себя новые обязанности

Мы покажем вам последние тенденции, разработки и стратегии для осуществления вашей профессиональной деятельности в меняющихся условиях.

45% наших студентов получают повышение внутри компании.

05

Получить доступ к мощной сети контактов

TECH формирует своих студентов, чтобы максимально расширить их возможности. Студенты с теми же интересами и желанием развиваться. Таким образом, можно будет обмениваться контактами партнеров, клиентов или поставщиков.

Вы найдете сеть контактов, необходимых для вашего профессионального развития.

06

Разрабатывать свой бизнес-проект в строгой последовательности

Вы получите глубокое стратегическое видение, которое поможет вам разработать собственный проект, принимая во внимание различные направления деятельности компании.

20% наших студентов разрабатывают собственную бизнес-идею.

07

Совершенствовать свои софт-скиллы и управленческие умения

Мы помогаем вам применять и развивать полученные знания и совершенствовать навыки межличностного общения, чтобы стать лидером, который меняет мир к лучшему.

Улучшите свои коммуникативные и лидерские навыки и продвигайтесь по карьерной лестнице.

08

Стать частью эксклюзивного сообщества

Мы предлагаем вам возможность стать частью сообщества элитных менеджеров, крупных компаний, известных институтов и квалифицированных преподавателей из самых престижных университетов мира: сообщества TECH Технологического университета.

Мы даем вам возможность специализироваться с командой признанных преподавателей на международной сцене.

04

Цели

Основная цель Курса профессиональной подготовки по созданию и управлению компаниями, занимающимися видеоиграми состоит в том, чтобы дать студентам необходимые знания, которые позволят им с полной гарантией и уверенностью управлять проектом, связанным с этой цифровой индустрией. Именно поэтому данная программа не только окажет положительное влияние на развитие предпринимательского профиля, но и предоставит предпринимателям профессиональный опыт, который высоко ценится при приеме на работу в крупные компании.



“

Курс профессиональной подготовки позволит вам претендовать на вакансии крупных компаний в сфере видеоигр, таких как Tencent или Riot Game”

TECH делает цели своих студентов своими собственными
Мы работаем вместе для достижения этих целей

Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр позволит студентам:

01

Разработать бизнес-стратегии для цифровых компаний и компаний, занимающихся разработкой видеоигр

04

Обладать широкими знаниями основных элементов для создания компаний, которые могут позиционировать себя на рынке видеоигр

02

Освоить сферы управления компаниями



03

Обладать подробными знаниями об экосистеме отрасли

05

Знать в деталях функционирование и управление проектами

06

Реализовать комплексное изучение основных элементов для разработки инновационных и эффективных решений для различных услуг и продуктов

08

Приобрести наиболее сложные навыки и компетенции для руководства бизнес-моделями и проектами в области видеоигр

09

Приобрести высокие критерии в отношении развивающихся технологий и инноваций в индустрии видеоигр

07

Проанализировать такие аспекты, как стратегический процесс и необходимость анализа различных переменных, необходимых для стратегической формулировки

10

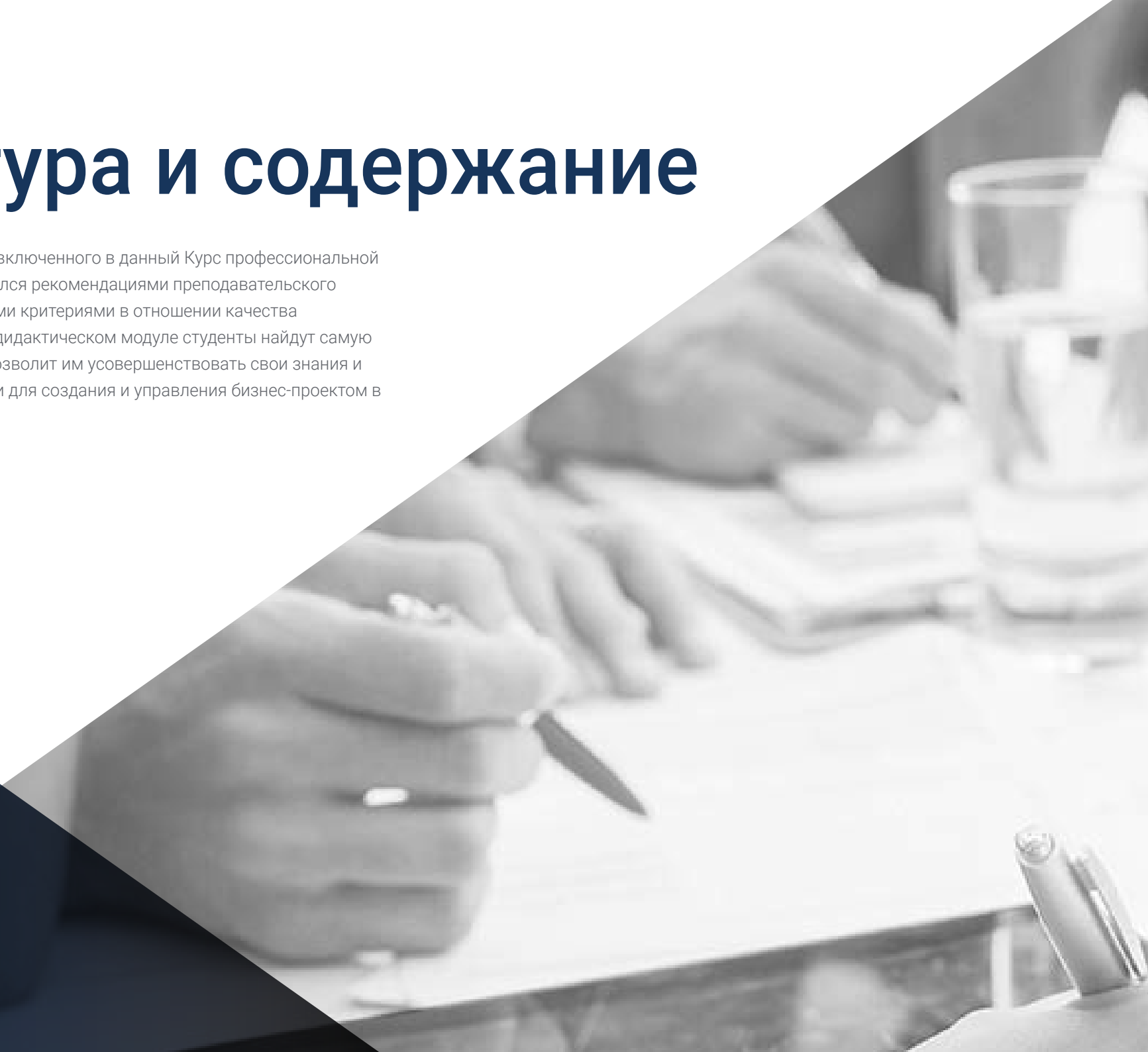
Понять цели и функции стратегического управления в цифровых компаниях и компаниях, занимающихся разработкой видеоигр



05

Структура и содержание

При разработке учебного плана, включенного в данный Курс профессиональной подготовки, ТЕСН руководствовался рекомендациями преподавательского состава, а также самыми строгими критериями в отношении качества содержания. Поэтому в каждом дидактическом модуле студенты найдут самую свежую информацию, которая позволит им усовершенствовать свои знания и приобрести необходимые навыки для создания и управления бизнес-проектом в области видеоигр.



“

*Всего за 6 месяцев вы станете экспертом
в области создания и управления
компаниями по производству видеоигр”*

Учебный план

Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр включает в себя интенсивную и всестороннюю качественную программу, основанную на последних достижениях в этой отрасли и самой актуальной и практической информации. Программа даст студентам ключи к достижению их профессиональных и деловых целей и позволит им решать более амбициозные задачи в течение своей карьеры.

Она состоит из 540 часов, распределенных на 6 месяцев, с 3 модулями, в которых студенты найдут не только концепции, рассмотренные в теоретическом формате, но и разнообразные дополнительные материалы для углубления каждого раздела. Этот материал включает тематические исследования, с помощью которых студенты смогут применить полученные знания и развить критический потенциал, основанный на их личном и академическом опыте.

Хорошая возможность инвестировать в свое профессиональное будущее, в обучение, которое позволит освоить наиболее эффективные стратегии в области создания и управления компаниями по производству видеоигр и поможет значительно улучшить работу. И все это в рамках 100% онлайн-программы, доступной с любого устройства и в любое время.

Данный Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр рассчитан на 6 месяцев и состоит из 3 модулей:

Модуль 1.

Создание компаний по разработке видеоигр

Модуль 2.

Управление проектами

Модуль 3.

Инновации



Где, когда и как учиться?

TECH предлагает возможность пройти обучение на Курсе профессиональной подготовки по созданию и управлению компаниями по разработке видеоигр полностью онлайн. В течение 6 месяцев обучения вы сможете в любое время получить доступ ко всему содержанию данной программы, что позволит вам самостоятельно управлять учебным временем.

Уникальный, ключевой и решающий опыт обучения для повышения вашего профессионального роста"

Модуль 1. Создание компаний по разработке видеоигр

1.1. Предпринимательство 1.1.1. Предпринимательская стратегия 1.1.2. Предпринимательский проект 1.1.3. Методологии гибкого предпринимательства	1.2. Технологические инновации в видеоиграх 1.2.1. Инновации в консолях и периферийных устройствах 1.2.2. Инновации в области захвата движения и <i>live dealer</i> 1.2.3. Инновации в области графики и программного обеспечения	1.3. Бизнес-план 1.3.1. Сегменты и ценностное предложение 1.3.2. Процессы, ресурсы и ключевые альянсы 1.3.3. Отношения с клиентами и каналы взаимодействия	1.4. Инверсия 1.4.1. Вложения в индустрию видеоигр 1.4.2. Критические вопросы для получения инвестиций 1.4.3. Финансирование <i>стартапов</i>
1.5. Финансы 1.5.1. Доходы и эффективность 1.5.2. Операционные и капитальные расходы 1.5.3. Отчет о прибылях и убытках и баланс	1.6. Производство видеоигр 1.6.1. Инструменты моделирования производства 1.6.2. Управление плановым производством 1.6.3. Управление производственным контролем	1.7. Управление операциями 1.7.1. Разработка, расположение и обслуживание 1.7.2. Управление качеством 1.7.3. Управление запасами и цепями поставок	1.8. Новые модели онлайн-распределения 1.8.1. Модели онлайн-логистики 1.8.2. Прямые онлайн поставки и SaaS 1.8.3. <i>Прямая поставка</i>
1.9. Устойчивость 1.9.1. Устойчивое создание стоимости 1.9.2. ESG (экологическое, социальное и корпоративное управление) 1.9.3. Устойчивое развитие в стратегии	1.10. Правовые аспекты 1.10.1. Интеллектуальная собственность 1.10.2. Промышленная собственность 1.10.3. GDPR		

Модуль 2. Управление проектами

2.1. Жизненный цикл проекта видеоигры 2.1.1. Концептуальная и предпроизводственная фаза 2.1.2. Производственная фаза и заключительные этапы 2.1.3. Постпроизводственная фаза	2.2. Проекты видеоигр 2.2.1. Жанры 2.2.2. <i>Серьезные игры</i> 2.2.3. Поджанры и новые жанры	2.3. Архитектура проекта видеоигры 2.3.1. Внутренняя архитектура 2.3.2. Отношения между элементами 2.3.3. Холистический взгляд на видеоигру	2.4. Видеоигры 2.4.1. Игровые аспекты видеоигр 2.4.2. Игровой дизайн 2.4.3. Геймификация
2.5. Техника видеоигр 2.5.1. Внутренние элементы 2.5.2. Движки для видеоигр 2.5.3. Влияние техники и маркетинга на дизайн	2.6. Разработка концепции, запуск и реализация проектов 2.6.1. Предварительная разработка 2.6.2. Этапы разработки видеоигр 2.6.3. Фазы разработки видеоигр	2.7. Управление организацией проекта видеоигры 2.7.1. Команда разработчиков и <i>издатель</i> 2.7.2. Операционная команда 2.7.3. Отдел продаж и маркетинга	2.8. Руководства по разработке видеоигр 2.8.1. Руководство по дизайну и технике видеоигр 2.8.2. Руководство для разработчиков видеоигр 2.8.3. Руководство по требованиям и техническим характеристикам
2.9. Издательство и маркетинг видеоигр 2.9.1. Подготовка к <i>kick off</i> видеоигры 2.9.2. Цифровые каналы коммуникации 2.9.3. <i>Delivery</i> , прогресс и мониторинг успеха	2.10. Agile-методологии, применимые к проектам видеоигр 2.10.1. <i>Дизайн и визуальное мышление</i> 2.10.2. <i>Бережливый стартап</i> 2.10.3. <i>Scrum-разработка и продажи</i>		

Модуль 3. Инновации**3.1. Стратегия и инновации**

- 3.1.1. Инновации в видеоиграх
- 3.1.2. Управление инновациями в видеоиграх
- 3.1.3. Инновационные модели

3.2. Инновационный талант

- 3.2.1. Внедрение культуры инноваций в организациях
- 3.2.2. Талант
- 3.2.3. Карта культурных инноваций

3.3. Лидерство и управление талантами в цифровой экономике

- 3.3.1. Жизненный цикл таланта
- 3.3.2. Обусловленные факторами поколения
- 3.3.3. Удержание: *Вовлеченность*, лояльность, приверженность

3.4. Бизнес-модели в инновациях видеоигр

- 3.4.1. Инновации в бизнес-моделях
- 3.4.2. Инструменты для инноваций в бизнесе
- 3.4.3. *Навигатор бизнес-модели*

3.5. Управление инновационными проектами

- 3.5.1. Клиент и инновационный процесс
- 3.5.2. Разработка ценностного предложения
- 3.5.3. Экспоненциальные организации

3.6. Agile-методологии в инновациях

- 3.6.1. *Дизайн-мышление* и методология *Lean Startup*
- 3.6.2. Модели управления проектами Agile: *Kanban* и *Scrum*
- 3.6.3. *Lean Canvas*

3.7. Управление валидацией инноваций

- 3.7.1. Прототипирование (PMV)
- 3.7.2. Валидация клиентов
- 3.7.3. Поворот или сохранение

3.8. Инновация процесса

- 3.8.1. Возможности для инновации процессов
- 3.8.2. *Time-to-Market*, сокращение неценностных задач и устранение дефектов
- 3.8.3. Методологические инструменты для процессных инноваций

3.9. Подрывные технологии

- 3.9.1. Технологии физико-цифровой гибридации
- 3.9.2. Технологии связи и обработки данных
- 3.9.3. Прикладные технологии управления

3.10. Возврат инвестиций в инновации

- 3.10.1. Стратегии монетизации данных и инновационных активов
- 3.10.2. ROI инноваций. Общий подход
- 3.10.3. Воронки



Лучшая программа, с помощью которой можно внедрить ключи к успеху в бизнесе в свою профессиональную карьеру”

06

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как *Журнал медицины Новой Англии*.





“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Бизнес-школа TECH использует метод кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Эта программа подготовит вас к решению бизнес-задач в условиях неопределенности и достижению успеха в бизнесе.



Наша программа подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля для того, чтобы предложить менеджерам задачи и бизнес-решения на самом высоком уровне, на международной арене. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху.

Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и деловым реалиям.

“

В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает различные дидактические элементы в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

Наша онлайн-система позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптируя его к вашему графику. Вы сможете получить доступ к содержанию с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наша Бизнес-школа - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.



В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



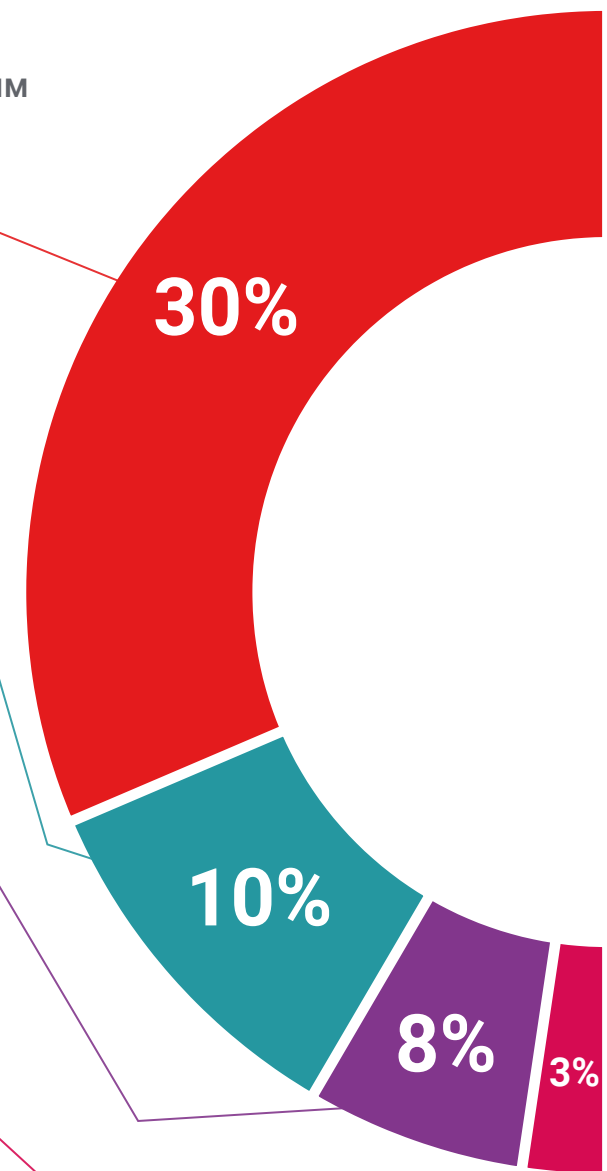
Практика управленческих навыков

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных управленческих компетенций в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых топ-менеджеру в условиях глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами в области высшего менеджмента на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

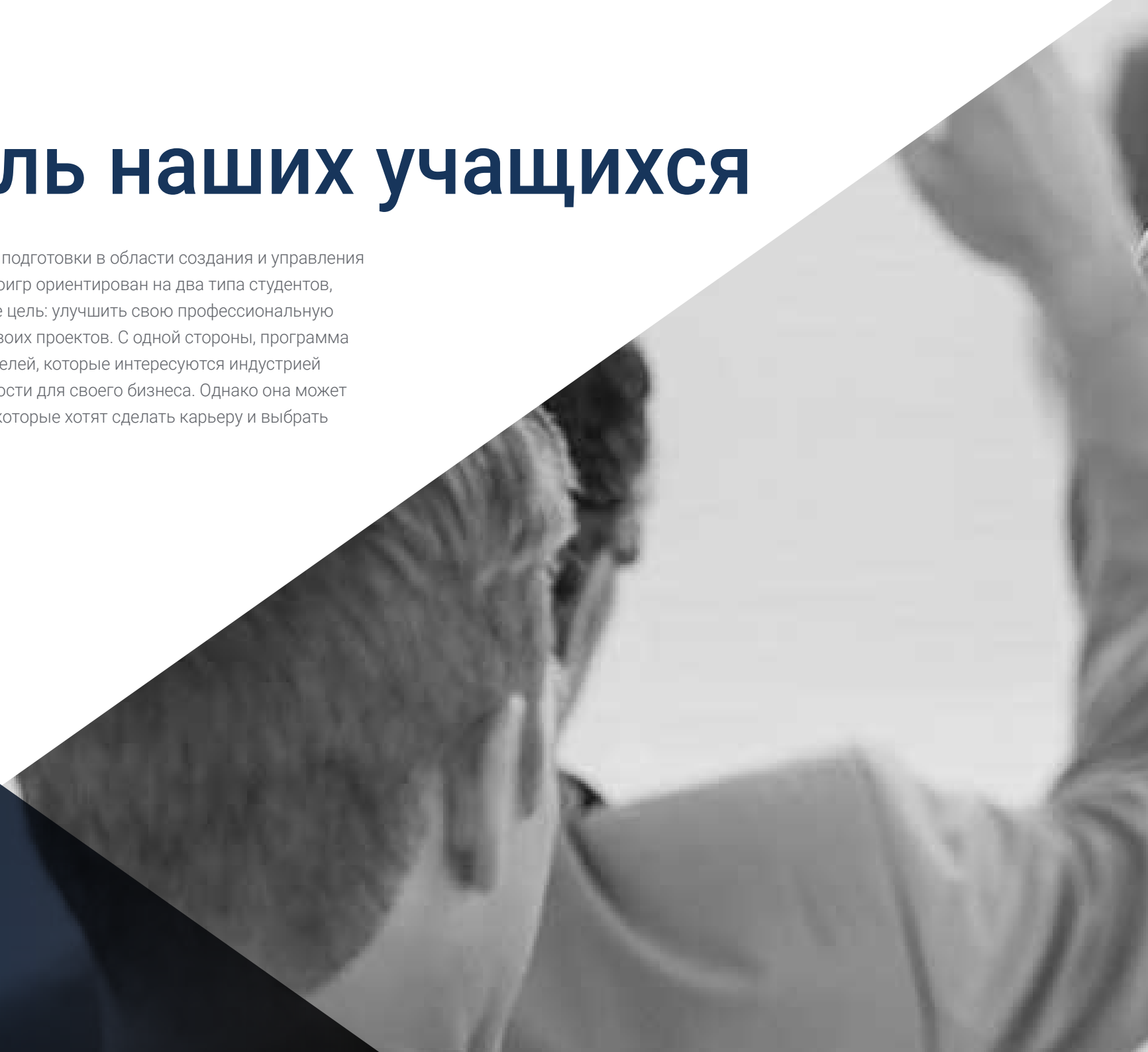
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



07

Профиль наших учащихся

Данный Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр ориентирован на два типа студентов, которые преследуют одну и ту же цель: улучшить свою профессиональную карьеру и гарантировать успех своих проектов. С одной стороны, программа ориентирована на предпринимателей, которые интересуются индустрией видеоигр и видят в ней возможности для своего бизнеса. Однако она может быть интересна и бизнесменам, которые хотят сделать карьеру и выбрать управленческую работу.



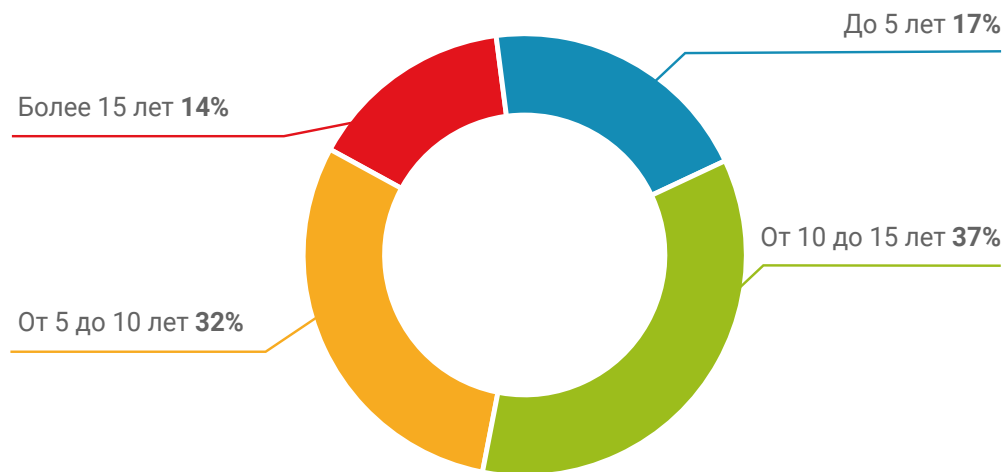
“

Курс профессиональной подготовки расскажет о стратегиях монетизации данных и активов в инновациях, чтобы ваши инвестиции всегда были безопасными и продуктивными”

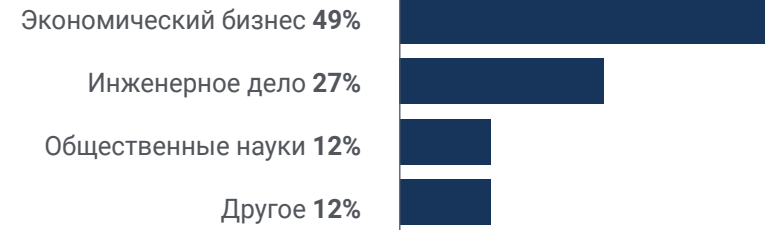
Средний возраст

В возрасте от **35** до **45** лет

Годы практики



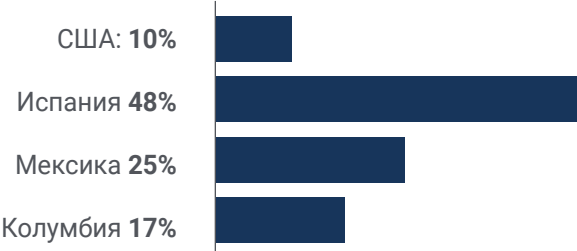
Образование



Академический профиль



Географическое распределение



Давиния Фуэнтес

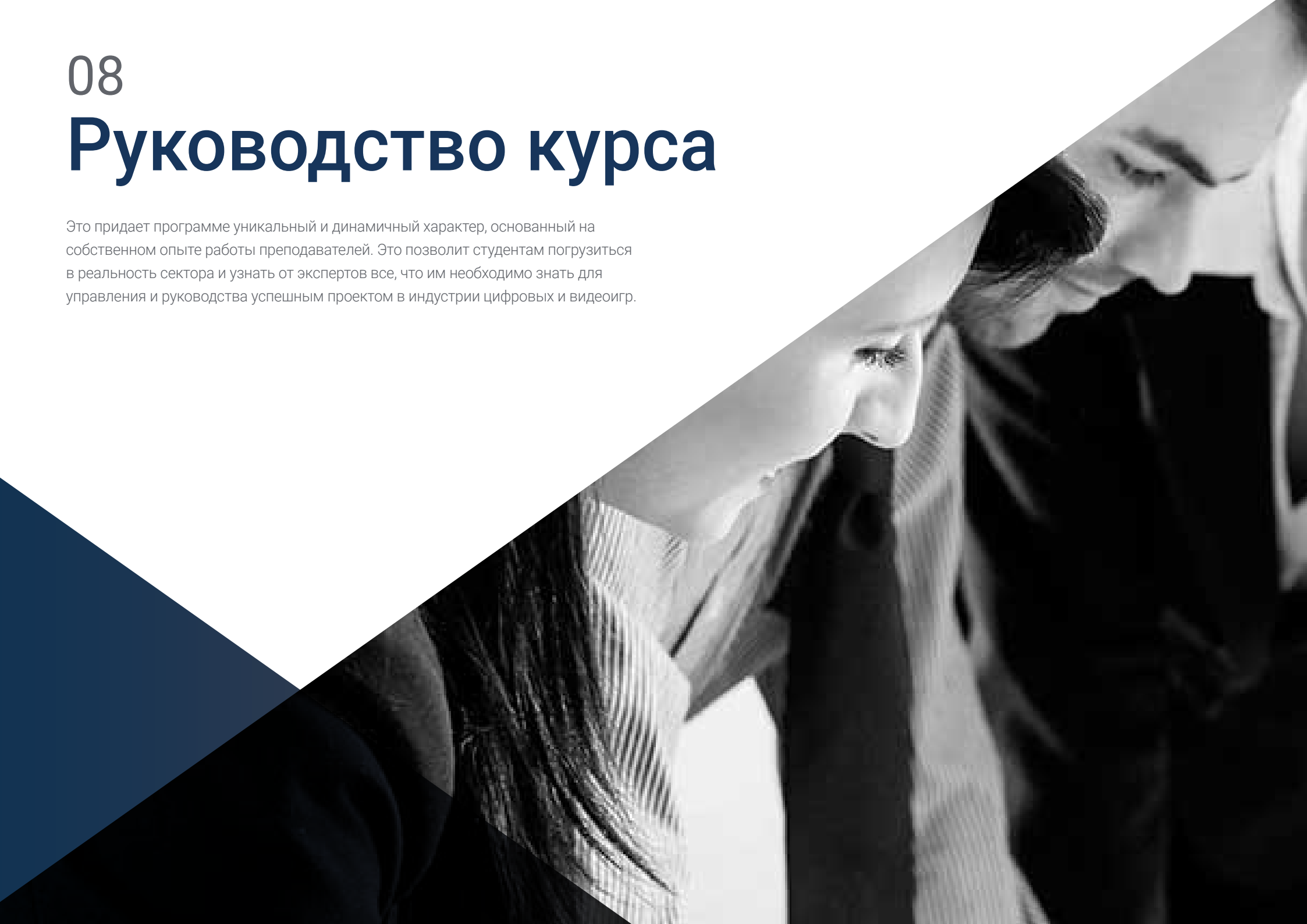
Ведущий разработчик

“Я искала программу, которая соответствовала бы требованиям работы. На Курсе профессиональной подготовки я не только узнала все, что нужно знать для создания и управления компанией по производству видеоигр, но и уделила время совершенствованию навыков руководства проектами и улучшению своей профессиональной карьеры”

08

Руководство курса

Это придает программе уникальный и динамичный характер, основанный на собственном опыте работы преподавателей. Это позволит студентам погрузиться в реальность сектора и узнать от экспертов все, что им необходимо знать для управления и руководства успешным проектом в индустрии цифровых и видеоигр.



“

Опыт команды преподавателей поможет вам достичь своих профессиональных целей”

Руководство



Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- ♦ Продюсер видеоигр и приложений для нескольких устройств
- ♦ Директор по операциям, развитию бизнеса и НИОКР в компании Gamera Nest
- ♦ Директор программы PS Talents в PlayStation Iberia
- ♦ Партнер/директор по производству, маркетингу и операциям в ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- ♦ Партнер/менеджер по производству и операциям/дизайнер продукции в DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- ♦ Онлайн-менеджер в отделе маркетинга в AURUM PRODUCCIONES
- ♦ Сотрудник отдела дизайна и лицензирования в LA FACTORÍA DE IDEAS
- ♦ Ассистент по операциям в компании DISTRIMAGEN SL., Мадрид (Испания)
- ♦ Степень бакалавра коммуникационных наук Мадридского университета Комплутенсе.
- ♦ Официальная степень магистра в области менеджмента, маркетинга и коммуникаций в Университете Камило Хосе Села, Мадрид
- ♦ Степень магистра в области телевизионного производства от IMEFE в сотрудничестве с Европейским союзом

Преподаватели

Гн Очоа Фернандес, Карлос Х.

- ♦ Специалист по технологическим инновациям, цифровому маркетингу и предпринимательству
- ♦ Основатель и генеральный директор компании ONE Digital Consulting
- ♦ Менеджер и советник в таких компаниях, как SIEMENS, Sagentia, Altran и Eptron
- ♦ Эксперт-оценщик для Европейской комиссии
- ♦ Независимый эксперт по оценке для Alberta Innovates (Канада)
- ♦ Ментор Швейцарского национального научного фонда (SNSF)
- ♦ Инженер Мадридского политехнического университета
- ♦ Международная программа MBA по предпринимательству в Бэбсон-колледже
- ♦ Президент Мадридского/Испанского отделения Ассоциации VR/AR

Гн Гарсия Фернандес, Хуан Карлос

- ♦ Дизайнер и продюсер видеоигр
- ♦ Продюсер видеоигр в PlayStation Talents
- ♦ QA-тестер электронных игр в PlayStation Talents
- ♦ Степень бакалавра в области дизайна и разработки видеоигр в Университете UDIT академического образования



Воспользуйтесь возможностью узнать о последних достижениях в этой области, чтобы применить их в своей повседневной практике"

09

Влияние на карьеру

По окончании Курса профессиональной подготовки студенты получают теоретическую и практическую подготовку для реализации любого проекта по созданию или управлению компаниями, работающими в индустрии видеоигр. Это отразится в их способности принимать решения и в их профессиональных навыках, что позволит им выделиться среди профессионалов в своей среде. Кроме того, в кратчайшие сроки это даст толчок вашей карьере, а значит, откроет новые и лучшие возможности для трудоустройства.



“

Пройдя Курс профессиональной подготовки, вы станете менеджером с уникальными лидерскими качествами и сможете успешно решать все задачи, возникающие в вашей профессиональной карьере”

Эта программа позволит вам претендовать на более востребованные вакансии, что отразится в заметном повышении зарплаты.

Готовы ли вы решиться на перемены? Вас ждет отличный профессиональный рост.

Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр является интенсивной программой, которая готовит студентов к решению проблем и принятию бизнес-решений в области создания и управления бизнесом видеоигр. Главная цель – способствовать вашему личностному и профессиональному росту. Мы помогаем вам добиться успеха.

Если вы хотите самосовершенствоваться, внести позитивные изменения на профессиональном уровне и общаться с лучшими, TECH — это то место, где вы должны быть.

Вы узнаете о различных бизнес-моделях компаний, занимающихся видеоиграми, их особенностях и методах работы, что позволит вам разработать собственную стратегию успеха.

Время перемен



Что изменится



Повышение заработной платы

Прохождение этой программы означает для наших студентов повышение заработной платы более чем на **24,5%**



10

Преимущества для вашей компании

Возможности, которые откроются перед компанией с подготовленными специалистами с этим Курсом профессиональной подготовки, будут более обширными. Студенты, обучающиеся по этой программе, приобретут уникальные навыки решения амбициозных задач, достижения сложных целей и разрешения ситуаций, требующих привлечения квалифицированных менеджеров с присущими им лидерскими качествами. Одним словом: высококвалифицированные специалисты, которые принесут пользу компании своими навыками в создании и управлении бизнес-проектами в области видеоигр.



““

Запишитесь прямо сейчас и воспользуйтесь шансом добиться профессионального успеха всего за 6 месяцев и с удобствами, которые предоставляет 100% онлайн-программа”

Развитие и удержание талантов в компаниях – лучшая долгосрочная инвестиция.

01

Рост талантов и интеллектуального капитала

Профессионал привносит в компанию новые концепции, стратегии и перспективы, которые могут привести к соответствующим изменениям в организации.

02

Удержание руководителей с высоким потенциалом и избежание "утечки мозгов"

Эта программа укрепляет связь между компанией и специалистом и открывает новые возможности для профессионального роста внутри компании.

03

Создание агентов изменений

Вы сможете принимать решения в периоды неопределенности и кризиса, помогая организации преодолеть их.

04

Расширение возможностей для международной экспансии

Эта программа позволит компании установить контакт с основными рынками мировой экономики.



05

Разработка собственных проектов

Профессионал может работать над реальным проектом или разрабатывать новые проекты в области НИОКР или развития бизнеса своей компании.

06

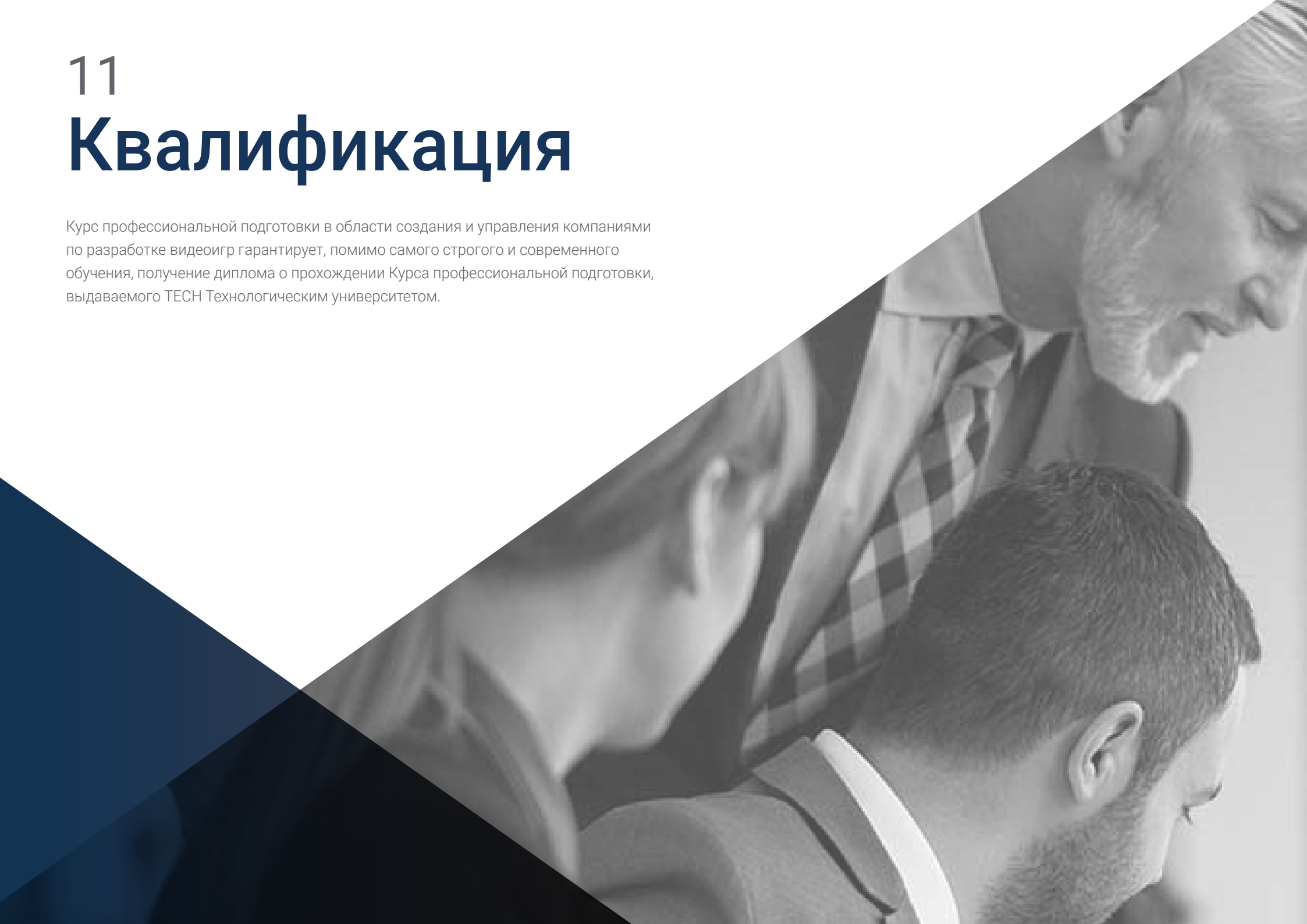
Повышение конкурентоспособности

Данная программа предоставит специалистам необходимые навыки, чтобы они могли решать новые задачи и тем самым двигать организацию вперед.

11

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и бумажной волокитой”

Данный **Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области создания и управления компаниями по разработке видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.



Курс профессиональной подготовки

Создание и управление компаниями
по разработке видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Курс профессиональной подготовки Создание и управление компаниями по разработке видеоигр

