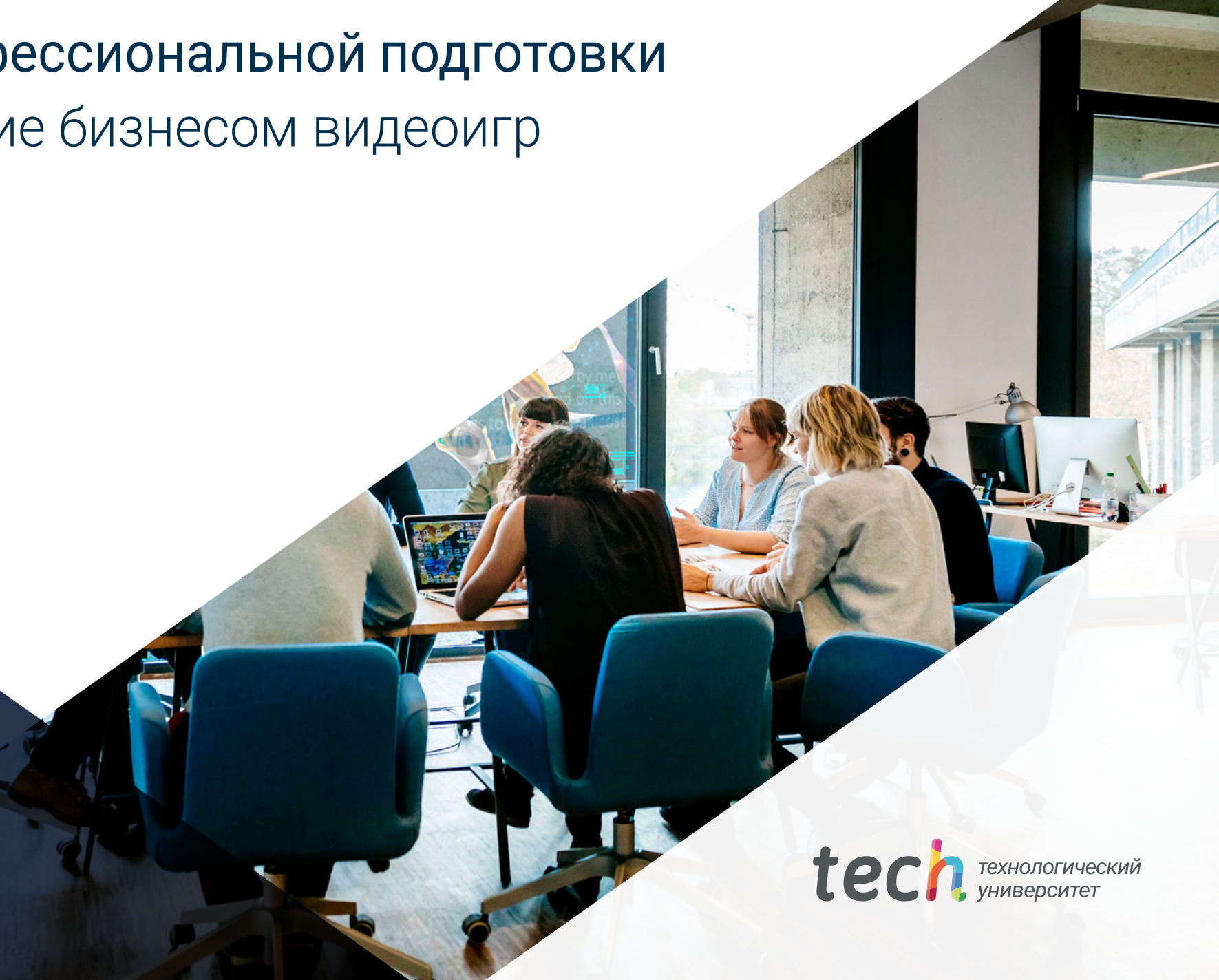


Курс профессиональной подготовки Управление бизнесом видеоигр





Курс профессиональной подготовки Управление бизнесом 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 управления бизнес-моделью в секторе видеоигр.

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

В последние годы сектор видеоигр переживает бурный рост. Развитие мобильных устройств и онлайн-платформ способствовало увеличению числа компаний, работающих в этой сфере. Несмотря на это, трудно найти бизнес-профиль, специализирующийся на управлении *игровыми* предприятиями, хотя он пользуется большим спросом. В ответ на эту проблему данная программа призвана дать студентам все необходимые навыки для успешного управления бизнес-проектом, посвященным видеоиграм. И все это благодаря онлайн-образованию, доступному с любого устройства с доступом в интернет и преподаваемому экспертами в этой области.



Курс профессиональной подготовки в области управления бизнесом видеоигр
TECH Технологический университет



“

*С помощью Курса профессиональной подготовки
вы улучшите свои универсальные компетенции,
необходимые на всех руководящих должностях”*

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



Инновации

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.



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.



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"

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

Несмотря на то, что сектор видеоигр постоянно развивается, цель этой программы заключается в том, чтобы дать студентам ключи, которые позволят им выполнять управленческие задачи с полной уверенностью и гарантированным успехом. Кроме того, цель этой и всех программ, предлагаемых ТЕСН, заключается в том, чтобы позволить студентам совмещать свою трудовую деятельность с учебой, чтобы они могли продолжать профессионально совершенствоваться в обоих направлениях, не отказываясь ни от одного из них.



“

Если ваша цель состоит в том, чтобы иметь возможность выбирать руководящие должности в крупных компаниях, эта программа поможет вам ее достичь”

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

Курс профессиональной подготовки в области управления бизнесом видеоигр подготовит студентов:

01

Понять контекст и компоненты бизнес-стратегии с акцентом на индустрию видеоигр

02

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

03

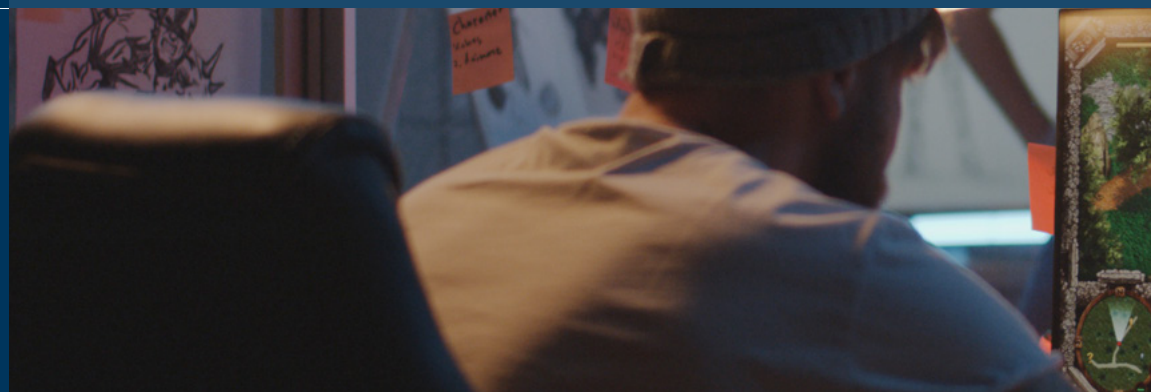
Освоить сферы управления компаниями

04

Подробно изучить всю структуру цепочки создания стоимости в отрасли и получить необходимые навыки для управления различными организациями в отрасли

05

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



06

Определить и знать, как развивать все дисциплины и техники *игрового маркетинга*, позволяющие активизировать бизнес-модели в индустрии видеоигр

08

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

09

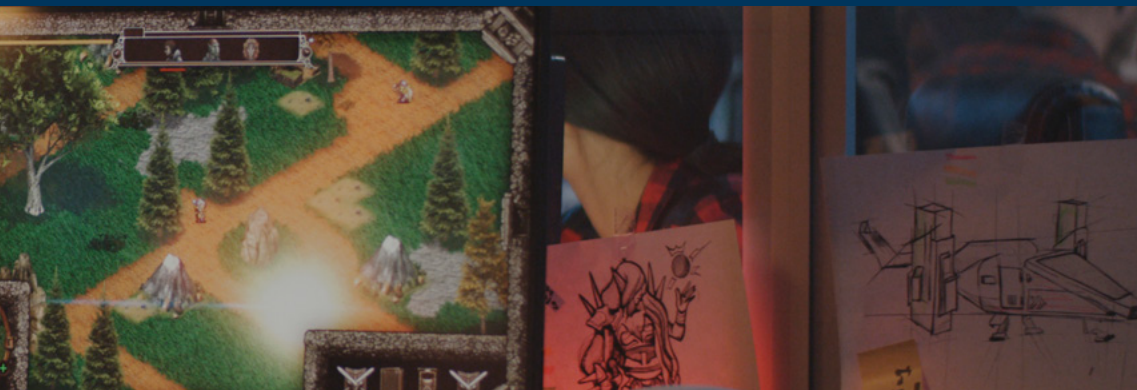
Получить высокие критерии в отношении развивающихся технологий и инноваций в индустрии видеоигр

07

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

10

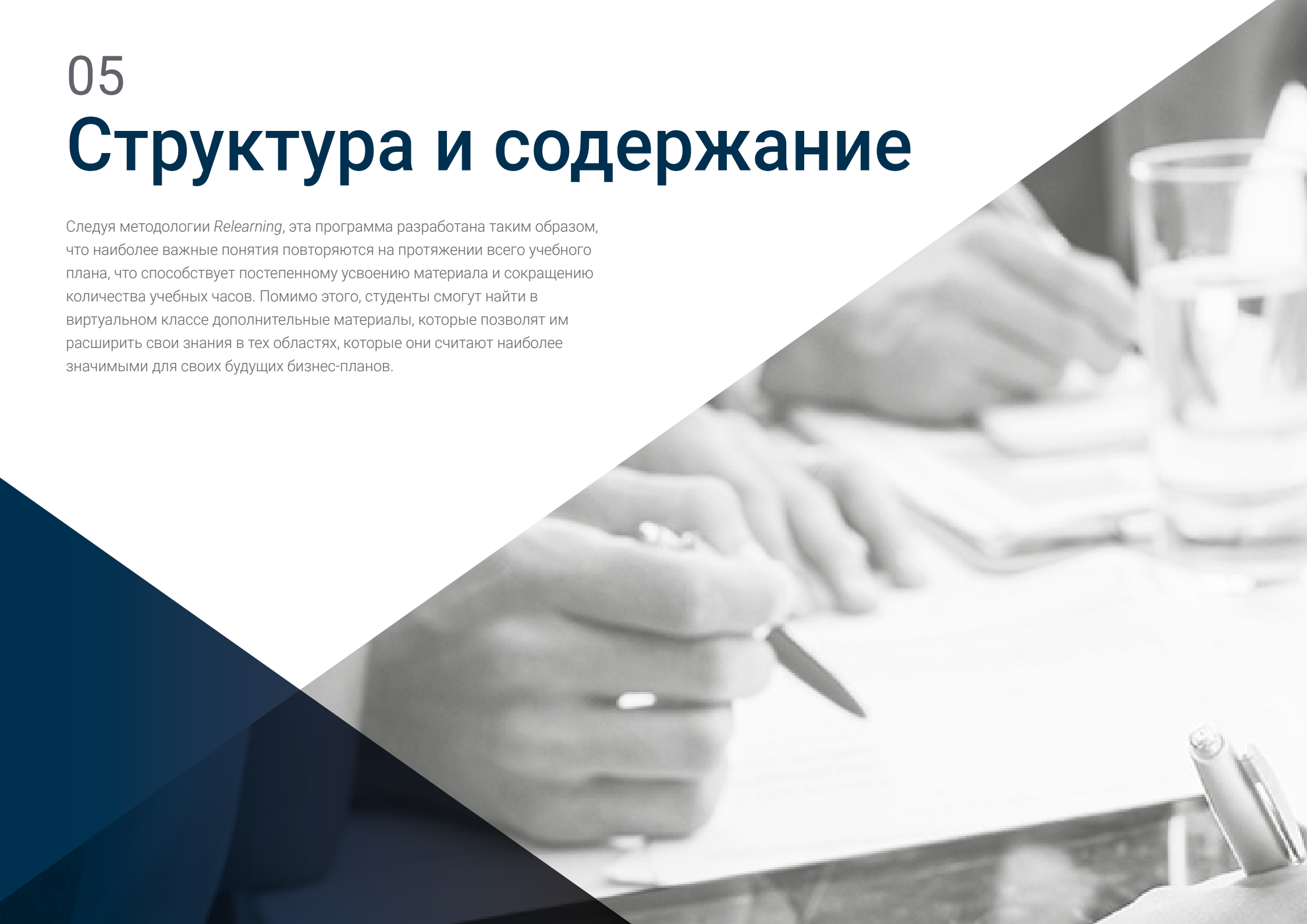
Понять цели и функции стратегического управления в цифровых компаниях и компаниях, занимающихся разработкой видеоигр



05

Структура и содержание

Следуя методологии *Relearning*, эта программа разработана таким образом, что наиболее важные понятия повторяются на протяжении всего учебного плана, что способствует постепенному усвоению материала и сокращению количества учебных часов. Помимо этого, студенты смогут найти в виртуальном классе дополнительные материалы, которые позволят им расширить свои знания в тех областях, которые они считают наиболее значимыми для своих будущих бизнес-планов.



““

*Эта программа поможет вам
стать экспертом в области
руководства компаниями по
производству видеоигр”*

Учебный план

Учебный план программы «Управление бизнесом видеоигр» был разработан в соответствии с рекомендациями и педагогической методологией команды преподавателей TECH. Поэтому студенты найдут в этой программе интенсивное, качественное и полное содержание с самой актуальной информацией.

Курс профессиональной подготовки составляет 720 часов, распределенных на 6 месяцев и разбитых на 3 модуля, в которых, помимо теоретического материала, студенты найдут подробные видеоматериалы, подготовленные командой преподавателей, интерактивные конспекты, реальные примеры из практики и исследования, с помощью которых они смогут продолжить расширять свои знания в области управления бизнесом.

Хорошая возможность инвестировать в свое профессиональное будущее, в обучение, которое позволит им освоить наиболее эффективные стратегии в области лидерства и управления компаниями по производству видеоигр и поможет им сделать выбор в пользу значительного улучшения своих перспектив трудоустройства. И все это в рамках 100% онлайн-программы, доступной с любого устройства и в любое время.

Данный Курс профессиональной подготовки в области управления бизнесом видеоигр рассчитан на 6 месяцев и состоит из 3 модулей:

Модуль 1.

Стратегия в цифровых компаниях и видеоиграх

Модуль 2.

Руководство компаниями по производству видеоигр

Модуль 3.

Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр



Где, когда и как учиться?

TECH предлагает возможность обучения на Курсе профессиональной подготовки в области управления бизнесом видеотр. 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. Стратегия в цифровых компаниях и видеоиграх

1.1. Цифровой бизнес и видеоигры

- 1.1.1. Компоненты стратегии
- 1.1.2. Цифровая экосистема и экосистема видеоигр
- 1.1.3. Стратегическое позиционирование

1.2. Стратегические процессы

- 1.2.1. Стратегический анализ
- 1.2.2. Выбор стратегических альтернатив
- 1.2.3. Реализация стратегии

1.3. Стратегический анализ

- 1.3.1. Внутренний
- 1.3.2. Внешний
- 1.3.3. Матрица SWOT и CAME

1.4. Анализ сектора видеоигр

- 1.4.1. Анализ пяти сил Портера
- 1.4.2. Анализ PESTEL
- 1.4.3. Отраслевой анализ рынка

1.5. Анализ конкурентной позиции

- 1.5.1. Создание и монетизация стратегической стоимости
- 1.5.2. Нишевый поиск vs Сегментация рынка
- 1.5.3. Устойчивость конкурентного позиционирования

1.6. Анализ экономической среды

- 1.6.1. Глобализация и интернационализация
- 1.6.2. Инвестиции и сбережения
- 1.6.3. Показатели выпуска, производительности и занятости

1.7. Стратегическое управление

- 1.7.1. Система анализа стратегий
- 1.7.2. Рамки для анализа стратегии
- 1.7.3. Анализ отраслевой среды, ресурсов и возможностей

1.8. Формулирование стратегии

- 1.8.1. Корпоративные стратегии
- 1.8.2. Общие стратегии
- 1.8.3. Стратегии клиентов

1.9. Реализация стратегии

- 1.9.1. Стратегическое планирование
- 1.9.2. Схема коммуникации и организационного участия
- 1.9.3. Управление изменениями

1.10. Стратегический новый бизнес

- 1.10.1. Стратегия «голубых океанов»
- 1.10.2. Кривая истощения природного улучшения стоимости
- 1.10.3. Бизнес с нулевыми предельными издержками

Модуль 2. Руководство компаниями по производству видеоигр

2.1. Сектор и цепочка создания стоимости

- 2.1.1. Ценность в секторе развлечений
- 2.1.2. Элементы цепочки создания стоимости
- 2.1.3. Взаимосвязь между каждым из элементов цепочки создания стоимости

2.2. Разработчики видеоигр

- 2.2.1. Концептуальное предложение
- 2.2.2. Творческий дизайн и сюжетная линия видеоигры
- 2.2.3. Технологии, применяемые при разработке видеоигр

2.3. Производители консолей

- 2.3.1. Компоненты
- 2.3.2. Типология и производители
- 2.3.3. Поколение консолей

2.4. Издатели

- 2.4.1. Выбор
- 2.4.2. Управление разработкой
- 2.4.3. Создание продуктов и услуг

2.5. Дистрибьюторы

- 2.5.1. Соглашения с дистрибьюторами
- 2.5.2. Модели распределения
- 2.5.3. Логистика распределения

2.6. Розничная торговля

- 2.6.1. Розничная торговля
- 2.6.2. Ориентация на потребителя и связь
- 2.6.3. Консультационные услуги

2.7. Производители аксессуаров

- 2.7.1. Игровые аксессуары
- 2.7.2. Рынок
- 2.7.3. Тенденции

2.8. Разработчики связующего программного обеспечения

- 2.8.1. Связующее программное обеспечение в индустрии видеоигр
- 2.8.2. Разработка связующего программного обеспечения
- 2.8.3. Связующее программное обеспечение: типология

2.9. Профессиональные профили в секторе видеоигр

- 2.9.1. Геймдизайнеры и программисты
- 2.9.2. Профессионал моделирования и текстурирования
- 2.9.3. Аниматоры и иллюстраторы

2.10. Профессиональные киберспортивные организации

- 2.10.1. Административная область
- 2.10.2. Спортивная область
- 2.10.3. Коммуникационная область

Модуль 3. Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр**3.1. Стратегия цифрового маркетинга**

- 3.1.1. *Ориентированность на клиента*
- 3.1.2. *Customer Journey* и маркетинговая воронка
- 3.1.3. Разработка и создание плана цифрового маркетинга

3.2. Цифровые активы

- 3.2.1. Веб-архитектура и дизайн
- 3.2.2. Пользовательский опыт-CX
- 3.2.3. *Мобильный* маркетинг

3.3. Цифровые СМИ

- 3.3.1. Медиастратегия и планирование
- 3.3.2. *Дисплей* и рекламные программы
- 3.3.3. Цифровое телевидение

3.4. Поиск

- 3.4.1. Разработка и внедрение стратегии *поиска*
- 3.4.2. SEO
- 3.4.3. SEM

3.5. Социальные медиа

- 3.5.1. Разработка, планирование и аналитика стратегии *социальных сетей*
- 3.5.2. Горизонтальные маркетинговые системы в социальных сетях
- 3.5.3. Вертикальные маркетинговые системы в социальных сетях

3.6. Входящий маркетинг

- 3.6.1. *Воронка* входящего маркетинга
- 3.6.2. Генерация *контент-маркетинга*
- 3.6.3. Привлечение и управление *лидерами*

3.7. Маркетинг ключевых клиентов

- 3.7.1. Стратегия B2B маркетинга
- 3.7.2. *Decision Maker* и карта контактов
- 3.7.3. План *маркетинга ключевых клиентов*

3.8. Email-маркетинг и целевые страницы

- 3.8.1. Характеристики Email-маркетинга
- 3.8.2. Креативность и *целевые страницы*
- 3.8.3. Маркетинговые кампании и действия Email-маркетинга

3.9. Автоматизация маркетинга

- 3.9.1. *Автоматизация* маркетинга
- 3.9.2. *Большие данные* и искусственный интеллект в применении к маркетингу
- 3.9.3. Основные решения по *автоматизации маркетинга*

3.10. Метрики, KPI и рентабельность инвестиций

- 3.10.1. Основные показатели и KPI цифрового маркетинга
- 3.10.2. Инструменты и решения для измерения
- 3.10.3. Расчет и мониторинг ROI

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.



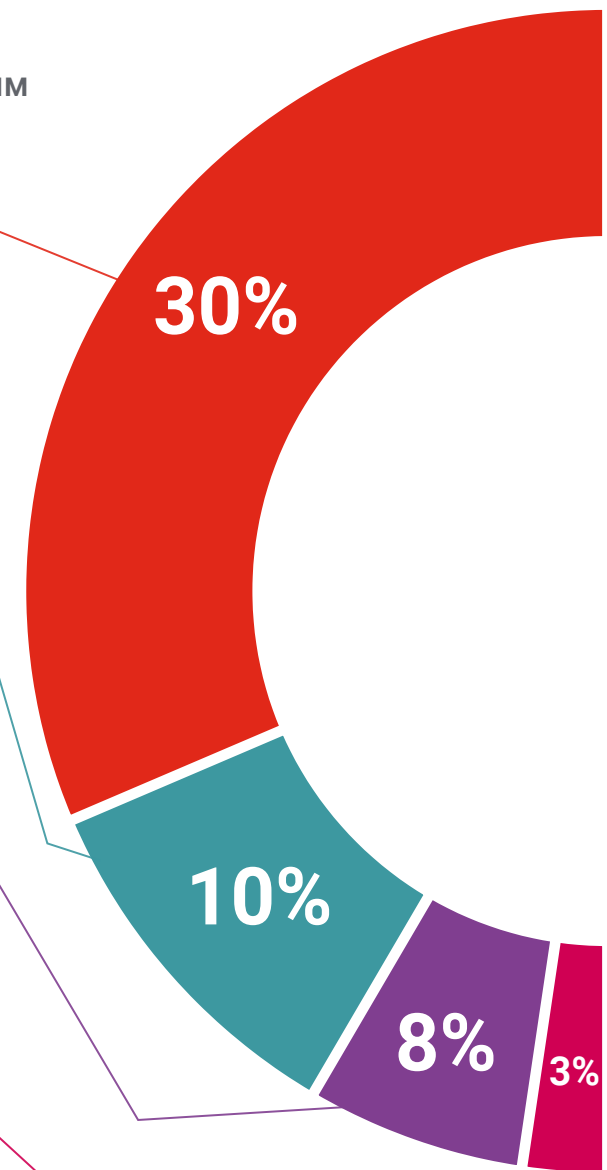
Практика управленческих навыков

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

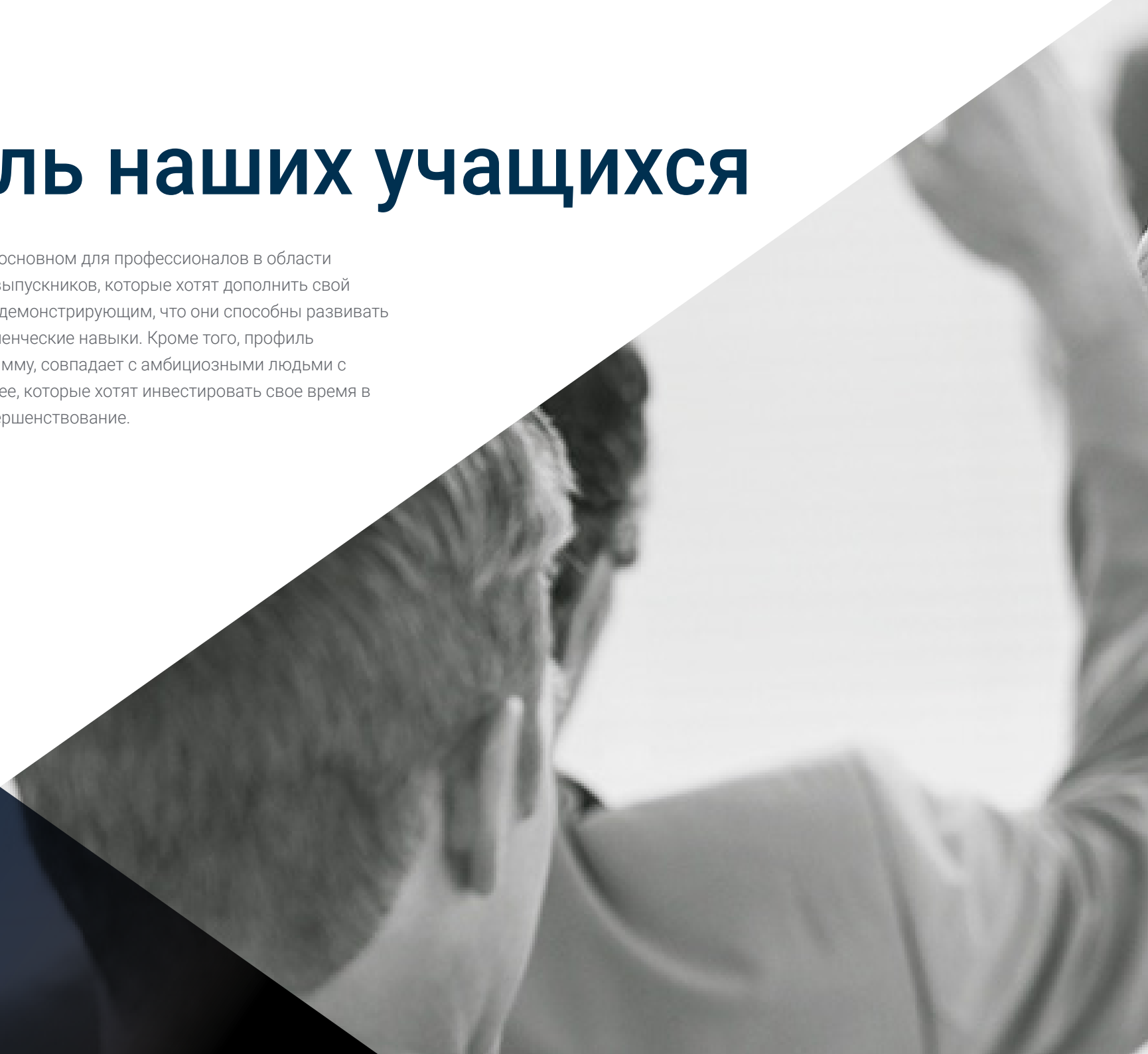
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



07

Профиль наших учащихся

Эта программа предназначена в основном для профессионалов в области делового администрирования и выпускников, которые хотят дополнить свой академический опыт обучением, демонстрирующим, что они способны развивать эффективные и успешные управленческие навыки. Кроме того, профиль студентов, прошедших эту программу, совпадает с амбициозными людьми с большими ожиданиями на будущее, которые хотят инвестировать свое время в личное и профессиональное совершенствование.



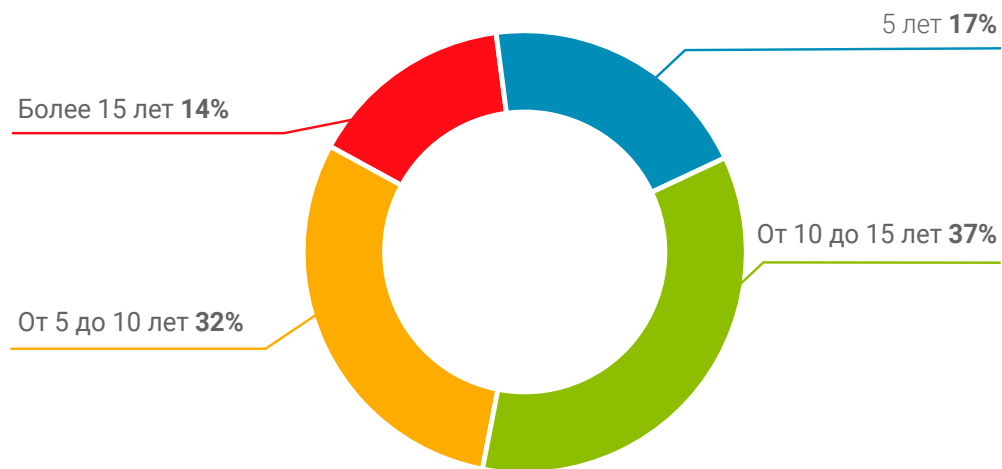
“

Курс профессиональной подготовки даст вам необходимые знания, которые позволят вам близко познакомиться с сектором, чтобы вы могли разрабатывать свои стратегии с полным знанием фактов”

Средний возраст

В возрасте от **35** до **45** лет

Годы практики



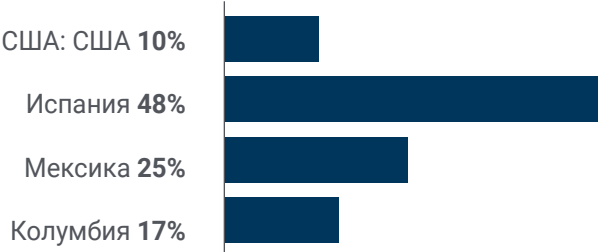
Образование



Академический профиль



Географическое распределение



Роберто Лопес

Контент менеджер

«Я искал программу, которая помогла бы мне усовершенствовать свои знания в области управления таким специфическим и инновационным сектором, как видеоигры. В TECH я получил все, что мне нужно было знать. Кроме того, преподаватели всегда могли направить меня в нужное русло, поэтому я получил максимум пользы от этой программы»

08

Руководство курса

Для формирования преподавательского состава Курса профессиональной подготовки в области руководства компаниями по производству видеоигр ТЕСН отобрал лучшую команду, обладающую академической квалификацией, широким профессиональным опытом в данной сфере и опытом преподавания. Преподаватели будут в распоряжении студентов, чтобы решить любые вопросы, которые могут возникнуть во время обучения, и направить их на пути к успеху.



“

Опыт команды преподавателей повышает качество этой программы, поскольку студент сможет учиться у руководителей, изучать их наиболее эффективные техники и методы, а также их ошибки”

Руководство



Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- ♦ Директор по операциям, развитию бизнеса и НИОКР в компании Gamera Nest
- ♦ Руководитель 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

Г-н Монтеро Гарсия, Хосе Карлос

- ◆ Международный представитель PlayStation Talents
- ◆ Креативный директор и основатель компании TRT Labs, Берлин
- ◆ Лауреат премии ITB Berlin, благодаря проекту TimeRiftTours
- ◆ 3D-художник в компании Telvent Global Services
- ◆ 3D-художник в компании Matchmind
- ◆ 3D-художник в компании Nectar Estudio
- ◆ Профессиональное образование в области анализа и управления Политехнического института Монте-де-Конксо, Сантьяго-де-Компостела
- ◆ Степень магистра в области дизайна игр с Naughty Dog's Эмилией Шац в CGMasterAcademy
- ◆ Степень магистра в области создания персонажей для игр с Epic Games в CGMasterAcademy
- ◆ Степень магистра в области 3D-изображения, анимации и интерактивных технологий, Trazos
- ◆ Степень магистра в области рендеринга с Vray для Infoarchitecture
- ◆ Степень магистра в области анимации и нелинейного монтажа в Школе новых технологий CICE

“

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

09

Влияние на карьеру

Изучение этой программы даст студентам толчок к карьере, необходимый для значительного профессионального и трудового роста. На протяжении всего обучения они увидят, как их знания в области управления компанией по производству видеоигр расширяются в геометрической прогрессии, позволяя им получить всю необходимую информацию, чтобы стать лидерами, подготовленными и способными решать более высокие задачи.



““

*Данный Курс профессиональной подготовки
позволит вам развить свои управленческие
навыки за меньшее время, чем вы ожидаете”*

Выбрав более высокую должность, вы также сможете получить значительное повышение зарплаты.

Готовы ли вы решиться на перемены?

Вас ждет отличный профессиональный рост.

Курс профессиональной подготовки в области управления бизнесом видеоигр – это интенсивная программа, которая готовит студентов к решению задач и принятию бизнес-решений в области управления компаниями, занимающимися видеоиграми. Главная цель – способствовать вашему личностному и профессиональному росту. Мы помогаем вам добиться успеха.

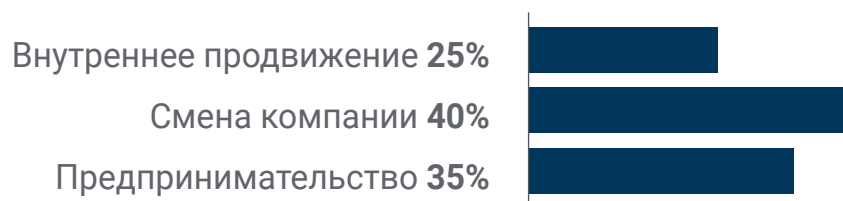
Если вы хотите совершенствоваться, добиваться положительных изменений на профессиональном уровне и общаться с лучшими, это место для вас.

Знание индустрии изнутри и от профессионалов отрасли позволит вам развить критический и профессиональный потенциал, который высоко ценится компаниями.

Время перемен



Что изменится



Повышение заработной платы

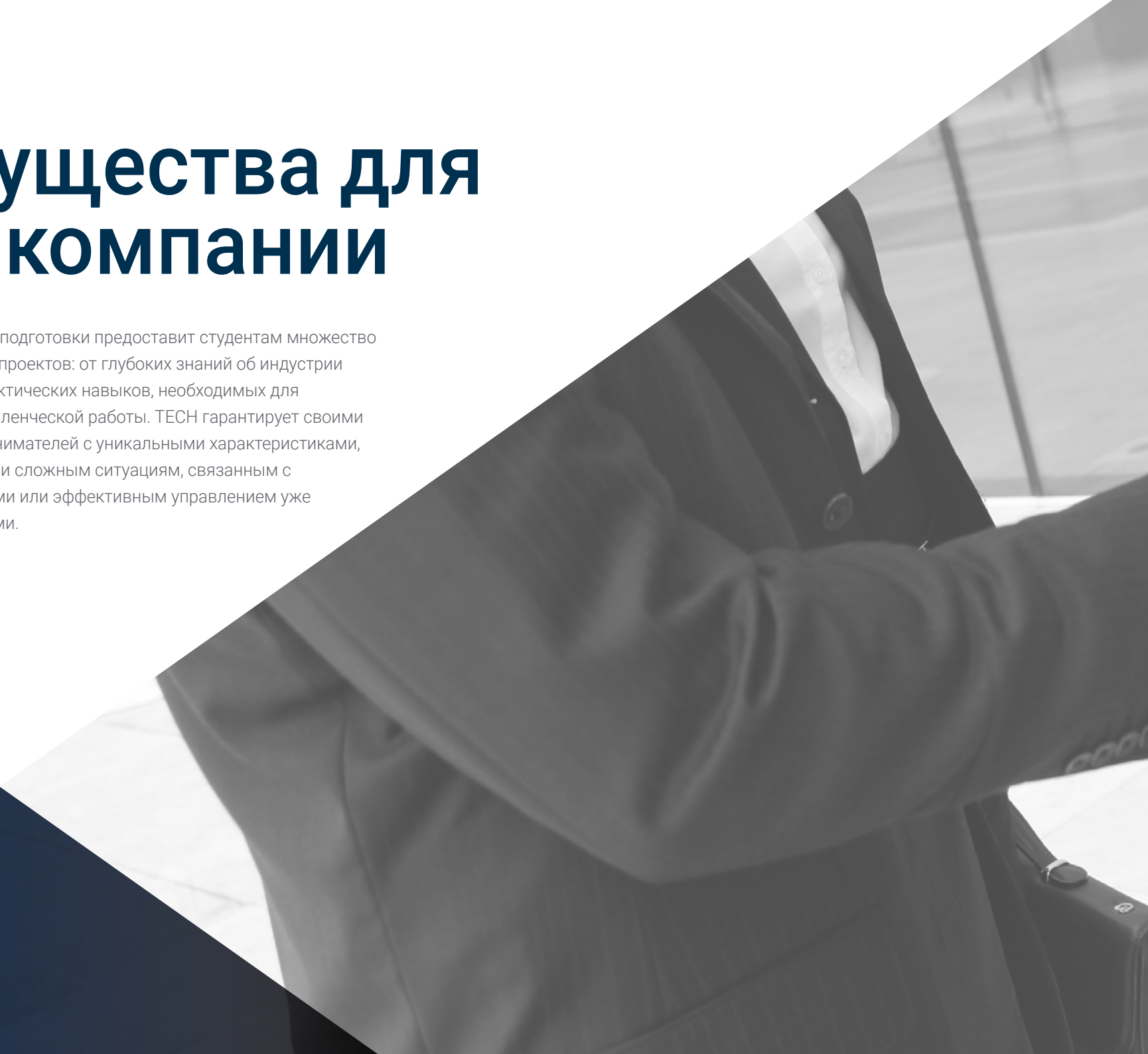
Прохождение этой программы означает для наших студентов повышение заработной платы более чем на **24,5%**



10

Преимущества для вашей компании

Данный Курс профессиональной подготовки предоставит студентам множество преимуществ для реализации их проектов: от глубоких знаний об индустрии видеоигр до теоретических и практических навыков, необходимых для эффективного выполнения управленческой работы. TECH гарантирует своими программами создание предпринимателей с уникальными характеристиками, готовых противостоять вызовам и сложным ситуациям, связанным с предпринимательскими проектами или эффективным управлением уже консолидированными компаниями.





“

Станьте менеджером с высокими лидерскими качествами и уникальными способностями с помощью Курса профессиональной подготовки”

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 управления бизнесом 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 управления бизнесом 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: **Курса профессиональной подготовки в области управления бизнесом 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.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
ПОДГОТОВКИ

Управление бизнесом видеоигр

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

Курс профессиональной подготовки Управление бизнесом видеоигр

