

专科文凭
游戏管理





tech 科学技术大学

专科文凭 游戏管理

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techitute.com/cn/veterinary-medicine/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-hunting-game-management

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

方法

24

06

学位

32

01 介绍

在生态系统的配置中, 野味物种是实现农村可持续发展的重要资源, 因此在保护它们的过程中, 正确的管理是非常重要的。

当狩猎以可持续的方式进行时, 它可以为保护野生种群及其栖息地做出积极贡献, 同时也有利于社会。





“

不要错过与我们一起参加这个
游戏管理专科文凭的机会。这是
推进你的职业生涯的完美机会”

与其他培训项目不同, 游戏管理专科文凭从跨学科的角度来对待野生动物管理。

在这个专科文凭中, 我们将深入研究游戏管理, 作为处理动物群及其保护的另一个部分, 因此要实现的目标将是进行资源的可持续利用; 也就是说, 设定节奏, 从长远来看不会导致生物多样性的减少, 并在领土上实现与其他用途的整合。

野生动物管理涵盖了广泛的研究和行动路线, 除此之外, 健康监测和疾病控制的研究通常是类似学位的一般研究路线。然而, 在未来, 兽医专业人员将不得不面对与生物多样性保护有关的其他工作, 这些工作也将在本课程中得到广泛的发展。

目前, 很难找到这种类型的培训, 同时为学生提供日常实践中所需要的主要软件使用的专门培训。如今, 我们有许多IT工具可供支配, 促进和提高我们的工作质量, 这被认为是必要的。

在物种管理中经常被忽视的一个方面是对其生境和分布地点的地域分析。

物种生物学不仅基于理论知识, 还基于空间和地理定位的数据。了解和可视化物种如何分布的唯一方法是使用地理信息系统对其数据进行表示和建模。

游戏管理专科文凭有基于地图分析的主题模块, 预测潜在的狩猎区和下载信息的官方来源。一个专门的高级培训, 将使专业兽医开始使用不同的工具, 上传在实地考察中获得的数据, 代表数据并利用信息, 在管理物种和它们生活的空间时做出决定。

这种全面的培训是由拥有最高公认的专业知识的讲师设计的, 从而保证了其在各方面的质量, 包括临床和科学方面的野生动物。这是一个独特的机会, 可以在顶级专业人士的指导下, 专门从事对专业人员需求量大的领域。

这个**游戏管理专科文凭**包含了市场上最完整和最新的科学课程。主要特点是:

- ◆ 由野生动物专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 该书的内容图文并茂, 示意性强, 实用性强, 为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 野生动物新闻
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践, 以推进学习
- ◆ 特别强调野生动物的管理的创新方法
- ◆ 理论讲座, 向专家提问, 关于有争议问题的讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

与我们一起培训, 学习与野生动物种群相关的概念, 以及所发生的过程和互动”

“

这所专科文凭是你在选择游戏管理进修课程方面的最佳投资”

教学人员包括来自兽医领域的专业人员,他们将自己的工作经验带到这个培训,以及来自主要协会和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。要做到这一点,专业人员将得到由著名的,经验丰富的野生动物专家创建的创新互动视频系统的协助。

这个培训有最好的说教材料,可以让你在环境中学习,促进你的学习。

这个100%在线的专科文凭将允许你将你的学习与你的专业工作相结合,同时增加你在这个领域的知识。



02 目标

游戏管理专科文凭旨在促进兽医专业人士的表现掌握该行业的最新进展和最创新的治疗方法。





“

同时分析了生物多样性损失的主要威胁之一,即外来入侵物种,确立管理这些物种的主要行动方针”



总体目标

- ◆ 为理解这一领域的相关概念建立生态学基础
- ◆ 发展与野生动物种群以及所发生的过程和相互作用相关的概念
- ◆ 建立不同类型的代用物种之间的差异, 以及它们作为环境指标的解读
- ◆ 汇编不同生态系统中发生的能量流和过程
- ◆ 分析直接和间接观察动物群的主要方法
- ◆ 确定设计监测方案的必要因素
- ◆ 制定物种普查的主要方法
- ◆ 选择适当的普查方法
- ◆ 分析可持续的打猎管理措施
- ◆ 检查与计算负荷和配额有关的变量
- ◆ 制定主要的狩猎方式和相关物种
- ◆ 确立在制定《技术狩猎计划》中需要发展的方面
- ◆ 介绍用于野生动物管理的主要计算机工具
- ◆ 为分析与野生动物管理有关的数据而编制必要的统计基础
- ◆ 评估用于统计数据分析的Statistica软件
- ◆ 使用Distance软件深入研究距离抽样及其变体





具体目标

模块1.生态学的基本原理

- ◆ 定义与动物种群研究有关的不同生物指标
- ◆ 通过定义物种的生活史战略来发展人口动态
- ◆ 确定物种生命周期中的关键时期及其对灭绝的脆弱性
- ◆ 通过真实的例子, 研究代用物种, 并确定它们之间的差异和相似之处
- ◆ 定义植物生态学和植物-动物相互作用的基本原理
- ◆ 分析生态系统的结构和影响其发展的各种因素的共同作用
- ◆ 评估自然环境中发生的能量流动和循环

模块2.野生动物的普查

- ◆ 确定识别野生动物标志的基本方法和工具
- ◆ 促进对设计野生动物普查时关键参数的理解
- ◆ 使学习者能够识别主要野生动物物种的遗迹
- ◆ 引入照片诱捕技术, 作为间接监测野生动物种群的技术之一
- ◆ 根据目标物种, 分析静态与动态普查的适宜性
- ◆ 确定野生动物轨迹分析的决定因素

模块3.游戏管理

- ◆ 明确与野生动物管理相关的保护规模
- ◆ 确定调节放牧和限制的方法, 以确保环境的可持续性
- ◆ 介绍用于估计放养率的方法
- ◆ 界定大型和小型游戏管理中的相互作用和相容性
- ◆ 学习狩猎管理方面的法律框架和工具
- ◆ 制定计算配额的主要方法
- ◆ 确定技术狩猎计划的结构

模块4.野生动物管理中的计算机程序Statistica 和 Distance

- ◆ 发展必要的基本概念, 从数据识别阶段开始进行正确的统计分析
- ◆ 为学生提供使用统计模型的基本技能, 以应对所遇到的问题
- ◆ 评估协变量在建立感兴趣的关系中的影响
- ◆ 获得有关所研究种群的保护状况的可靠信息
- ◆ 根据所进行的统计分析评估人口趋势, 以做出适当的决定
- ◆ 向学生介绍Distance计算机程序的使用, 以便适当输入在实地获得的数据
- ◆ 在设计和配置与Distance的数据分析中建立必要的参数

03

课程管理

该课程的教学人员包括游戏管理专科文凭, 他们将自己的工作经验带到了这项培训中。具有公认声望的专业人员联合起来, 提供这种高水平的培训。





“

我们的教学团队包括野生动物管理的专家,将帮助你在这个专业领域获得成功”

国际客座董事

基于保护和野生动物生态学的理念, Allard Blom 已成为一位著名的环境顾问。他在非营利组织中发展了其职业生涯, 其中以世界自然基金会 (WWF) 最为突出, 他在该组织领导了众多与刚果民主共和国当地社区合作的项目。

此外, 他还监督了旨在遏制马达加斯加自然资源管理中腐败的项目。与此相关, 他提供了有关景观和野生动物保护的技术咨询。另一方面, 他积极参与筹集资金, 并与合作伙伴或相关方合作, 管理自然保护区。

在他的主要成就中, 值得一提的是他在发展 Dzanga-Sangha 特别保护区方面的工作。在那里, 他推动了一项长期可持续的融资策略, 即建立一个三国保护基金。此外, 他还设计了一个成功的大猩猩驯化计划, 为游客提供了在 Bayaka 部落监督下参观这些动物自然栖息地的机会。此外, 他还为建立奥卡比野生动物保护区做出了重要贡献, 该保护区被联合国教科文组织列为世界遗产。

值得一提的是, 他将这一工作与科学研究员的角色相结合。在这方面, 他在自然和野生动物专门媒体上发表了多篇文章。他的主要研究方向集中在热带雨林保护区的生物多样性以及如扎伊尔的大象等濒危动物。通过这些工作, 他成功提高了公众对这些现实的认识, 并推动了多个组织介入这些事业。



Blom, Allard 医生

- ◆ 世界自然基金会 (WWF) 全球项目副总裁, 刚果民主共和国
- ◆ 欧洲联盟保护倡议合作伙伴, 帮助建立加蓬中部的洛佩国家公园
- ◆ 瓦赫宁根大学生产和资源保护生态学博士
- ◆ 瓦赫宁根大学生物学与生态学学士
成员:
- ◆ 纽约动物学学会
- ◆ 美国弗吉尼亚州国际保护学会

“

感谢 TECH, 您将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Matellanes Ferreras, Roberto 先生

- 环境科学学士 (皇家胡安卡洛斯大学)
- 培训管理硕士培训计划的管理和开发 (马德里欧洲大学)
- 大数据和商业智能硕士 (皇家胡安卡洛斯大学)
- 自然科学模式的教学能力课程 (马德里康普顿大学)
- 无人机飞行员 (国家航空安全局 - AESA)
- 自然保护区管理技术员 (森林技术工程师官方学院)
- 环境影响评估技术员 (马德里理工大学)
- 应用于物种保护和受保护自然空间的地理信息系统教授
- 管理与物种和自然保护区相关的国家保护和生物多样性项目
- 物种分布清单的管理,记录 and 监测
- 重新引入受保护物种的领土分析
- 分析与欧洲六年报告的 Natura 2000 网络相关的物种保护状况 (指令 92/43/CEE 和指令 79/409/CEE)
- 国家和国际潮湿自然空间的库存管理



Pérez Fernández, Marisa 女士

- ◆ 高等林业工程马德里理工大学
- ◆ 质量,环境和职业风险预防综合管理系统硕士 (OHSAS)
- ◆ 圣巴勃罗CEU大学
- ◆ 机械工业工程学 3 年级。国立远程教育大学
- ◆ 教学经验: 为保护生物多样性而进行的森林管理,自然资源清查,自然环境的综合管理,可持续狩猎管理。技术基础和技术狩猎计划的实现
- ◆ 环评,工程与环境质量管理高级技师TRAGSATEC
- ◆ 技术助理 TECUM 项目 (通过标准化方法打击环境犯罪)。B&S 欧洲
- ◆ ”森林纵火犯剖析”项目的现场监督员。环境和城市规划检察官办公室。国家总检察长
- ◆ 环境技术员国民警卫队 SEPRONA 总部
- ◆ Fraga-Mequinzenza 天然气管道的环境工程管理ENDESA 气体运输车IIMA CONSULTORA

04 结构和内容

内容的结构是由狩猎管理部门最好的专业人员设计的,他们具有丰富的经验和公认的专业威望,以审查,研究和诊断的案例数量为支撑,并具有应用于兽医的新技术的广泛知识。



“

我们拥有市场上最完整和最新的科学方案。我们努力追求卓越,并希望你们也能实现这一目标”

模块1.生态学的基本原理

- 1.1. 一般生态学 I
 - 1.1.1. 育种策略
 - 1.1.2. 生物指标
 - 1.1.2.1. 生产力
 - 1.1.2.2. 性别比例
 - 1.1.2.3. 飞行率
 - 1.1.2.4. 手术生育
 - 1.1.2.5. 繁殖成功
- 1.2. 一般生态学 II
 - 1.2.1. 出生率与死亡率
 - 1.2.2. 生长
 - 1.2.3. 密度和估值
- 1.3. 种群生态学
 - 1.3.1. 合群性和领土主义
 - 1.3.2. 射程范围
 - 1.3.3. 活动模式
 - 1.3.4. 年龄结构
 - 1.3.5. 捕食
 - 1.3.6. 动物的营养
 - 1.3.7. 灭绝:关键时期
- 1.4. 生物多样性保护
 - 1.4.1. 生命周期中的关键时期
 - 1.4.2. 世界自然保护联盟分类
 - 1.4.3. 保护指标
 - 1.4.4. 濒临灭绝
- 1.5. 替代物种 (surrogate species) I
 - 1.5.1. 关键物种(keystone species)
 - 1.5.1.1. 描述
 - 1.5.1.2. 实际的例子
 - 1.5.2. 雨伞种类 (umbrella species)
 - 1.5.2.1. 描述
 - 1.5.2.2. 实际的例子



- 1.6. 替代物种 (surrogate species) II
 - 1.6.1. 旗舰品种 (flagship species)
 - 1.6.1.1. 描述
 - 1.6.1.2. 实际的例子
 - 1.6.2. 指标物种
 - 1.6.2.1. 关于生物多样性状况
 - 1.6.2.2. 栖息地的状况
 - 1.6.2.3. 分布状况
 - 1.7. 植物生态学
 - 1.7.1. 植物演替
 - 1.7.2. 动植物相互作用
 - 1.7.3. 生物地理学
 - 1.8. 生态系统
 - 1.8.1. 结构
 - 1.8.2. 因素
 - 1.9. 生物系统和群落
 - 1.9.1. 社区
 - 1.9.2. 结构
 - 1.9.3. 生物群系
 - 1.10. 能量流
 - 1.10.1. 营养循环
- ## 模块2.野生动物的普查
- 2.1. 观察方法介绍
 - 2.1.1. 直接观察
 - 2.1.2. 迹象
 - 2.1.2.1. 直接
 - 2.1.2.2. 间接
 - 2.1.3. 电动钓鱼
 - 2.2. 间接迹象自然的 I
 - 2.2.1. 自然的
 - 2.2.1.1. 脚印
 - 2.2.1.2. 路径和步骤
 - 2.2.1.3. 粪便和颗粒
 - 2.3. 间接迹象自然的 II
 - 2.3.1. 栖息地,床和洞穴
 - 2.3.2. 领土品牌
 - 2.3.3. 蜕皮,毛发,羽毛和其他遗骸
 - 2.4. 间接迹象通过技巧
 - 2.4.1. 设备
 - 2.4.1.1. 头发陷阱
 - 2.4.1.2. 沙坑
 - 2.4.1.3. 照片陷阱
 - 2.5. 普查设计
 - 2.5.1. 之前的概念
 - 2.5.1.1. 大小和密度
 - 2.5.1.2. 丰度指数
 - 2.5.1.3. 准确度和精度
 - 2.5.2. 人口
 - 2.5.2.1. 增加分布
 - 2.5.2.2. 均匀分布
 - 2.5.2.3. 可操作性
 - 2.5.3. 可检测性和可捕获性
 - 2.5.4. GPS数据采集
 - 2.6. 直接普查静态
 - 2.6.1. 震动
 - 2.6.2. 从观察点
 - 2.6.3. 狩猎的估计
 - 2.7. 直接普查动态
 - 2.7.1. 在没有突袭的情况下对地块进行人口普查
 - 2.7.2. 固定带横断面
 - 2.7.3. 线横断面
 - 2.7.3.1. 捕获-再捕获
 - 2.7.3.1.1. 随着人数的修改
 - 2.7.3.1.2. 不修改人数

- 2.8. 野生动物监测
 - 2.8.1. 行为学导论
 - 2.8.2. 研究设计
 - 2.8.2.1. 行为描述
 - 2.8.2.2. 类别选择
 - 2.8.2.3. 行为措施
 - 2.8.2.4. 采样类型
 - 2.8.2.5. 记录类型
 - 2.8.2.6. 计分板
- 2.9. 脚印
 - 2.9.1. 影响因素
 - 2.9.2. 生态资讯
 - 2.9.3. 形态学
 - 2.9.4. 寻找并保存足迹
 - 2.9.5. 钥匙
- 2.10. 野生动物监测计划
 - 2.10.1. 在西班牙的主要经历
 - 2.10.2. 南美洲的主要经历

模块3. 游戏管理

- 3.1. 自然保护区管理
 - 3.1.1. 介绍
 - 3.1.2. 结构
 - 3.1.3. 限制
- 3.2. 受威胁物种保护管理
 - 3.2.1. 行动计划
 - 3.2.2. 恢复计划

- 3.3. Red Natura 2000
 - 3.3.1. 结构
 - 3.3.2. 指标
 - 3.3.3. 行动
- 3.4. 森林管理
 - 3.4.1. 森林规划
 - 3.4.2. 管理项目
 - 3.4.3. 森林管理与物种保护之间的主要相互作用
- 3.5. 现场管理
 - 3.5.1. 栖息地行动
 - 3.5.2. 对猎物和捕食者的行动
 - 3.5.3. 对食物的行动
- 3.6. 非现场管理
 - 3.6.1. 圈养繁殖
 - 3.6.2. 重新引入
 - 3.6.3. 易位
 - 3.6.4. 恢复中心
- 3.7. 外来入侵物种 (EII) 的管理
 - 3.7.1. 战略和计划
- 3.8. 管理工具: 获取信息
 - 3.8.1. 数据来源
- 3.9. 管理工具: 策略
 - 3.9.1. 主线
 - 3.9.2. 应对主要威胁的策略
- 3.10. 管理工具: 机构的作用
 - 3.10.1. 机构
 - 3.10.2. 协调合作

模块4.野生动物管理中的计算机程序Statistica 和 Distance

- 4.1. 统计:描述性统计
 - 4.1.1. 介绍
 - 4.1.2. 统计
 - 4.1.2.1. 样本量
 - 4.1.2.2. 平均值
 - 4.1.2.3. 模式
 - 4.1.2.4. 标准偏差
 - 4.1.2.5. 变异系数
 - 4.1.2.6. 差异
 - 4.1.3. Statistica的应用
- 4.2. Statistica:概率和统计显著性
 - 4.2.1. 概率
 - 4.2.2. 统计学意义:
 - 4.2.3. 分布
 - 4.2.3.1. 变革
- 4.3. 统计:回归
- 4.4. 统计:变量的定义离散变量的分布
- 4.5. 统计:变量的定义连续变量分布
- 4.6. Statistica:统计检验。第一部分
- 4.7. Statistica:统计检验。第二部分
- 4.8. 距离:简介
 - 4.8.1. 横断面的类型
 - 4.8.1.1. 线(Line Transect)
 - 4.8.1.2. 点(Point Transect)
 - 4.8.2. 距离计算
 - 4.8.2.1. 径向
 - 4.8.2.2. 垂直
 - 4.8.3. 物体
 - 4.8.3.1. 个人
 - 4.8.3.2. 组(集群)
 - 4.8.4. 检测功能
 - 4.8.4.1. 选择标准
 - 4.8.4.2. 主要特征
 - 4.8.4.2.1. 统一的
 - 4.8.4.2.2. 半正规
 - 4.8.4.2.3. 负指数
 - 4.8.4.2.4. 风险率
- 4.9. 距离方法
 - 4.9.1. 工商总局
 - 4.9.1.1. 限制条件
 - 4.9.2. 数据分析
 - 4.9.3. 分层
- 4.10. 距离例子
 - 4.10.1. 数据输入
 - 4.10.2. 分析的设置
 - 4.10.3. 截断
 - 4.10.4. 数据的聚类
 - 4.10.5. 分层
 - 4.10.6. 结果验证



这种培训将使你能够以一种舒适的方式推进你的职业生涯”

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**再学习**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

在TECH, 我们使用案例法

在特定情况下, 专业人士应该怎么做? 在整个课程中, 你将面对多个基于真实动物的模拟临床案例, 在这些案例中, 你必须调查, 建立假设并最终解决问题。关于该方法的有效性, 有大量的科学证据。专业人员随着时间的推移, 学习得更好, 更快, 更持久。

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式。



根据Gérvás博士的说法, 临床病例是对一个病人或一组病人的注释性介绍, 它成为一个”案例”, 一个说明某些特殊临床内容的例子或模型, 因为它的教学效果或它的独特性或稀有性。案例必须基于当前的职业生活, 试图再现兽医职业实践中的实际情况。

“

你知道吗, 这种方法是1912年在哈佛大学为法律学生开发的? 案例法包括提出真实的复杂情况, 让他们做出决定并证明如何解决这些问题。1924年, 它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法”

该方法的有效性由四个关键成果来证明:

1. 遵循这种方法的兽医不仅实现了对概念的吸收, 而且还通过练习评估真实情况和应用知识来发展自己的心理能力。
2. 学习扎根于实践技能, 使学生能够更好地融入现实世界。
3. 由于使用了从现实中产生的情况, 思想和概念的吸收变得更容易和更有效。
4. 投入努力的效率感成为对兽医的一个非常重要的刺激, 这转化为对学习的更大兴趣并增加学习时间。



再学习方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:再学习。



兽医将通过真实案例和在模拟学习环境中解决复杂情况进行学习。这些模拟情境是使用最先进的软件开发的,以促进沉浸式学习。

处在世界教育学的前沿,按照西班牙语世界中最好的在线大学(哥伦比亚大学)的质量指标,再学习方法成功地提高了完成学业的专业人员的整体满意度。

通过这种方法我们已经培训了超过6000名兽医,取得了空前的成功,在所有的临床专科手术中都是如此。所有这些都是一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。

根据国际最高标准,我们的学习系统的总分是8.01分。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



最新的技术和程序视频

TECH使学生更接近最新的技术,最新的教育进展和当前兽医技术和程序的最前沿。所有这些,都是以第一人称,以最严谨的态度进行解释和详细说明的,以促进学生的同化和理解。最重要的是,您可以想看几次就看几次。



互动式总结

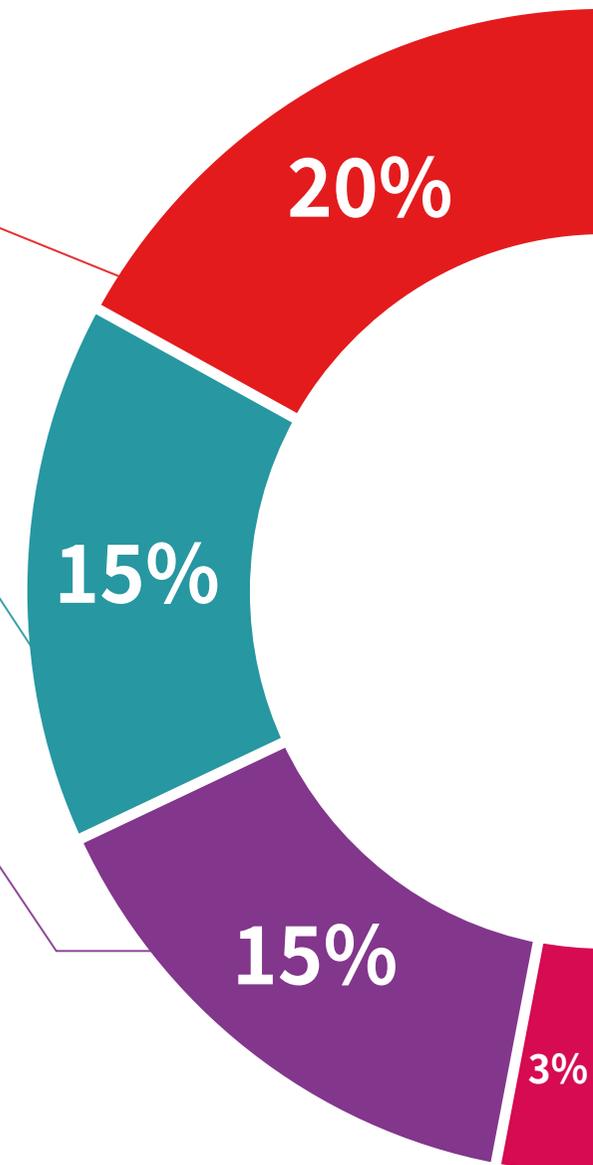
TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。

这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





由专家主导和开发的案例分析

有效的学习必然是和背景联系的。因此, TECH将向您展示真实的案例发展, 在这些案例中, 专家将引导您注重发展和处理不同的情况: 这是一种清晰而直接的方式, 以达到最高程度的理解。



测试和循环测试

在整个课程中, 通过评估和自我评估活动和练习, 定期评估和重新评估学习者的知识: 通过这种方式, 学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。
向专家学习可以加强知识和记忆, 并为未来的困难决策建立信心。



快速行动指南

TECH以工作表或快速行动指南的形式提供课程中最相关的内容。一种合成的, 实用的, 有效的帮助学生在在学习上取得进步的方法。



06 学位

游戏管理大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。





“

成功地完成这一项目, 并获得你的大学学位, 没有旅行或行政文书的麻烦”

这个**游戏管理大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程学位**。

TECH科技大学颁发的证书将表达在**专科文凭**获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**游戏管理专科文凭**

官方学时:**600小时**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

专科文凭
游戏管理

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

专科文凭
游戏管理

