

大学课程

创意品牌的沟通和管理





tech 科学技术大学

大学课程 创意品牌的沟通和管理

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

网络访问: www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/creative-branding-communication-management-creative-brands

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

22

06

学位

30

01 介绍

一个视频游戏公司的品牌就是一切。它是成百上千的游戏玩家的口头禅，也是公司在所有期待消费新游戏的眼睛面前的自我展示。由于每周都有大量的游戏作品问世，而构成视频游戏领域的公司又很多，因此，品牌推广的精确性和针对性非常重要，以便以最佳方式与目标受众建立联系。为此，TECH准备了以下资格证书，指导视频游戏领域的所有专业人士进行创造性的品牌传播和管理。





“

阅读 "EA Sports it's in the game" 时, 不可能没有伴随它的特有声音。通过这个大学课程, 你将学会伟大的视频游戏口号背后的关键"

一个视频游戏公司的品牌必须完美地综合其艺术和专业目标以及其目标受众的范围。几十年来, Playstation、Nintendo或Xbox的标志一直在演变,但始终保持着它们特有的本质,在全世界数以百万计的游戏玩家面前显得与众不同。

在品牌建设方面,正是这种本质是商业成功的关键,因为最终是公众用这种本质来识别品牌。知道如何定义它,将它与其他概念区分开来,并使它容易被潜在的公众所识别,是在市场上取得良好影响的方法。

为了回应视频游戏专业人员对良好品牌战略的这一迫切需求,TECH创建了这一资格证书,其中包括该领域专家的建议和方法,以便学生能够应用有效的品牌管理战略,并取得积极成果。

因此,这是一个获得一系列具体知识和技能的独特机会,将推动学生的职业生涯在视频游戏领域走向专业成功。

这个**创意品牌的沟通和管理大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 深入研究一个品牌被称为的所有方面
- ◆ 特别注意详述创意品牌的整个创意过程,从构思到传播计划的执行
- ◆ 提供给学生的不同资源和工具,以便日后在工作中使用
- ◆ 与其他类似课程相比,强调创新方法,提高学生的形象

“

伟大的视频游戏品牌都是精确到毫米的设计,背后有伟大的创意团队为他们的创作贡献所有的创造力。通过这个大学课程,你可以成为这些团队的一员”

“

游戏玩家对与他们有联系的品牌非常有热情。通过了解你的公司应该如何与他们联系,赢得成千上万用户的尊重”

你将能够涵盖视频游戏品牌建设的所有方面。从吸引公众的短语到品牌形象本身。

由于在创意品牌方面的独特和专业教学,你将能够在视频游戏领域脱颖而出。

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的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。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02 目标

在本大学课程中, 学生将学习到视频游戏品牌创意必须涵盖的所有领域, 从品牌本身的建设到图形标识到它必须拥有的外部沟通, 它必须开发的内容, 甚至是如何审计不同的广告活动的结果。从品牌本身的建设到它的图形标识到它必须有的外部沟通, 它必须开发的内容, 甚至是如何审计不同的广告活动的结果。

GAME

1989-

BOY

“

你的职业目标是在视频游戏的世界里获得成功。TECH's是通过给你提供独特和与众不同的工具来帮助你实现这一目标”

200



总体目标

- ◆ 学习识别一个品牌对公众的最基本组成部分
- ◆ 掌握管理公司的品牌、沟通和形象的具体知识
- ◆ 在解决创意管理领域的问题时，灌输想象力和发明力
- ◆ 加强在真实的实践环境中获得的知识整合
- ◆ 了解创意在任何设计部门的沟通和管理创意品牌中的基本作用
- ◆ 教导学生适应不同的现实情况，为他们提供分析市场和不同沟通行动的工具
- ◆ 鼓励学生逐步更新自己的能力，以便始终为不断变化的现实做好准备
- ◆ 培养书面和口头沟通能力，这将成为任何创意品牌管理的支柱





具体目标

- ◆ 深入了解是什么让一个品牌成功，公众是如何看待它的，并将这些知识应用于日常工作
- ◆ 涵盖创意品牌的所有创意阶段，从品牌的构思到客户体验
- ◆ 规划成功的战略，制定战术和生产计划，保证品牌及其资源的有效管理
- ◆ 知道如何评估一个特定的传播行动的成功程度，以及为此目的提供的具体工具

“

通过了解如何与受众和消费者沟通以及如何接受他们的反馈，你将更接近你的受众和消费者”

03 课程管理

负责开发这个创意品牌的沟通和管理大学课程的专业人员：他们在众多创意实体的领导岗位上的出色专业表现，TECH选择了这些专业人员，他们在品牌和品牌管理方面的能力得到了充分的证明。因此，学生不仅可以获得最完整和最新的教学材料，而且还可以得到专业人员的支持。





any Station

“

这个大学课程可能意味着你的职业生涯的前前后后,因为在电子游戏领域,品牌管理方面的知识是非常重要的”

国际客座董事

S. Mark Young 是一位享誉国际的专家, 他的研究重点集中在娱乐行业。他的成果获得了众多认可, 其中包括2020年由美国会计协会颁发的会计与管理生涯奖。此外, 他因其对这些领域学术文献的贡献而三次获奖。

他的职业生涯中的一个重要里程碑是与Drew Pinsky博士合作出版的研究《自恋和名人》。该研究收集了来自电影和电视明星的直接数据。这篇文章分析了名人的自恋行为如何在现代媒体中被正常化, 以及这对当代青年的影响。

在他的职业生涯中, 杨先生深入研究了电影行业的组织和集中。他特别探讨了预测重要电影票房成功的模型。此外, 他在基于活动的会计和控制系统设计方面做出了贡献。

在学术界, 他被选为南加州大学马歇尔商学院的乔治·博赞尼克和霍尔曼·赫特研究主席。他还在会计、新闻学和传播学相关课程中发表演讲并参与研究项目。



Young, S. Mark 博士

- 南加州大学马歇尔商学院乔治·博赞尼克和霍尔曼·赫特研究主席, 美国洛杉矶
- 南加州大学男子网球队官方历史学家
- 专注于电影行业预测模型的学术研究员
- 《自恋和名人》合著者
- 匹兹堡大学会计学博士
- 俄亥俄州立大学会计硕士
- 奥柏林学院经济学学士
- 成员: 卓越教学中心

“

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



Velar, Marga 博士

- 在SGN集团(纽约)担任企业营销经理
- 前时尚实验室主任
- 维拉努瓦大学中心、ISEM时尚商学院和纳瓦拉大学通信学院的讲师
- 马德里卡洛斯三世大学通信学博士
- 康普鲁坦斯大学Villanueva大学中心的视听通信学位,并获得通信和时尚管理文凭
- 在ISEM时尚商学院攻读时尚商业管理MBA

An orange stylized figure of a person running or jumping, positioned to the left of the word 'PORTAL'.

PORTAL 2

A blue stylized figure of a person running or jumping, positioned to the right of the word '2'.

04 结构和内容

这个创意品牌的沟通和管理大学课程包含所有的教学材料和专业教学,使学生毕业后成为企业和创意视频游戏沟通方面的真正专家。在大量视听材料以及大量实际案例的支持下,该学位的学习对学生来说更加容易,而不会减轻或减少所教内容的深度。





“

你将准备好命名和塑造将改变
视频游戏未来的大品牌”

模块1.创意品牌:创意品牌传播和管理

- 1.1. 品牌和品牌建设
 - 1.1.1. 品牌
 - 1.1.2. 品牌建设的演变
 - 1.1.3. 定位、品牌个性、声名显赫
- 1.2. 品牌建设
 - 1.2.1. 营销组合
 - 1.2.2. 品牌架构
 - 1.2.3. 品牌识别
- 1.3. 品牌表达
 - 1.3.1. 图形识别
 - 1.3.2. 视觉表达
 - 1.3.3. 反映品牌的其他元素
- 1.4. 沟通
 - 1.4.1. 焦点
 - 1.4.2. 品牌接触点
 - 1.4.3. 沟通技巧和工具
- 1.5. 品牌内容
 - 1.5.1. 从品牌到娱乐平台
 - 1.5.2. 品牌内容的崛起
 - 1.5.3. 通过独特的故事与观众建立联系
- 1.6. 视觉故事会
 - 1.6.1. 品牌分析
 - 1.6.2. 创意广告概念
 - 1.6.3. 创意销售
- 1.7. 客户体验讲(CX)
 - 1.7.1. 客户体验讲(CX)
 - 1.7.2. 客户旅程
 - 1.7.3. 品牌一致性和CX

- 1.8. 策略计划
 - 1.8.1. 目标
 - 1.8.2. 确定受众和洞察力
 - 1.8.3. 策略设计
- 1.9. 业绩
 - 1.9.1. 简报
 - 1.9.2. 战术
 - 1.9.3. 生产计划
- 1.10. 评估
 - 1.10.1. 什么评价?
 - 1.10.2. 如何评估?(测量工具)
 - 1.10.3. 报告结果



完成这个大学课程后,你的职业和个人的飞跃将是显著的,你将拥有一套在视频游戏领域与众不同的知识"



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”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

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”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的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。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



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。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在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。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



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。



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。



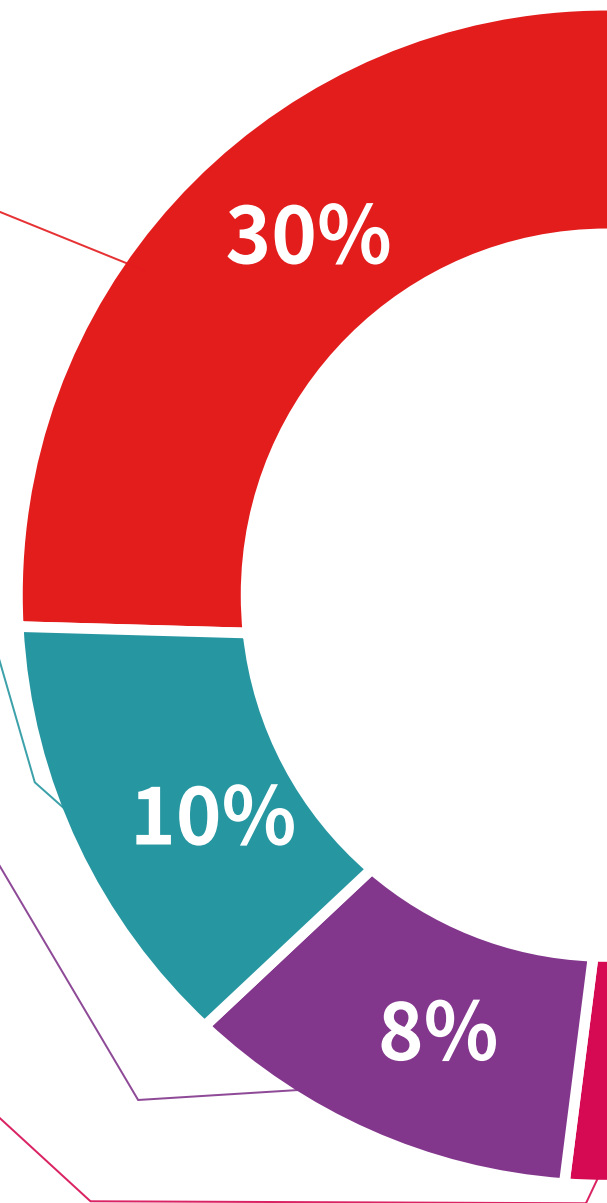
技能和能力的实践

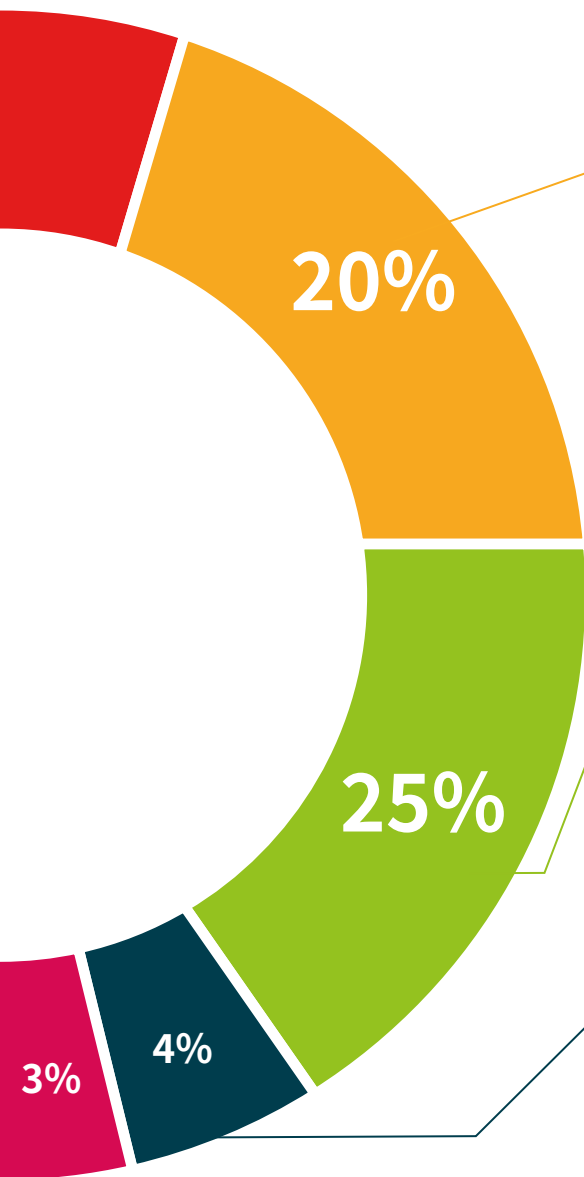
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



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片中,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。



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。



06 学位

创意品牌的沟通和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。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**创意品牌的沟通和管理大学课程**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大学课程获得的资格, 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:**创意品牌的沟通和管理大学课程**

官方学时:**150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

大学课程
创意品牌的沟通和管理

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

大学课程

创意品牌的沟通和管理

