

大学课程 创意产业



tech 科学技术大学



tech 科学技术大学

大学课程 创意产业

- » 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.techitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/creative-industries

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

由于创意产业对许多市场的文化甚至经济的影响，它在当今社会有很大的现实意义。如果我们专注于视频游戏行业，这种影响甚至更大，因为它是一个每年营业额达数十亿美元的行业。既然如此重要，就必须了解电子游戏行业作为一个创意部门的来龙去脉。为此，TECH开发了 this 学位，向学生传授当前创意产业的整体现实，从而为他们提供该部门的全球视野。





“

要了解视频游戏的成功,你必须
首先了解创意产业对社会的影响。
通过这个TECH大学课程学习”

作为一个价值数百万美元的行业,电子游戏影响社会多个方面的力量是巨大的。在经济层面上,它是一个拥有许多就业机会和巨大发展机会的行业,而在文化层面上,一些视频游戏能够影响社会本身的趋势和时尚。

既然如此,对于电子游戏行业的任何专业人员来说,了解它是如何达到这种相关程度的是至关重要的。通过详细研究创意产业对其周围环境的影响,可以真正理解电子游戏在国际上的成功。

TECH开发这个学位是为了满足视频游戏领域专业人员的这一需求,由于这个创意产业文凭,他们将能够拥有更多的全球视野,对视频游戏的成功有更全面的了解。

此外,学生的优势是可以按照自己的节奏学习该课程,因为他们不需要去上课或任何实体中心。在课程期间,所有的教学材料都可以下载,因此学生可以根据个人和职业需要制定自己的学习计划。

这个**创意产业大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由管理学和创意公司管理方面的专家介绍案例研究的发展
- ◆ 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实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 特别关注视频游戏公司创意工作中的创新方法论
- ◆ 理论课,向专家提问,关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 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

“

如果你想把你的职业生涯引向
视频游戏领域,你必须首先了解
创意产业在社会本身的相关性”

“

你将能够知道并理解你的工作将影响社会的所有方面，能够适应市场的变化情况”

本大学课程让你有机会在视频游戏世界的职业生涯中获得一个良好的开端。

通过对创意产业的透彻了解，你将能够走在市场需求的前面，创造出非常成功的作品。

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

TECH的这个创意产业大学课程的目的是向学生传授电子游戏产业的完整现实以及它对当前社会现实的影响。通过分析创意产业的各个方面的各种科目,学生将获得一系列必要的知识,以便在视频游戏领域工作,甚至领导团队。



“

这个创意产业大学课程是一个获得重要知识的好机会,将有助于你在视频游戏行业的旅程”



总体目标

- ◆ 为学生的专业化提供有用的知识, 为他们提供在个人和专业工作中发展和应用原创思想的技能
- ◆ 了解创造力和创新是如何成为经济的驱动力的
- ◆ 在创意管理领域的新环境和跨学科背景下解决问题
- ◆ 将自己的知识与他人的知识结合起来, 根据每个案例中的现有信息做出明智的判断和推理
- ◆ 知道如何管理关于特定主题的新颖想法的创造和实施过程
- ◆ 获得在创意产业的新背景下管理公司和组织的具体知识
- ◆ 掌握分析当今创意产业发展和转型的经济, 社会和文化现实的工具
- ◆ 获得必要的技能, 在商业和创业环境中发展和发展他们的专业形象
- ◆ 获得在创意产业的新背景下管理公司和组织的知识
- ◆ 利用现有资源组织和计划任务, 在准确的时间范围内解决这些问题
- ◆ 利用新的信息和通信技术作为研究领域的培训和经验交流的工具
- ◆ 培养书面和口头沟通技巧, 并在日常实践中进行有效的专业演讲
- ◆ 获得市场研究, 战略眼光, 数字方法和共同创造的技能





具体目标

- ◆ 获得新创意产业的知识
- ◆ 深入了解创意产业在经济层面上的重要性
- ◆ 深入了解视觉和表演艺术的知识
- ◆ 深入了解历史,自然和文化遗产的知识

“

在高水平的教学大纲和一流的教学人员的支持下,你将成为创意产业的专家”

03

课程管理

负责该创意产业大学课程的教师在这一领域具有很高的专业能力,这正是由于他们在创意领域的各种公司和项目的领导的丰富经验。因此,学生可以从最高水平的教学中受益,其中包括教师自身的经验和专业技术,学生可以从所提供的教学材料的质量中体会到这些品质。



“

有了这个创意产业的专业,你将领先于其他候选人进入视频游戏的世界”

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

教师

Arroyo Villoria, Cristina 女士

- ◆ 在 factoría de industrias creativas担任合伙人和项目与创业主任
- ◆ 战略规划,业务发展以及沟通和营销战略
- ◆ 巴亚多利德大学的劳动科学学士学位
- ◆ 在圣巴勃罗中欧商学院获得人力资源管理硕士学位
- ◆ 必维商学院的教育技术硕士学位



04

结构和内容

TECH创意产业大学课程的教学大纲涵盖了这一创新领域的所有相关内容,了解其经济分量,全球背景,其产生的文化遗产以及与创意经济的联系,还有其他同样重要的课题,这些都将有助于学生的职业生涯。此外,该课程的结构非常有序,分为多个主题和副主题,便于查阅,以促进学习过程。



“

一个完整的学术之旅, 贯穿你需要知道的关于创意产业的一切”

模块1.新的创意产业

- 1.1. 新的创意产业
 - 1.1.1. 从文化产业到创意产业
 - 1.1.2. 今天的创意产业
 - 1.1.3. 构成创意产业的活动和部门
- 1.2. 今天创意产业的经济分量
 - 1.2.1. 贡献
 - 1.2.2. 增长和变化的动力
 - 1.2.3. 创意产业的就业形势
- 1.3. 创意产业的全球新背景
 - 1.3.1. 世界范围内的创意产业概述
 - 1.3.2. 每个国家的创意产业的资金来源
 - 1.3.3. 案例研究:管理模式和公共政策
- 1.4. 自然和文化遗产
 - 1.4.1. 历史和文化遗产
 - 1.4.2. 博物馆,考古,历史遗址和文化景观的副产品和服务
 - 1.4.3. 非物质文化遗产
- 1.5. 视觉艺术
 - 1.5.1. 视觉艺术
 - 1.5.2. 照片
 - 1.5.3. 工艺品
- 1.6. 表演艺术
 - 1.6.1. 戏剧和舞蹈
 - 1.6.2. 音乐和节庆活动
 - 1.6.3. 集会和马戏团
- 1.7. 视听媒体
 - 1.7.1. 电影,电视和视听内容
 - 1.7.2. 广播,播客和音频内容
 - 1.7.3. 视频游戏
- 1.8. 目前的出版物
 - 1.8.1. 文学,散文和诗歌
 - 1.8.2. 出版商
 - 1.8.3. 新闻
- 1.9. 创意服务
 - 1.9.1. 设计与时尚
 - 1.9.2. 建筑和景观设计
 - 1.9.3. 公众
- 1.10. 创意经济或橙色经济的联系
 - 1.10.1. 级联模型--同心圆
 - 1.10.2. 创意,生产和知识外溢
 - 1.10.3. 为创意经济服务的文化



“你将对创意产业的媒体,艺术和遗产有一个有用的了解,这将提高你在视频游戏领域的工作质量”



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。

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。



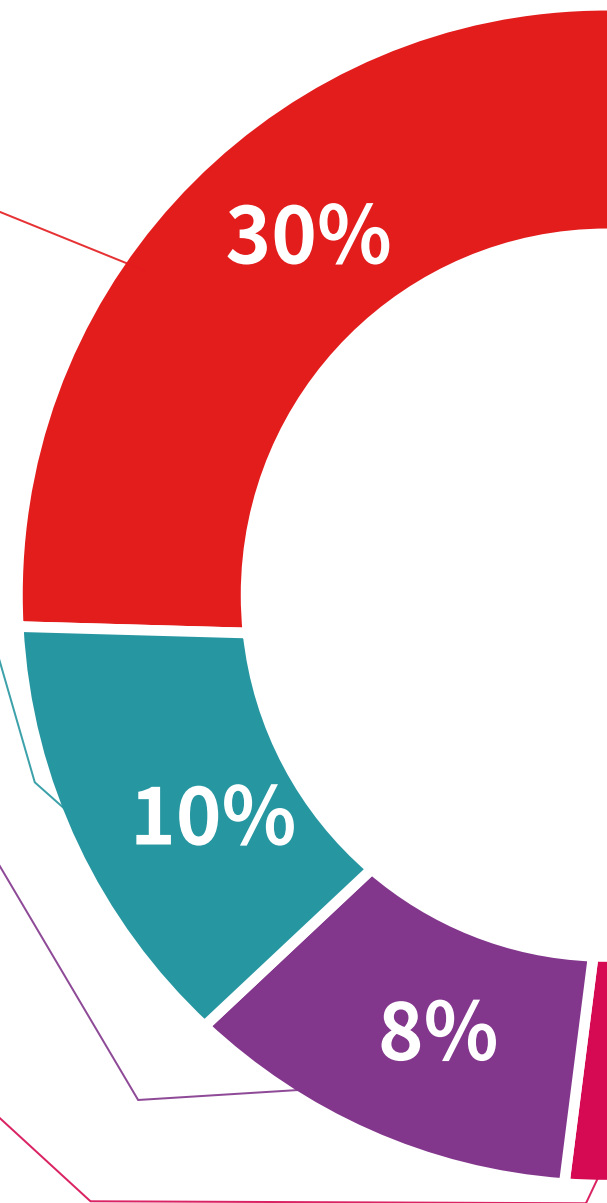
技能和能力的实践

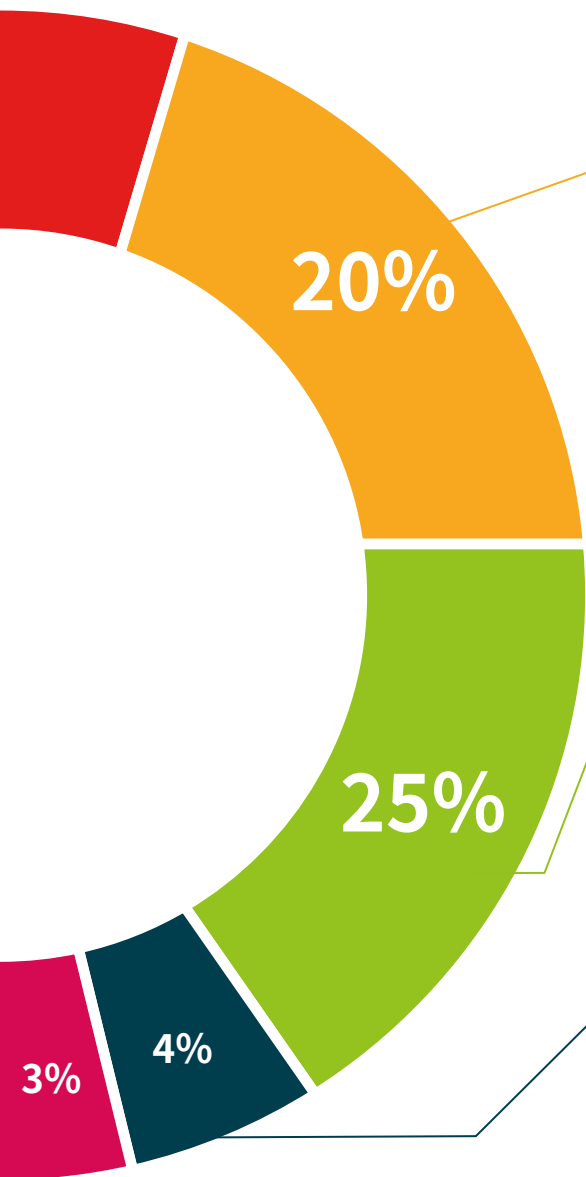
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

创意产业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**创意产业大学课程**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:**创意产业大学课程**

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
创意产业

- » 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 创意产业

