

# 专科文凭 视听产品的管理



## 专科文凭 视听产品的管理

- » 模式: 在线
- » 时间: 6个月
- » 学历: TECH科技大学
- » 时间: 16小时/周
- » 时间表: 按你方便的
- » 考试: 在线

网络访问: [www.techtitude.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-audiovisual-product-management](http://www.techtitude.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-audiovisual-product-management)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

结构和内容

---

12

04

方法

---

18

05

学位

---

26

# 01 介绍

如今,电影和电视的影响力让人们想要创作自己的视听作品。因此,该行业的公司正在寻找新的人才,以创新新的生产技术和故事。在本专业中,视频游戏设计师和程序员将有机会涉足该领域,学习有助于创建适应不同格式内容的基础知识。他们还将掌握在派拉蒙、环球等公司管理团队的一系列技能。





“

你的创造力将帮助你进入这一新的工作领域”

要对音像制品进行最佳管理,需要对近年来出现的传输平台模式有专门的了解。因此,游戏设计师可以调整他们的技术技能,为行业带来益处。

通过这种方式,大学音像产品管理专家将为学生提供培训,重点是音像公司的结构、传播领域的新商业模式以及该行业的主要推广战略。所有这些都是应对新的劳动力挑战的基本概念,以实现更有吸引力的形象,适应该行业的需求。

正因为如此,完成该学位课程将为设计师打开一扇通往竞争激烈的专业市场的大门,这个市场需要具有创新视角和非凡创造力的设计师。此外,他们的动画知识将使他们能够为皮克斯、迪斯尼、索尼影业等公司工作,这些公司近年来专门从事动画产品的创作。

这个**视听产品的管理专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 学习由设计的专家提出的案例研究
- ◆ 本书的内容图文并茂、示意性强、实用性强,提供了专业实践所必需的科学和实用信息
- ◆ 可以进行自我评价过程的实践练习,以提高学习效果
- ◆ 其特别关注视听产品管理的创新方法
- ◆ 理论讲座、专家提问、争议问题论坛和个人思考工作
- ◆ 可从任何联网的固定或便携设备上获取内容



音像制作界需要你们的才华和技能"

“

进入新的就业市场,充分  
发挥你创造故事的才能”

教学人员包括来自设计领域的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这个课程中,还有来自知名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,提供一个沉浸式的学习程序,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,专业学生必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。为此,他们将得到一个由公认的专家创建的创新互动视频系统的帮助。

它深入探讨了数字环境对  
报业公司商业模式的挑战。

管理音像企业的战略、  
人力、物力和技术资源。



# 02 目标

该课程专为希望开始新职业生涯的视频游戏程序员设计。这样，他们就能提高技术水平，创作出在高要求市场上具有竞争力的动画作品。因此，他们将准备好管理视听工作团队，管理现有的各种资源，以便出色地完成工作。这样，他们就能获得新的工作，并检验自己的技能。





“

实现新的职业目标, 研究数字网络给行业带来的变化”



## 总体目标

- ◆ 了解视听系统的结构
- ◆ 了解如何在当代视听领域管理和打造新业务
- ◆ 学习如何管理和制作视听内容

“

像迪斯尼这样的公司正在寻找有能力领导团队、创造新故事的专业化、综合性设计师”





## 具体目标

### 模块1.视听系统的结构

- ◆ 了解视听系统运作的基础知识:确定基本内容,了解每个科目的作者和课文
- ◆ 获得对视听传播的组织结构进行理论和批判性分析的能力:理解主要思想、相关概念和要素
- ◆ 深入研究音像制品生产、传播和消费的历史、经济政治、社会和技术框架
- ◆ 了解视听传播主体作者、机构、公司、媒体、支持者和接受者的性质和相互关系
- ◆ 确定当前有关视听系统的问题和辩论

### 模块2.文化产业和新的传播商业模式

- ◆ 研究文化产业在数字网络的供应和消费方面所发生的转变,包括其经济、政治和社会文化方面
- ◆ 深入研究数字环境对新闻公司和其他传统文化产业的商业模式带来的挑战
- ◆ 分析和设计有助于改善管理和决策过程的创新战略,并根据受众和广告商的需求开发新闻产品
- ◆ 了解数字环境中新企业的战略、人力、物力和技术资源的组织和管理过程的变化

### 模块3.视听产品的管理和推广

- ◆ 知道在当代社会中支配视听产品的发行、商业化和传播的基本概念
- ◆ 确定不同的视听展览窗口并监督摊销
- ◆ 了解视听项目开发和后续发行中的执行生产策略
- ◆ 通过其在不同的当代视听媒体中的反响,确定视听作品的营销设计
- ◆ 了解电影节的历史和当代问题
- ◆ 识别电影节的不同类别和模式
- ◆ 分析和解释地方、国家和全球层面的电影节的经济、文化和美学逻辑

# 03

## 结构和内容

该学位的教学大纲包括学生在视听行业获得新工作所不可或缺的所有知识。通过这种方式，它将从经济、政治和社会文化方面分析文化部门在数字网络的供应和消费中发生的变革。你还将学习当代社会音像制品发行、营销和传播的基本概念。





“

该课程将为你提供所需的知识,使你成为该行业有价值的专业人士”

## 模块1.视听系统的结构

- 1.1. 文化产业介绍 (C.I.)
  - 1.1.1. 文化的概念文化-交流
  - 1.1.2. C.I.的理论和演变:类型学和模型
- 1.2. 电影业I
  - 1.2.1. 特征和主要制剂
  - 1.2.2. 电影系统的结构
- 1.3. 电影业II
  - 1.3.1. 美国电影业
  - 1.3.2. 独立制片公司
  - 1.3.3. 电影业的问题和争论
- 1.4. 电影业III
  - 1.4.1. 电影监管国家和文化电影保护和推广政策
  - 1.4.2. 案例研究
- 1.5. 电视行业I
  - 1.5.1. 经济电视
  - 1.5.2. 创始模式
  - 1.5.3. 变革
- 1.6. 电视业II
  - 1.6.1. 美国电视业
  - 1.6.2. 主要特点
  - 1.6.3. 国家监管
- 1.7. 电视业III
  - 1.7.1. 欧洲的公共服务电视
  - 1.7.2. 危机和辩论
- 1.8. 变化的轴心
  - 1.8.1. 视听部门的新进程
  - 1.8.2. 监管辩论

- 1.9. 地面数字电视(DTT)
  - 1.9.1. 国家的作用和经验
  - 1.9.2. 电视系统的新特点
- 1.10. 视听领域的新运营商
  - 1.10.1. 网络电视Over-the-top (OTT) 服务平台
  - 1.10.2. 它们出现的后果

## 模块2.文化产业和新的传播商业模式

- 2.1. 文化、经济、传播、技术、I.C.等概念
  - 2.1.1. 文化、经济, 通信
  - 2.1.2. 文化产业
- 2.2. 技术、通信和文化
  - 2.2.1. 工艺文化的商品化
  - 2.2.2. 从现场表演到视觉艺术
  - 2.2.3. 博物馆和遗产
- 2.3. 文化产业的主要部门
  - 2.3.1. 出版产品
  - 2.3.2. C.I.流量
  - 2.3.3. 混合模式
- 2.4. 文化产业的数字时代
  - 2.4.1. 数字文化产业
  - 2.4.2. 数字时代的新模式
- 2.5. 数字媒体和数字时代的媒体
  - 2.5.1. 在线新闻业务
  - 2.5.2. 数字环境中的广播
  - 2.5.3. 数字时代媒体的特殊性
- 2.6. 全球化和文化的多样性
  - 2.6.1. 文化产业的集中化、国际化和全球化
  - 2.6.2. 争取文化多样性的斗争



- 2.7. 文化政策与合作
  - 2.7.1. 文化政策
  - 2.7.2. 国家和国家地区的作用
- 2.8. 云中的音乐多样性
  - 2.8.1. 今天的音乐界
  - 2.8.2. 云
  - 2.8.3. 拉丁美洲/拉美倡议
- 2.9. 视听行业的多样性
  - 2.9.1. 从多元主义到多样性
  - 2.9.2. 多样性、文化和沟通
  - 2.9.3. 结论和建议
- 2.10. 互联网上的视听多样性
  - 2.10.1. 互联网时代的视听系统
  - 2.10.2. 电视节目和多样性
  - 2.10.3. 结论

### 模块3. 视听产品的管理和推广

- 3.1. 视听传播
  - 3.1.1. 简介
  - 3.1.2. 分布演员
  - 3.1.3. 营销产品
  - 3.1.4. 视听传播的领域
  - 3.1.5. 全国分布
  - 3.1.6. 国际分布
- 3.2. 分销公司
  - 3.2.1. 组织结构
  - 3.2.2. 谈判分销合同
  - 3.2.3. 国际客户
- 3.3. 运营窗口、合同和国际销售
  - 3.3.1. 操作窗口
  - 3.3.2. 国际分销合同
  - 3.3.3. 国际销售

- 3.4. 电影营销
  - 3.4.1. 电影营销
  - 3.4.2. 电影生产价值链
  - 3.4.3. 为宣传服务的广告媒体
  - 3.4.4. 启动工具
- 3.5. 电影院的市场研究
  - 3.5.1. 简介
  - 3.5.2. 预生产阶段
  - 3.5.3. 后期制作阶段
  - 3.5.4. 营销阶段
- 3.6. 社会网络和电影宣传
  - 3.6.1. 简介
  - 3.6.2. 社交媒体的承诺和限制
  - 3.6.3. 目标及其测量
  - 3.6.4. 促销日历和战略
  - 3.6.5. 解释网络所说的内容
- 3.7. 互联网上的视听传播I
  - 3.7.1. 视听传播的新天地
  - 3.7.2. 互联网上的传播过程
  - 3.7.3. 新形势下的产品和可能性
  - 3.7.4. 新的分配模式
- 3.8. 互联网上的视听传播II
  - 3.8.1. 新方案的关键
  - 3.8.2. 互联网传播的危险性
  - 3.8.3. 视频点播 (VOD) 作为一个新的发行窗口
- 3.9. 分配的新空间
  - 3.9.1. 简介
  - 3.9.2. Netflix革命
- 3.10. 电影节
  - 3.10.1. 简介
  - 3.10.2. 电影节在发行和放映中的作用







“

正确管理视听产品将为创造新的动画和电子游戏打开大门”

# 04 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。



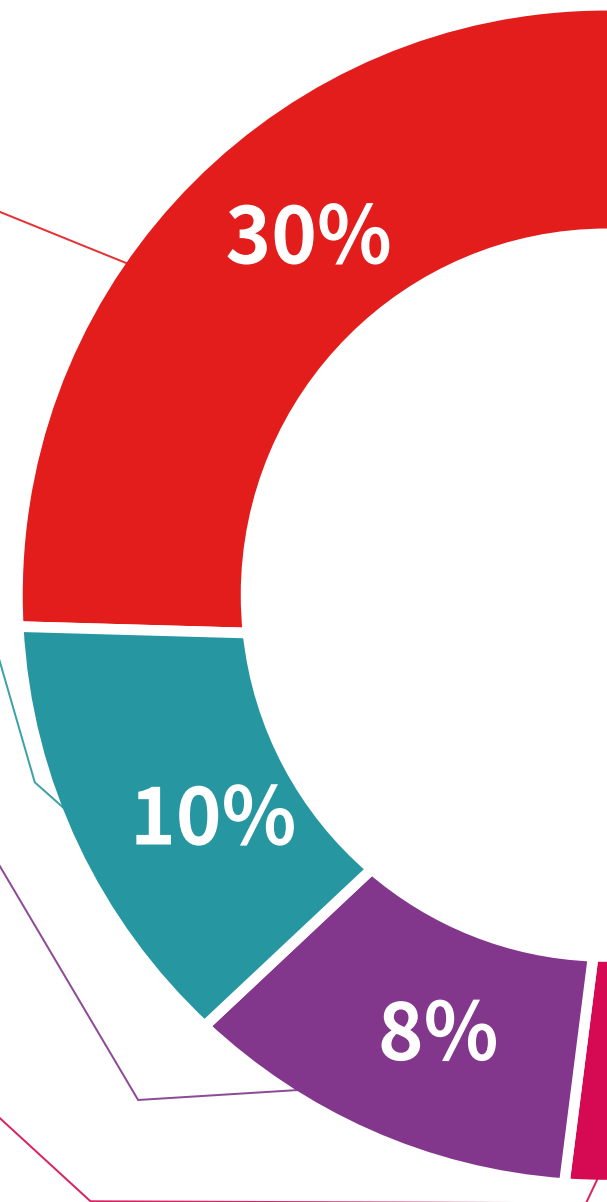
### 技能和能力的实践

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。

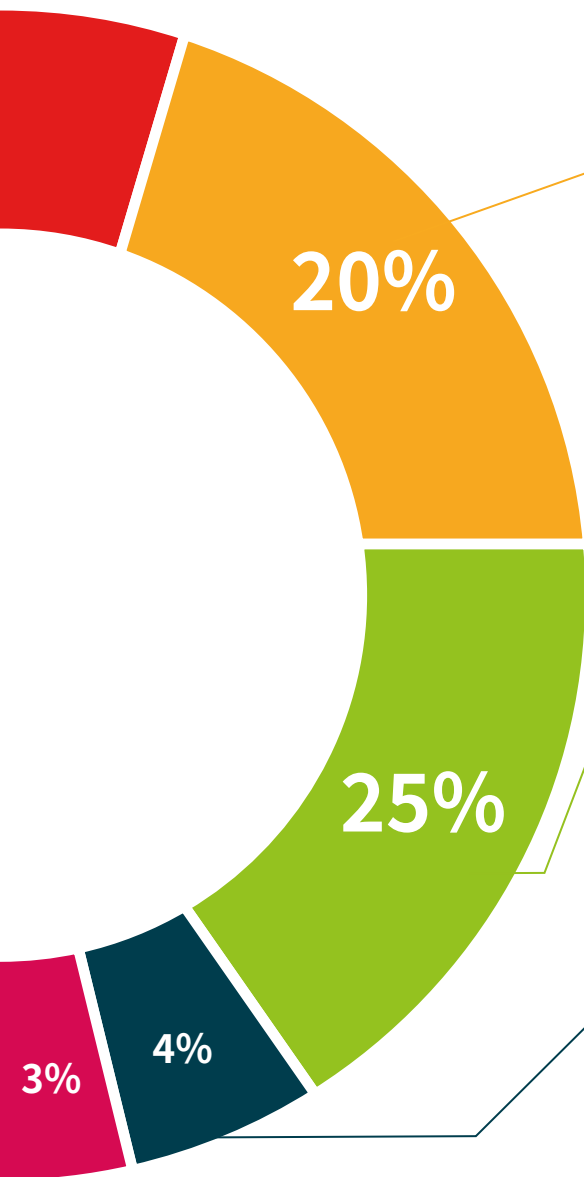


### 延伸阅读

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。



### 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。



# 05 学位

视听产品的管理专科文凭课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

顺利完成该课程并获得大学课程，无需旅行或文书工作的麻烦”

这个视听产品的管理**专科文凭**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**专科文凭**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: **视听产品的管理专科文凭**

官方学时: **450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 培 质量  
网上教室 发展 语言

**tech** 科学技术大学

专科文凭  
视听产品的管理

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

# 专科文凭 视听产品的管理

