

专科文凭 视频游戏商业计划



XBOX





tech 科学技术大学

专科文凭 视频游戏商业计划

- » 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.techitute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-business-initiative-video-games

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

16

05

学历

24

01 介绍

视频游戏世界有一系列的特殊性,这使得它成为一个复杂的领域。它不仅是一个不断转型的行业,而且还存在许多问题,例如词汇和非常特定的客户类型,在这种环境中完全了解这些客户类型才能取得成功。因此,该学位为学生提供了在该领域取得成功所需的所有知识,以便他们能够将自己的公司与世界上最著名的视频游戏公司一起推向顶峰。



A 3D rendered character head, likely a woman, with long, flowing, light brown hair and a large, ornate, light blue tassel earring. The character is positioned on the left side of the frame, with the background split into teal and white sections.

“

发展您的公司, 与艺电 (Electronic Arts)、顽皮狗 (Naughty Dog) 或育碧 (Ubisoft) 竞争”

每个娱乐行业都有自己的特点, 如果没有相应的知识, 从事这些行业并不容易。制作电影、在市场上发行音乐专辑或从事其他商业活动都是不一样的。当然, 编辑视频游戏并发布它们也并不容易。

需要一系列针对这个行业的培训和技能才能知道如何在这个行业正确经营, 但这些技能也没有地方可以获取, 因此企业家在进入一个自己不掌握的行业时常常会失败。

因此, 这个视频游戏商业计划专科文凭为学生提供了在该行业从事并成为成功商人的所有钥匙, 以便他们将来能够与该行业的大公司竞争。

因此, 该学位提供了经济和工商管理、创业和电子游戏专用英语方面的专业内容, 这些内容对于今天能够介入具有全球影响力的企业来说是必要的。

这个**视频游戏商业计划专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 视频游戏公司行政、管理和创业方面的专家呈现的实际案例开发
- ◆ 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
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践, 以推进学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 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



感谢这个专科文凭, 开始涉足
视频游戏行业并取得成功”

“

将您在这里学到的知识应用到您的业务中,看看它如何发展并增加您的利润”

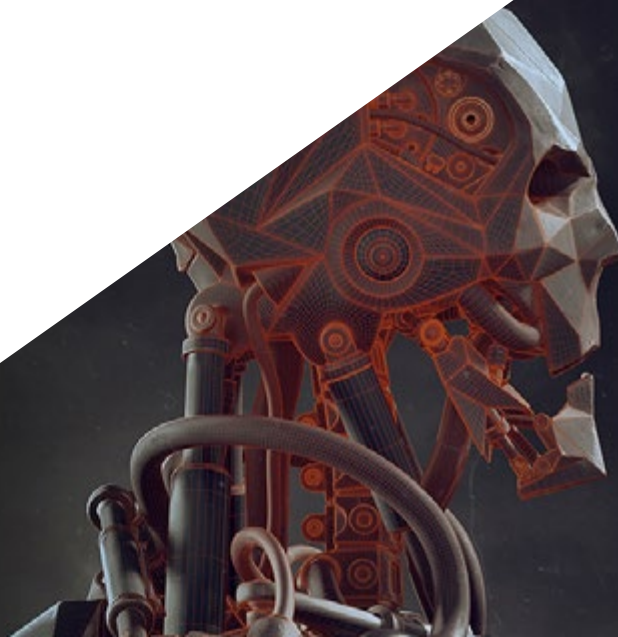
该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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。

学习管理电子游戏领域的高水平公司。

与这个专科文凭一起从零开始创建一家成功的视频游戏公司。



02 目标

这个视频游戏商业计划专科文凭的主要目标是为学生提供该领域的最佳技能和培训,以便他们能够在这个复杂的行业中取得进步和承担,以便他们能够创建或发展自己的公司,直到他们能够看到他们的公司.与国内外大型视频游戏公司竞争。因此,考虑到这一目标,TECH设计了一个专门的项目,将把学生变成该领域真正的专家,使他们能够实现所有目标。





“

通过这个专科文凭，
实现您的所有目标”

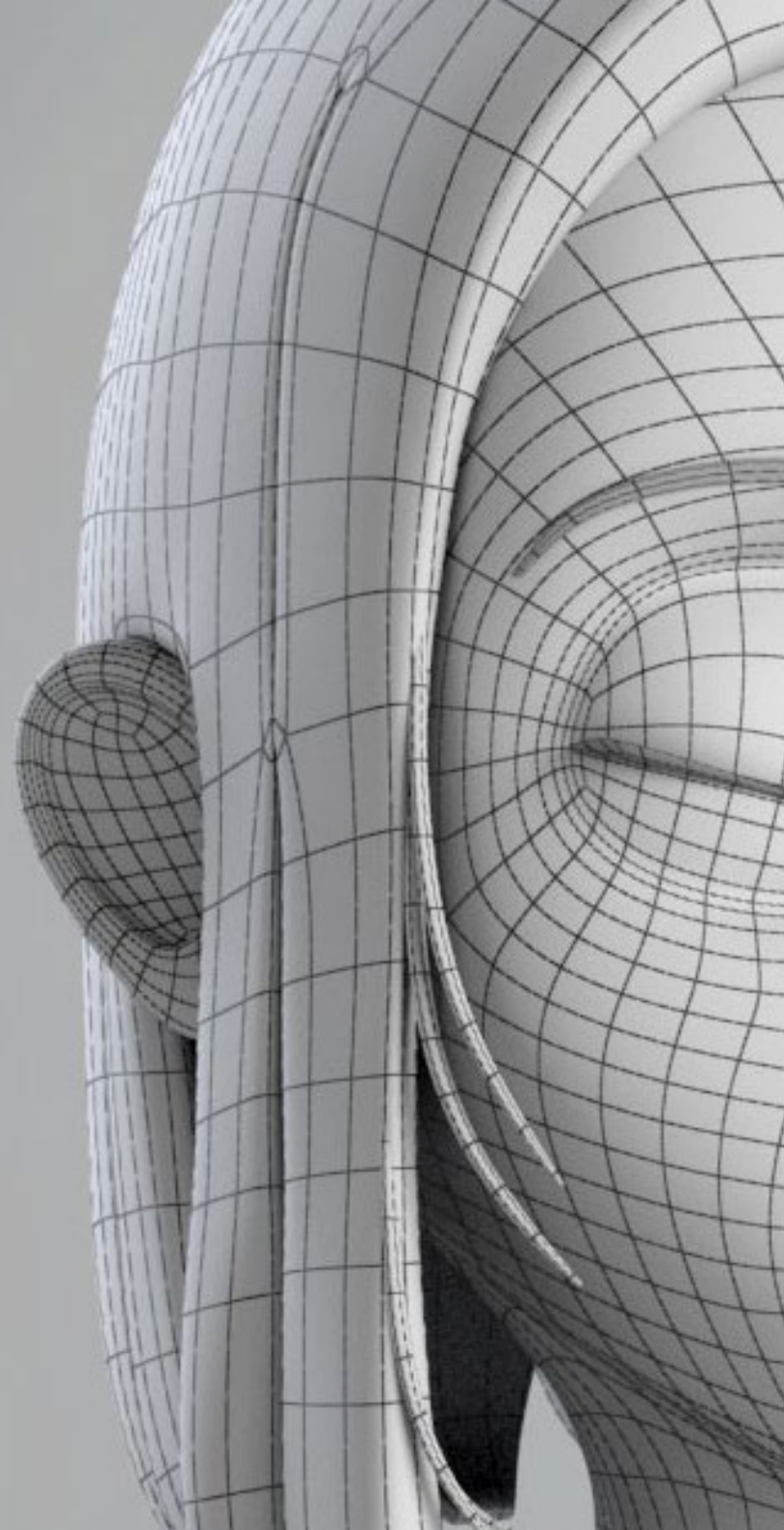


总体目标

- ◆ 掌握视频游戏业务管理的一般知识
- ◆ 了解在视频游戏行业创业需要哪些工具和知识
- ◆ 取得商业成功
- ◆ 学习在以英语为主导语言的国际环境中流畅地运作
- ◆ 了解与视频游戏世界相关的所有术语, 有助于更好地融入全球工作团队
- ◆ 探索在线视频游戏或版权等领域更具体的技术细节



您不会错过任何有关电子游戏公司管理的细节”





具体目标

模块1.经济学和商业管理

- ◆ 从描述工商管理要素、环境、功能和组织中了解工商管理的基本原理
- ◆ 具备在管理和行政领域进行自信决策的必要因素

模块2.创业精神

- ◆ 把创新理解为进入现有市场或以技术为起点创造新市场的一种方式
- ◆ 分析设计和管理商业计划的阶段

模块3.电子游戏英语

- ◆ 指导口头报告、日常互动和团队工作中的英语掌握
- ◆ 培养学生用英语进行电话交谈或面对面和虚拟会议的能力
- ◆ 解决行业中常见的问题,如暴力、久坐的生活方式和心理健康
- ◆ 了解目前不同的操作系统和每个操作系统的特定语言

03

结构和内容

这个视频游戏商业计划专科文凭的内容是由伟大的专家设计的,他们对这个行业非常了解,并且知道如何才能在这个行业取得成功。这样,组成该计划的3个模块都具有很高的培训水平,并且完全专注于帮助学生在公司中获得出色的工作成果,无论他们的方向如何,无论他们在世界上开发什么类型的产品。





“

这些内容是您的公司进步所需要的”

模块1.经济学和商业管理

- 1.1. 公司及其组成的部分
 - 1.1.1. 企业的概念
 - 1.1.2. 企业目标的功能和分类
 - 1.1.3. 企业
 - 1.1.4. 公司类型
- 1.2. 公司作为一个系统
 - 1.2.1. 系统的概念
 - 1.2.2. 模型
 - 1.2.3. 企业子系统
 - 1.2.4. 价值子系统
- 1.3. 公司的环境
 - 1.3.1. 环境与价值
 - 1.3.2. 一般环境
 - 1.3.3. 特定环境
 - 1.3.4. 分析工具
- 1.4. 管理职能
 - 1.4.1. 基本概念
 - 1.4.2. 指挥是什么?
 - 1.4.3. 做出决定
 - 1.4.4. 领导层
- 1.5. 业务规划
 - 1.5.1. 商业计划
 - 1.5.2. 规划要素
 - 1.5.3. 阶段
 - 1.5.4. 规划工具
- 1.6. 业务控制
 - 1.6.1. 概念、类型和术语
 - 1.6.2. 管理控制
 - 1.6.3. 质量保证
 - 1.6.4. 平衡计分卡

- 1.7. 企业组织
 - 1.7.1. 基本概念
 - 1.7.2. 组织结构
 - 1.7.3. 文化层面
 - 1.7.4. 结构模型
- 1.8. 人力资源管理
 - 1.8.1. 激励
 - 1.8.2. 招聘与甄选
 - 1.8.3. 员工培训
 - 1.8.4. 绩效评估
- 1.9. 营销和财务要素
 - 1.9.1. 概念和阶段
 - 1.9.2. 营销和市场
 - 1.9.3. 战略营销
 - 1.9.4. 关系和协同作用

模块2.创业精神

- 2.1. 创新方法论和知识社会
 - 2.1.1. 设计思维
 - 2.1.2. 蓝海战略
 - 2.1.3. 协同创新
 - 2.1.4. 开放式创新
- 2.2. 创新的战略情报
 - 2.2.1. 技术监督
 - 2.2.2. 技术前景
 - 2.2.3. Coolhunting
- 2.3. 创业创新
 - 2.3.1. 商机搜索策略
 - 2.3.2. 新项目可行性评估
 - 2.3.3. 创新管理体系
 - 2.3.4. 企业家的软技能

- 2.4. 项目管理
 - 2.4.1. 敏捷开发
 - 2.4.2. 初创企业的精益管理
 - 2.4.3. 项目监控和项目管理
- 2.5. 商业计划
 - 2.5.1. 数字时代的商业计划
 - 2.5.2. 价值主张模型
- 2.6. 启动资金
 - 2.6.1. 种子期:FFF 和补助金
 - 2.6.2. 启动阶段:商业天使
 - 2.6.3. 成长阶段:风险投资
 - 2.6.4. 巩固阶段:首次公开募股
- 3.6. 技术世界中的道德规范
 - 3.6.1. 数字鸿沟
 - 3.6.2. 信息超载
 - 3.6.3. 外部广告在视频游戏领域的作用
- 3.7. 历史考虑
 - 3.7.1. 视频游戏开发的开始
 - 3.7.2. 大众营销过程中的主要里程碑
 - 3.7.3. 90年代电子游戏在美国的作用
- 3.8. 盎格鲁撒克逊软件的发展和最新进展
 - 3.8.1. 人工智能:程序员的挑战和新闻
 - 3.8.2. 视频游戏中的交互和协作
 - 3.8.3. 电子游戏在美国电影中的作用
- 3.9. 操作系统的效率
 - 3.9.1. Xbox 操作系统
 - 3.9.2. 游戏机操作系统
 - 3.9.3. 任天堂操作系统
- 3.10. 网络视频游戏的技术语言
 - 3.10.1. 视频游戏词汇
 - 3.10.2. 视频游戏中的语法结构
 - 3.10.3. 声音的作用:发音问题

模块3.电子游戏英语

- 3.1. 口头陈述
 - 3.1.1. 初步步骤:演示阶段
 - 3.1.2. 进行良好演示的有效技巧
 - 3.1.3. 解决后续问题的策略
- 3.2. 问题的解决
 - 3.2.1. FODA分析
 - 3.2.2. 提出解决方案建议
 - 3.2.3. 批判性思维在解决问题中的作用
- 3.3. 团队合作
 - 3.3.1. 电子邮件
 - 3.3.2. 与同事的日常互动
 - 3.3.3. 远程团队中团队合作的重要性
- 3.4. 沟通在国际公司中的作用
 - 3.4.1. 项目报告
 - 3.4.2. 电话交谈
 - 3.4.3. 面对面和虚拟会议
- 3.5. 电子游戏界的争论
 - 3.5.1. 暴力
 - 3.5.2. 久坐的生活方式和电子游戏
 - 3.5.3. 精神健康



没有比这更好的方案来成功创建视频游戏公司了”

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。



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。

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。

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。



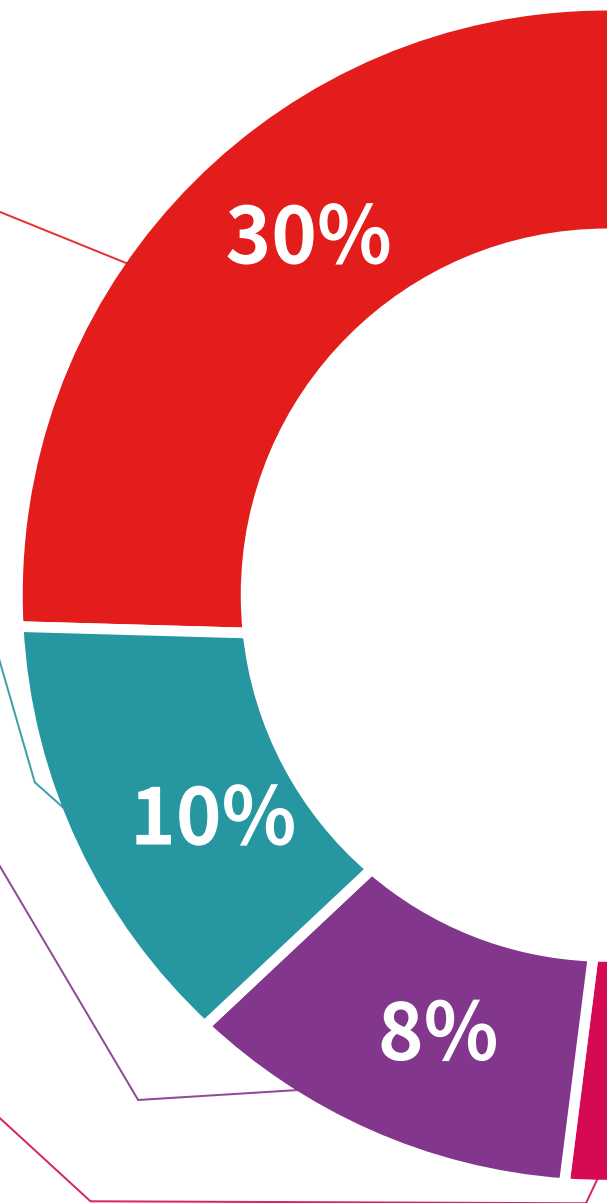
技能和能力的实践

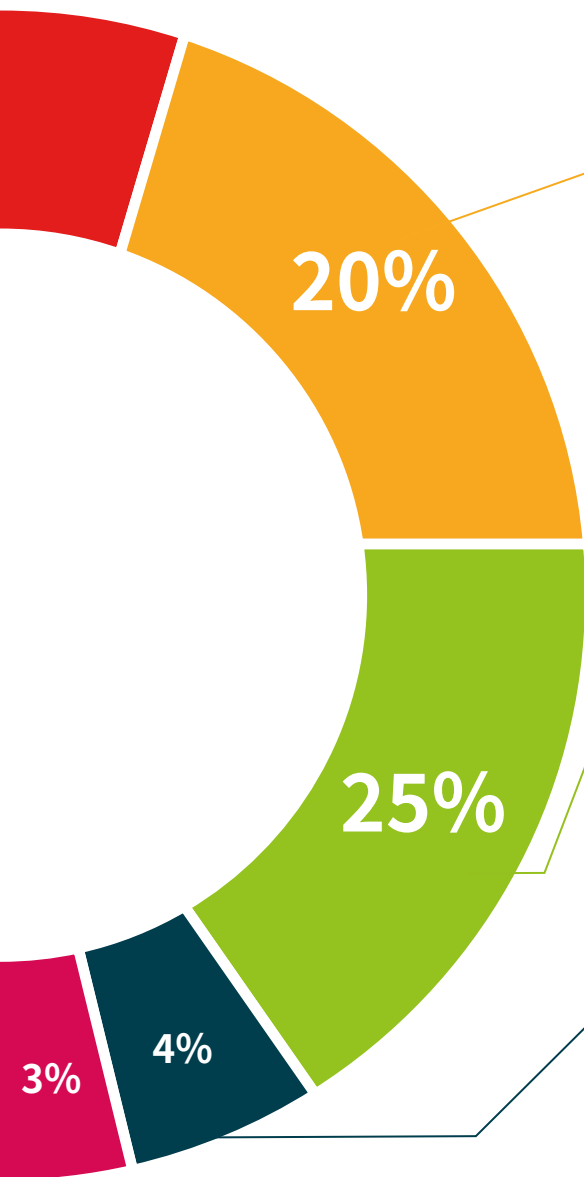
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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 学历

这个视频游戏商业计划专科文凭 保证你除了接受最严格和最新的培训外,还可以获得TECH科技大学签发的文凭。



“

成功地完成这个课程并获得大学学位, 而无需旅行或繁文缛节的麻烦”

这个**视频游戏商业计划专科文凭**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:**视频游戏商业计划专科文凭**

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 机构

tech 科学技术大学

专科文凭
视频游戏商业计划

- » 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

视频游戏商业计划

