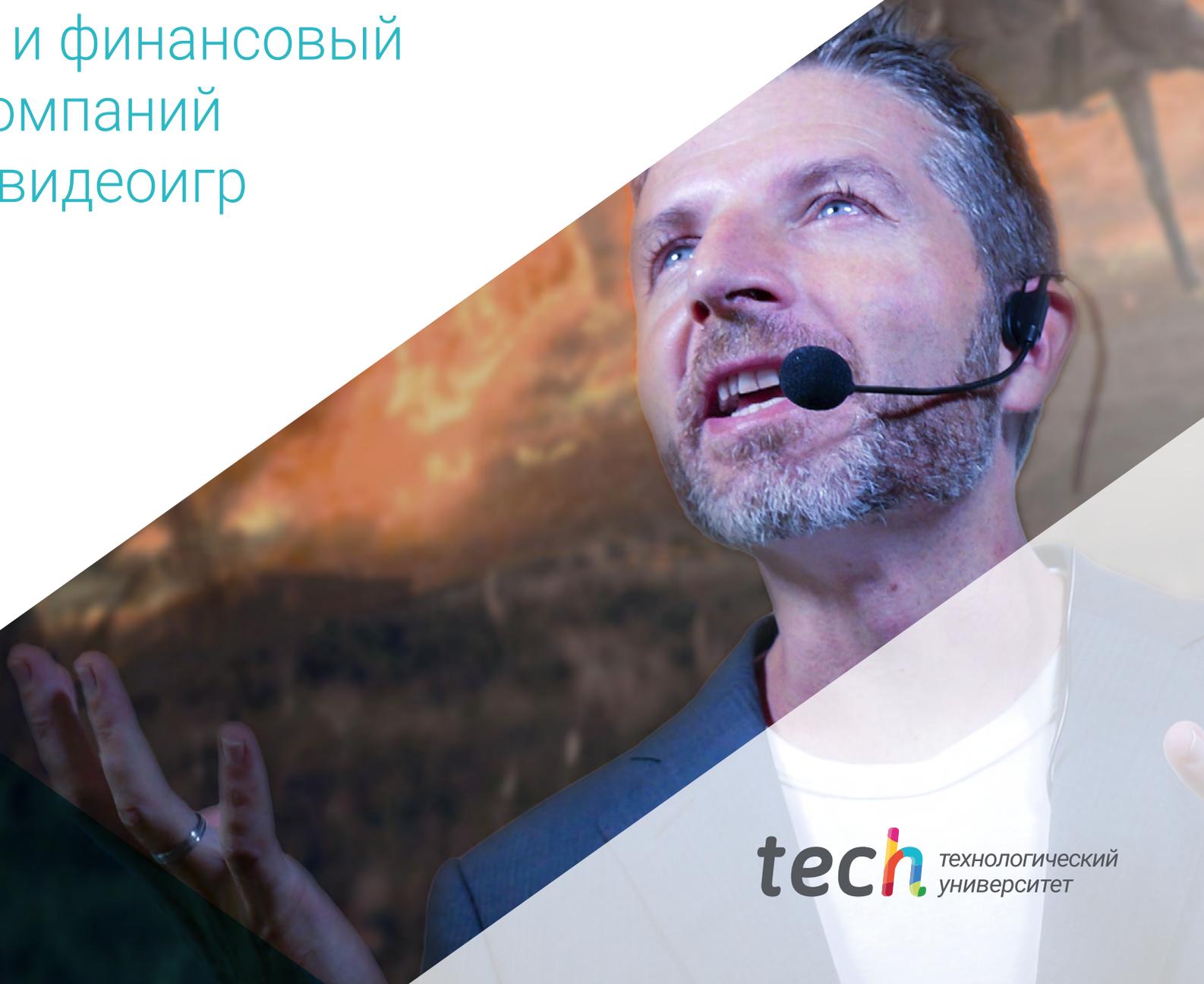


Курс профессиональной подготовки  
Коммерческий и финансовый  
менеджмент компаний  
по разработке видеоигр





## Курс профессиональной подготовки Коммерческий и финансовый менеджмент компаний по разработке видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-commercial-financial-management-video-game-companies](http://www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-commercial-financial-management-video-game-companies)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Руководство курса

---

стр. 12

04

Структура и содержание

---

стр. 16

05

Методика обучения

---

стр. 20

06

Квалификация

---

стр. 30

# 01

# Презентация

В компании, производящей видеоигры, очень важно знать, как оптимизировать распространение продукта, а также его убытки и прибыль. По этой причине данная программа готовит специалистов, решивших пройти ее, к решению различных ситуаций в этих отделах. Благодаря учебному плану, который охватывает наиболее важные аспекты управления финансовыми и коммерческими областями, студенты будут учиться у преподавателей с высокой квалификацией. И все это с поддержкой и преимуществами крупнейшего онлайн-университета в мире.





“

*Получите современные компетенции  
в области коммерции продукции,  
а также навыки, необходимые для  
экономического развития компании”*

В компаниях, производящих видеоигры, есть различные отделы, которые занимаются такими аспектами, как креативность, экономика и распространение продукта. Все они составляют последовательность работы, имеющей огромное значение для возвышения и позиционирования компании. По оценкам, этот вид индустрии создает цепочку ценностей огромной значимости и динамичности, поэтому правильное управление в этих отделах имеет огромное значение.

Поэтому Курс профессиональной подготовки научит студента формировать общее и конкретное представление о компании с коммерческой и финансовой точек зрения. Зная о различных электронных устройствах, специалист сможет предоставить разнообразные точки зрения, а также решения проблем, которые могут возникнуть в производственной цепочке. Пройдя эту программу, студент сможет управлять командами, отвечающими как за распространение и организацию цифровой игры, так и за расходы и прибыль, которые она приносит.

Учебный план, которым руководствуется эта программа, был разработан высококвалифицированным преподавательским составом. Она содержит концепции и понятия, необходимые для правильного профессионального развития в компании, занимающейся созданием видеоигр. При этом она упорядочена и структурирована таким образом, чтобы у студента не возникало проблем с пониманием теории.

TECH является крупнейшим онлайн-университетом в мире, и эта программа была достигнута благодаря преимуществам и методологии, используемой в его преподавании. Изюминкой данного Курса профессиональной подготовки является то, что студент может проходить программу полностью онлайн. Достаточно иметь доступ к интернету, чтобы иметь возможность ознакомиться со всеми пунктами учебной программы. Кроме того, в рамках преподавания этой программы используется метод *Relearning* — интеграция повторения, что обеспечивает оптимальные результаты.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области коммерческого и финансового менеджмента компаний по разработке видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в области управления бизнесом видеоигр
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения эффективности процесса обучения
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту и самостоятельные работы
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Существуют разные способы продажи видеоигр. Изучите каждый из них, чтобы добиться высокой рентабельности продукта и принести большую пользу компании”*

“

*TECH предлагает современные и инновационные методики, которые сделают ваше обучение доступным и результативным. Для этого была создана онлайн-программа с академическими стратегиями и отличной образовательной поддержкой”*

В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*Узнайте о различных тенденциях на рынке видеоигр, чтобы разработать стратегии продаж и финансирования.*

*Научитесь грамотно распределять и продвигать продукт на рынке, что увеличит преимущества компании с точки зрения повышения производительности.*



# 02

## Цели

Следуя ряду общих и конкретных задач, студент приобретет необходимые навыки для управления коммерческим и финансовым отделом компании производящей видеоигры. Идея состоит в том, чтобы добиться большего экономического роста, который позволит расширить и развить компанию на международном уровне. Это возможно благодаря подробному учебному плану, в котором студент найдет концепции и навыки, необходимые для достижения этих целей.





“

*Цели данной программы позволят вам позиционировать свою компанию как лидера в отрасли с идеально структурированным коммерческим и финансовым отделом”*



## Общие цели

---

- ◆ Разрабатывать стратегий для отрасли
- ◆ Разрабатывать стратегии, ориентированные на видеоигры
- ◆ Освоить функциональные области компаний в секторе видеоигр
- ◆ Подробно изучить, как разрабатывать стратегии маркетинга и продаж

“

*Наши инструменты помогут  
вам и будут сопровождать  
вас на всем пути  
к достижению ваших целей”*





## Конкретные цели

---

### **Модуль 1. Управление компаниями по разработке видеоигр**

- ◆ Подробно изучить всю структуру цепочки создания стоимости в отрасли и получить необходимые навыки для управления различными организациями в отрасли

### **Модуль 2. Финансовый менеджмент**

- ◆ Определять и признавать наиболее важные аспекты экономического и финансового менеджмента как одной из основных компетенций для управления бизнесом

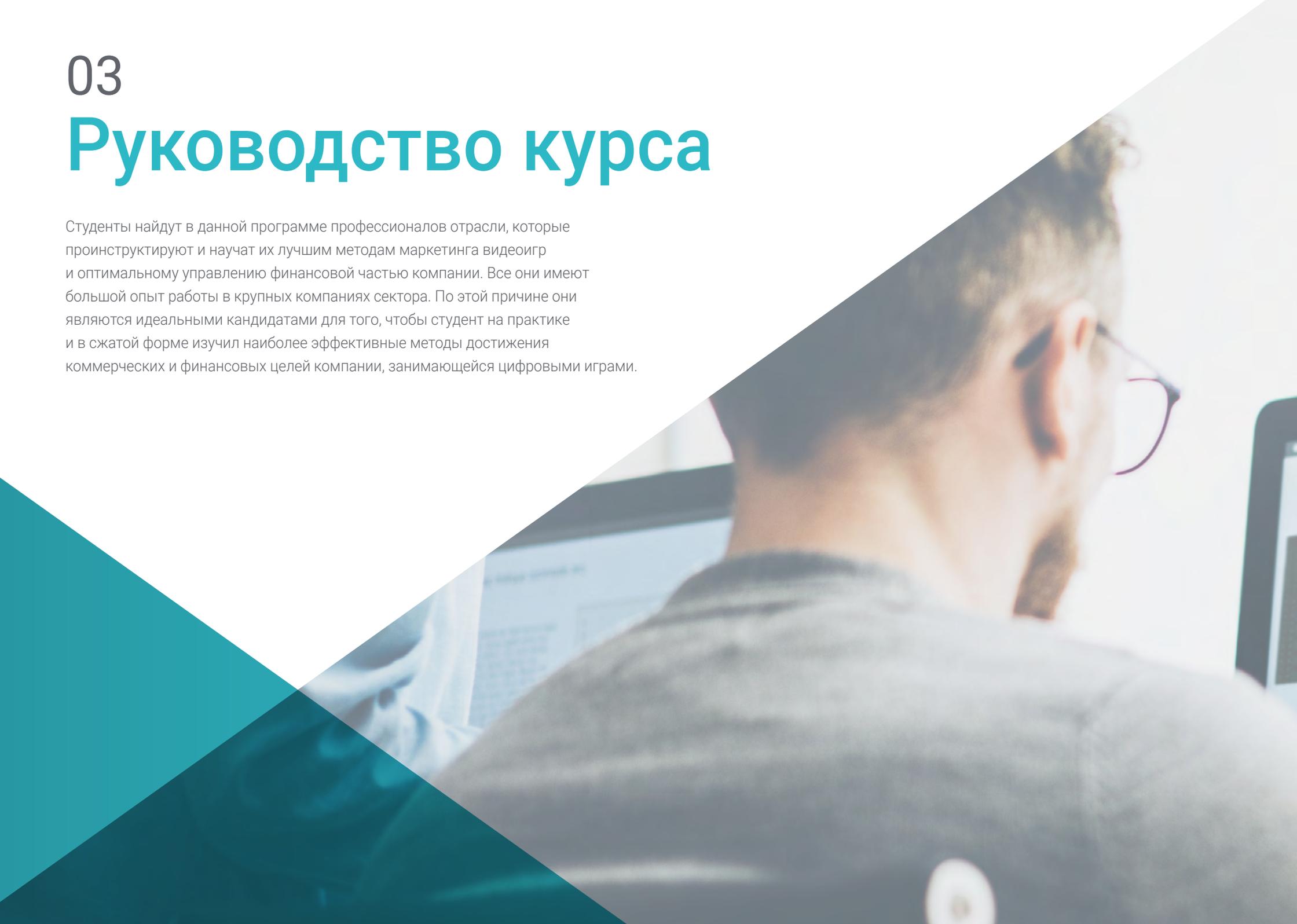
### **Модуль 3. Коммерческий менеджмент**

- ◆ Развивать высокие коммерческие компетенции в основных процессах для увеличения продаж и потенциала развития бизнеса в компаниях сектора

# 03

## Руководство курса

Студенты найдут в данной программе профессионалов отрасли, которые проинструктируют и научат их лучшим методам маркетинга видеоигр и оптимальному управлению финансовой частью компании. Все они имеют большой опыт работы в крупных компаниях сектора. По этой причине они являются идеальными кандидатами для того, чтобы студент на практике и в сжатой форме изучил наиболее эффективные методы достижения коммерческих и финансовых целей компании, занимающейся цифровыми играми.



“

*Слушать и учиться, опираясь на опыт профессионала, — значит хорошо учиться. Именно поэтому в этом Курсе профессиональной подготовки вы найдете преподавателей, за плечами которых большие профессиональные проекты”*

## Руководство



### Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- Разработчик видеоигр и приложений для нескольких устройств
- Директор по операциям, развитию бизнеса и НИОКР в компании Gamera Nest
- Директор программы PS Talents в PlayStation Iberia
- Партнер/директор по производству, маркетингу и операциям в ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- Партнер/менеджер по производству и операциям/дизайнер продукции в DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- Онлайн-менеджер в отделе маркетинга в AURUM PRODUCCIONES
- Сотрудник отдела дизайна и лицензирования в LA FACTORÍA DE IDEAS
- Ассистент по операциям в компании DISTRIMAGEN SL., Мадрид (Испания)
- Степень бакалавра коммуникационных наук Мадридского университета Комплутенсе
- Официальная степень магистра в области менеджмента, маркетинга и коммуникаций в Университете Камило Хосе Села, Мадрид
- Степень магистра в области телевизионного производства в IMEFE в сотрудничестве с Европейским союзом



## Преподаватели

### Г-н Монтеро Гарсия, Хосе Карлос

- ◆ Основатель и креативный директор компании Red Mountain Games
- ◆ Международный представитель PlayStation Talents
- ◆ Креативный директор и основатель компании TRT Labs, Берлин
- ◆ Лауреат премии ITB Berlin, благодаря проекту TimeRiftTours
- ◆ 3D-художник в компании Telvent Global Services
- ◆ 3D-художник в компании Matchmind
- ◆ 3D-художник в компании Nectar Estudio
- ◆ Среднее профессиональное образование в области анализа и управления Политехнического института Монте-де-Конксо, Сантьяго-де-Компостела
- ◆ Степень магистра в области дизайна игр CGMasterAcademy on Game Design with Naughty Dog's Emilia Schatz
- ◆ Степень магистра в области создания персонажей для игр CGMasterAcademy on Game Design with Naughty Dog's Emilia Schatz
- ◆ Степень магистра в области 3D-изображения, анимации и интерактивных технологий, Trazos
- ◆ Степень магистра в области рендеринга с Vray для Infoarchitecture
- ◆ Степень магистра в области анимации и нелинейного монтажа в Школе новых технологий CICE

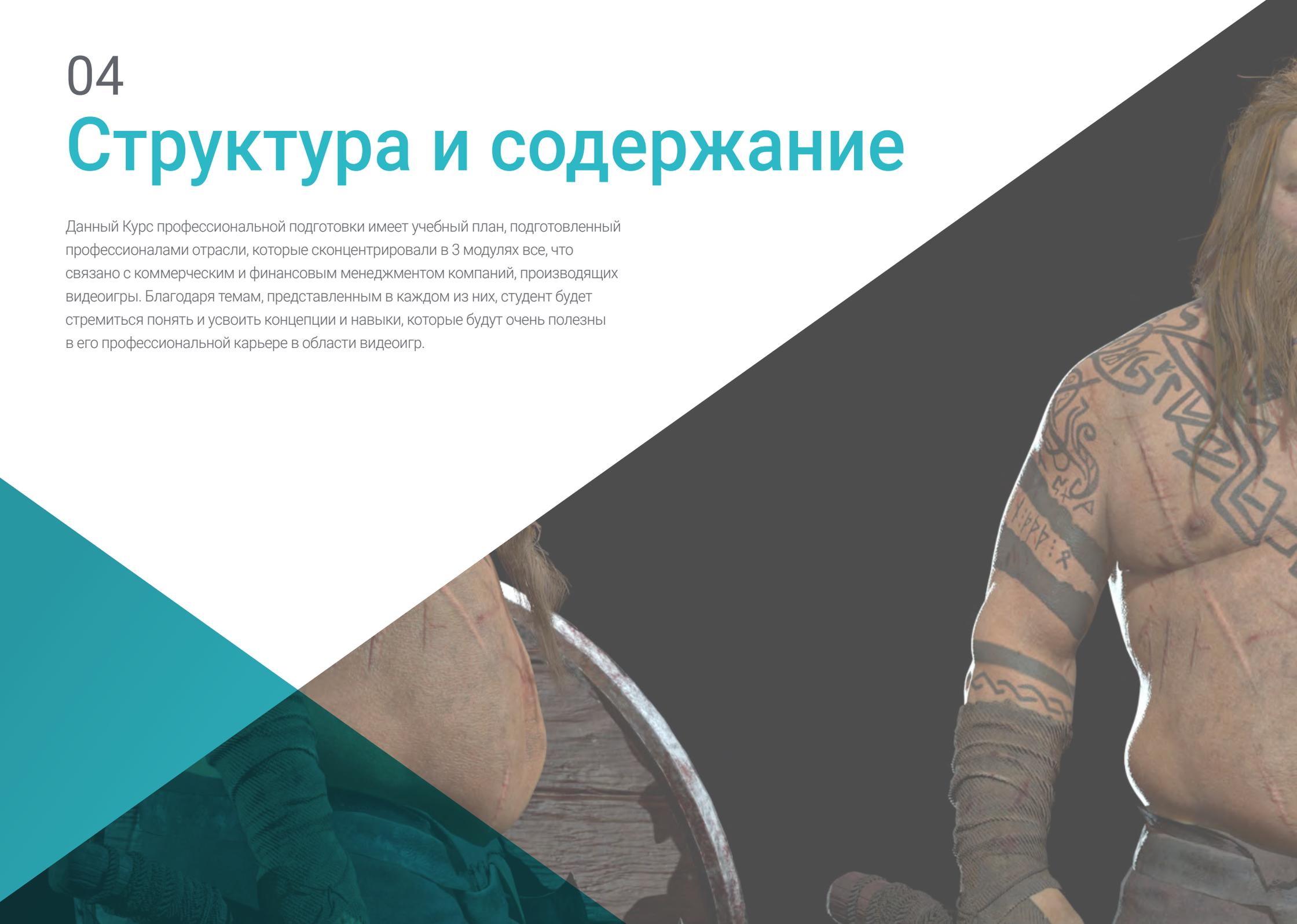
“

*Используйте возможность ознакомиться с последними достижениями в этой области, чтобы применять их в вашей повседневной практике”*

# 04

## Структура и содержание

Данный Курс профессиональной подготовки имеет учебный план, подготовленный профессионалами отрасли, которые сконцентрировали в 3 модулях все, что связано с коммерческим и финансовым менеджментом компаний, производящих видеоигры. Благодаря темам, представленным в каждом из них, студент будет стремиться понять и усвоить концепции и навыки, которые будут очень полезны в его профессиональной карьере в области видеоигр.





“

*Управление экономикой компании и коммерциализация готовой продукции — ключевые шаги для успешного развития компании. Обеспечив эти два шага, мы приблизимся к хорошему результату”*

## Модуль 1. Управление компаниями по разработке видеоигр

- 1.1. Сектор и цепочка создания стоимости
  - 1.1.1. Ценность в секторе развлечений
  - 1.1.2. Элементы цепочки создания стоимости
  - 1.1.3. Взаимосвязь между каждым из элементов цепочки создания стоимости
- 1.2. Разработчики видеоигр
  - 1.2.1. Концептуальное предложение
  - 1.2.2. Творческий дизайн и сюжетная линия видеоигры
  - 1.2.3. Технологии, применяемые при разработке видеоигр
- 1.3. Производители консолей
  - 1.3.1. Компоненты
  - 1.3.2. Типология и производители
  - 1.3.3. Поколение консолей
- 1.4. Издатели
  - 1.4.1. Выбор
  - 1.4.2. Управление развитием
  - 1.4.3. Создание продуктов и услуг
- 1.5. Дистрибьюторы
  - 1.5.1. Соглашения с дистрибьюторами
  - 1.5.2. Модели распределения
  - 1.5.3. Логистика распределения
- 1.6. Розничная торговля
  - 1.6.1. Розничная торговля
  - 1.6.2. Ориентация на потребителя и связь
  - 1.6.3. Консультационные услуги
- 1.7. Производители аксессуаров
  - 1.7.1. Игровые аксессуары
  - 1.7.2. Рынок
  - 1.7.3. Тенденции
- 1.8. Разработчики связующего программного обеспечения
  - 1.8.1. *Связующее программное обеспечение* в индустрии видеоигр
  - 1.8.2. Развитие связующего программного обеспечения
  - 1.8.3. *Связующее программное обеспечение*: типология

- 1.9. Профессиональные профили в секторе видеоигр
  - 1.9.1. *Геймдизайнеры* и программисты
  - 1.9.2. Профессионал моделирования и текстурирования
  - 1.9.3. Аниматоры и иллюстраторы
- 1.10. Профессиональные *киберспортивные* организации
  - 1.10.1. Административная область
  - 1.10.2. Спортивная область
  - 1.10.3. Коммуникационная область

## Модуль 2. Финансовый менеджмент

- 2.1. Бухгалтерский учет
  - 2.1.1. Бухгалтерский учет
  - 2.1.2. Годовая отчетность и другие отчеты
  - 2.1.3. Основные средства, инвестиционная собственность и нематериальные активы
- 2.2. Финансовый менеджмент
  - 2.2.1. Финансовые инструменты
  - 2.2.2. Корпоративные финансы и финансовый менеджмент
  - 2.2.3. Финансы для предпринимателей
- 2.3. Анализ финансовой отчетности
  - 2.3.1. Анализ финансовой отчетности
  - 2.3.2. Анализ ликвидности и платежеспособности
  - 2.3.3. Управление казначейством
- 2.4. Финансовые операции
  - 2.4.1. Финансовые операции
  - 2.4.2. Управление денежными средствами
  - 2.4.3. Финансовые операции
- 2.5. Финансовая система
  - 2.5.1. Финансовая система
  - 2.5.2. Структура и функционирование финансовой системы
  - 2.5.3. Рынок ценных бумаг
- 2.6. Управленческий контроль
  - 2.6.1. Управленческий контроль
  - 2.6.2. Центр финансовой ответственности
  - 2.6.3. Системы затрат

- 2.7. Бюджетный контроль
  - 2.7.1. Бюджетный процесс
  - 2.7.2. Бюджетная организация и управление
  - 2.7.3. Бюджетный контроль
- 2.8. Управление казначейством
  - 2.8.1. *Управление денежными средствами* и бюджетирование денежных средств
  - 2.8.2. Поступления от коммерческих операций
  - 2.8.3. Оплата коммерческих сделок
- 2.9. Финансирование компании
  - 2.9.1. Преимущества, недостатки и последствия долга
  - 2.9.2. Выбор структуры капитала в компании
  - 2.9.3. Изменения в структуре капитала
- 2.10. Оценка стоимости компании
  - 2.10.1. Методы бухгалтерского учета и стоимость бизнеса
  - 2.10.2. Активы и задолженность
  - 2.10.3. Диагностика оценки стоимости компании и презентация для инвесторов

### Модуль 3. Коммерческий менеджмент

- 3.1. Модели коммерческих организаций
  - 3.1.1. Коммерческий отдел
  - 3.1.2. Инструменты отдела продаж
  - 3.1.3. Торговый персонал
- 3.2. Коммерческие цели
  - 3.2.1. Планирование продаж
  - 3.2.2. Прогнозирование и бюджетирование
  - 3.2.3. Коммерческий бюджет
- 3.3. Коммерческое прогнозирование
  - 3.3.1. Рентабельность коммерческого отдела
  - 3.3.2. Прогнозирование продаж
  - 3.3.3. Мониторинг коммерческой деятельности
- 3.4. Новые реляционные модели
  - 3.4.1. Маркетинг в новых бизнес-моделях
  - 3.4.2. Персонализация как основная движущая сила отношений с клиентами
  - 3.4.3. Развитие клиентского опыта

- 3.5. Консультативные продажи
  - 3.5.1. Психология продаж
  - 3.5.2. Убеждающая коммуникация
  - 3.5.3. Введение и эволюция методов продаж
- 3.6. Методы продажи
  - 3.6.1. *Розничная* торговля или продажи B2C
  - 3.6.2. Внешние продажи B2B
  - 3.6.3. Онлайн-продажи
- 3.7. *Социальные продажи через цифровые платформы*
  - 3.7.1. *Социальные продажи*
  - 3.7.2. Социальное отношение: создание сетей
  - 3.7.3. Процесс привлечения нового клиента с помощью *социальных сетей*
- 3.8. Методологии цифровых продаж
  - 3.8.1. Основные agile-методологии в сфере цифровых продаж
  - 3.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, и Spin Selling*
  - 3.8.3. Инбаунд продажи B2B и маркетинг ключевых клиентов
- 3.9. Маркетинговая поддержка в коммерческой сфере
  - 3.9.1. Управление маркетингом
  - 3.9.2. Ценность цифрового маркетинга (B2C/B2B)
  - 3.9.3. Управление маркетинг-миксом в коммерческой сфере
- 3.10. Организация и планирование работы продавца
  - 3.10.1. Торговые площади и маршруты
  - 3.10.2. Управление временем и организация встреч
  - 3.10.3. Анализ и принятие решений



*Управляйте различными моделями коммерческой организации, а также контролируйте бюджет таких компаний, как Rockstar Games”*

05

# Методика обучения

TECH – первый в мире университет, объединивший метод *кейс-стади* с *Relearning*, системой 100% онлайн-обучения, основанной на направленном повторении.

Эта инновационная педагогическая стратегия была разработана для того, чтобы предложить профессионалам возможность обновлять свои знания и развивать навыки интенсивным и эффективным способом. Модель обучения, которая ставит студента в центр учебного процесса и отводит ему ведущую роль, адаптируясь к его потребностям и оставляя в стороне более традиционные методологии.



“

*ТЕСН подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”*

## Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

*В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”*



### Самые обширные учебные планы на международном уровне

TECH характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в TECH, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

*Модель TECH является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”*

## Case studies или метод кейсов

Метод кейсов является наиболее распространенной системой обучения в лучших бизнес-школах мира. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты юридических факультетов не просто изучали законы на основе теоретических материалов, он также имел цель представить им реальные сложные ситуации. Таким образом, они могли принимать взвешенные решения и выносить обоснованные суждения о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

При такой модели обучения студент сам формирует свою профессиональную компетенцию с помощью таких стратегий, как *обучение действием* (learning by doing) или *дизайн-мышление* (design thinking), используемых такими известными учебными заведениями, как Йель или Стэнфорд.

Этот метод, ориентированный на действия, будет применяться на протяжении всего академического курса, который студент проходит в TECH. Таким образом, они будут сталкиваться с множеством реальных ситуаций и должны будут интегрировать знания, проводить исследования, аргументировать и защищать свои идеи и решения. Все это делается для того, чтобы ответить на вопрос, как бы они поступили, столкнувшись с конкретными сложными событиями в своей повседневной работе.



## Метод *Relearning*

В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

Этот метод отличается от традиционных методик обучения, ставя студента в центр обучения и предоставляя ему лучшее содержание в различных форматах. Таким образом, студент может пересматривать и повторять ключевые концепции каждого предмета и учиться применять их в реальной среде.

Кроме того, согласно многочисленным научным исследованиям, повторение является лучшим способом усвоения знаний. Поэтому в ТЕСН каждое ключевое понятие повторяется от 8 до 16 раз в рамках одного занятия, представленного в разных форматах, чтобы гарантировать полное закрепление знаний в процессе обучения.

*Метод **Relearning** позволит тебе учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, глубже вовлекаясь в свою специализацию, развивая критическое мышление, умение аргументировать и сопоставлять мнения – прямой путь к успеху.*



## Виртуальный кампус на 100% в онлайн-формате с лучшими учебными ресурсами

Для эффективного применения своей методики ТЕСН предоставляет студентам учебные материалы в различных форматах: тексты, интерактивные видео, иллюстрации, карты знаний и др. Все они разработаны квалифицированными преподавателями, которые в своей работе уделяют особое внимание сочетанию реальных случаев с решением сложных ситуаций с помощью симуляции, изучению контекстов, применимых к каждой профессиональной сфере, и обучению на основе повторения, с помощью аудио, презентаций, анимации, изображений и т.д.

Последние научные данные в области нейронаук указывают на важность учета места и контекста, в котором происходит доступ к материалам, перед началом нового процесса обучения. Возможность индивидуальной настройки этих параметров помогает людям лучше запоминать и сохранять знания в гиппокампе для долгосрочного хранения. Речь идет о модели, называемой *нейрокогнитивным контекстно-зависимым электронным обучением*, которая сознательно применяется в данной университетской программе.

Кроме того, для максимального содействия взаимодействию между наставником и студентом предоставляется широкий спектр возможностей для общения как в реальном времени, так и в отложенном (внутренняя система обмена сообщениями, форумы для обсуждений, служба телефонной поддержки, электронная почта для связи с техническим отделом, чат и видеоконференции).

Этот полноценный Виртуальный кампус также позволит студентам ТЕСН организовывать свое учебное расписание в соответствии с личной доступностью или рабочими обязательствами. Таким образом, студенты смогут полностью контролировать академические материалы и учебные инструменты, необходимые для быстрого профессионального развития.



*Онлайн-режим обучения на этой программе позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптировав его к своему расписанию”*

### Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Студенты, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет студенту лучше интегрироваться в реальный мир.
3. Усвоение идей и концепций становится проще и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальности.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.

## Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

Результаты этой инновационной академической модели подтверждаются высокими уровнями общей удовлетворенности выпускников ТЕСН.

Студенты оценивают качество преподавания, качество материалов, структуру и цели курса на отлично. Неудивительно, что учебное заведение стало лучшим университетом по оценке студентов на платформе отзывов Trustpilot, получив 4,9 балла из 5.

*Благодаря тому, что ТЕСН идет в ногу с передовыми технологиями и педагогикой, вы можете получить доступ к учебным материалам с любого устройства с подключением к Интернету (компьютера, планшета или смартфона).*

*Вы сможете учиться, пользуясь преимуществами доступа к симулированным образовательным средам и модели обучения через наблюдение, то есть учиться у эксперта (learning from an expert).*



Таким образом, в этой программе будут доступны лучшие учебные материалы, подготовленные с большой тщательностью:



#### Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными. Затем эти материалы переносятся в аудиовизуальный формат, на основе которого строится наш способ работы в интернете, с использованием новейших технологий, позволяющих нам предложить вам отличное качество каждого из источников, предоставленных к вашим услугам.



#### Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была награждена Microsoft как "Кейс успеха в Европе".



#### Дополнительная литература

Последние статьи, консенсусные документы, международные рекомендации... В нашей виртуальной библиотеке вы получите доступ ко всему, что необходимо для прохождения обучения.





#### Кейс-стади

Студенты завершат выборку лучших кейс-стади по предмету. Кейсы представлены, проанализированы и преподаются ведущими специалистами на международной арене.



#### Тестирование и повторное тестирование

Мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания на протяжении всей программы. Мы делаем это на 3 из 4 уровней пирамиды Миллера.



#### Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта (learning from an expert) укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в ваших будущих сложных решениях.



#### Краткие справочные руководства

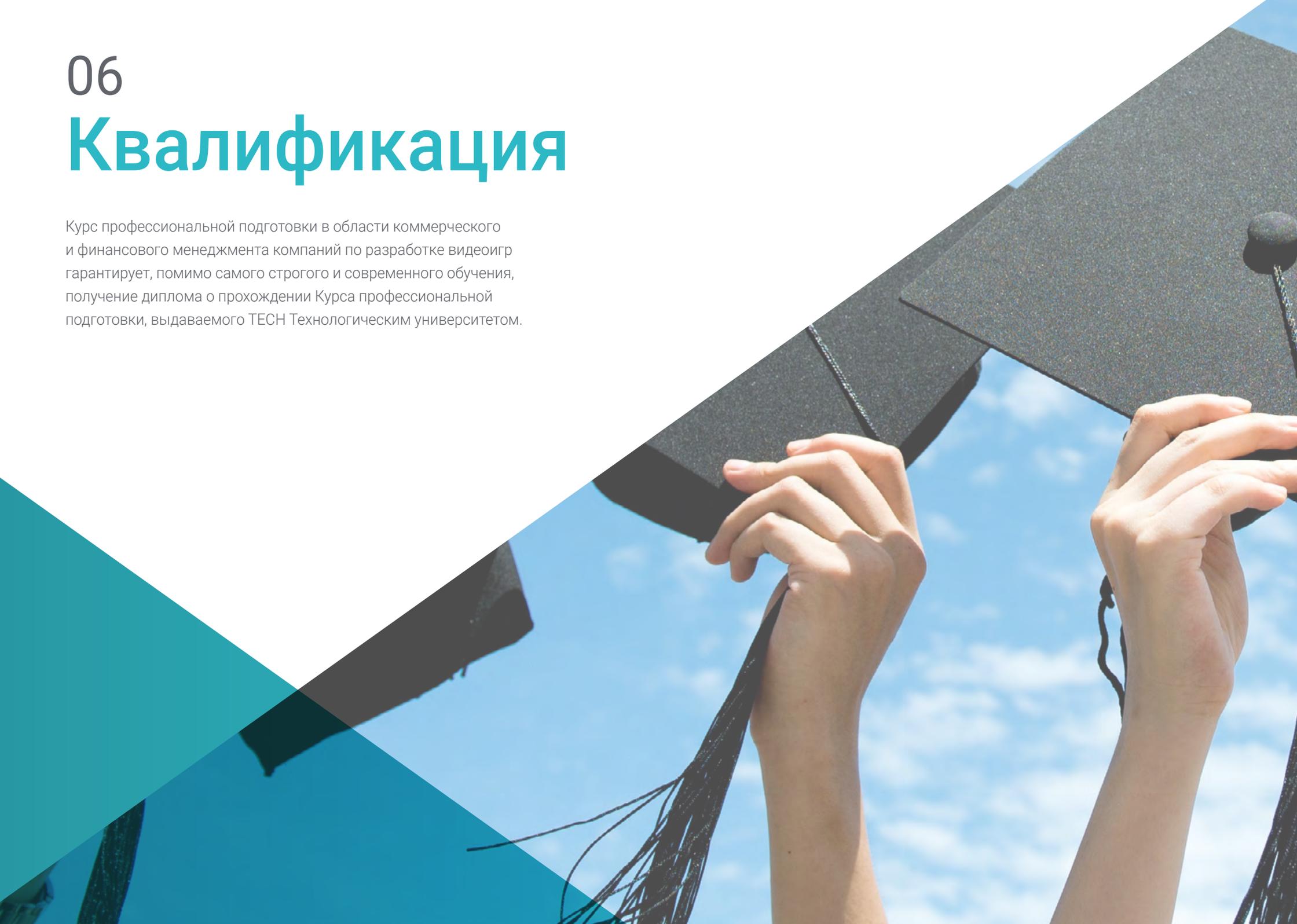
TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



06

# Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области коммерческого и финансового менеджмента компаний по разработке видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

*Успешно пройдите эту программу  
и получите университетский диплом  
без хлопот, связанных с поездками  
и бумажной волокитой”*

Данный **Курс профессиональной подготовки в области коммерческого и финансового управления менеджмента компаний по разработке видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области коммерческого и финансового менеджмента компаний по разработке видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



\*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязанности

**tech** технологический университет

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

Курс профессиональной  
подготовки  
Коммерческий и финансовый  
менеджмент компаний  
по разработке видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Курс профессиональной подготовки  
Коммерческий и финансовый  
менеджмент компаний  
по разработке видеоигр

