

Курс профессиональной подготовки
Коммуникация и брендинг
в креативных индустриях





Курс профессиональной подготовки Коммуникация и брендинг в креативных индустриях

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-communication-branding-creative-industries

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методика обучения

стр. 24

06

Квалификация

стр. 34

01

Презентация

Придумать привлекательное название очень сложно, а тем более если речь идет о видеоиграх, где ежегодно выходят тысячи игр на всевозможные темы. Команда по коммуникациям и брендингу в индустрии видеоигр играет важную роль в создании подобных игр, поскольку она отвечает за то, чтобы направить всю креативность дизайнеров и передать его целевой аудитории в уверенной и привлекательной форме, захватывая ее внимание мощными названиями и логотипами. Эта программа от TESH подчеркивает эту важность, предоставляя студентам все необходимые инструменты для успешного выполнения самых важных заданий по коммуникации и брендингу.



“

*Названия самых легендарных видеоигр
запоминаются на десятилетия.
Вы сможете добиться такого
же эффекта благодаря знаниям этого
Курса профессиональной подготовки”*

В креативном секторе, в частности в сфере видеоигр, брендинг и коммуникация продукта являются одними из самых фундаментальных. Игры с наибольшим потенциалом имеют названия, которые привлекают всю аудиторию, например Fortnite или Minecraft.

Цель этой программы от ТЕСН — предоставить студентам самые мощные и современные методики и инструменты коммуникации, чтобы они могли полностью раскрыть свой потенциал в такой креативной отрасли, как индустрия видеоигр.

Таким образом, в ходе курса интенсивно рассматривается концепция брендинга и его основные стратегии, определяются все шаги, которые необходимо предпринять, чтобы объединить все идеи и концепции видеоигры в мощное и привлекательное название. Коммуникация является неотъемлемой частью этого процесса установления связи с аудиторией, поэтому стратегические методы и индивидуальное планирование также будут рассмотрены, чтобы понять, как лучше всего произвести положительное воздействие на аудиторию.

Преимущество этой комплексной программы от ТЕСН, включающей 10 мастер-классов, проводимых приглашенным лектором международного уровня, заключается в том, что обучение проводится полностью в режиме онлайн, поэтому студенты могут загружать все учебные материалы с любого устройства, имеющего доступ в интернет. Поэтому нет никаких фиксированных расписаний или занятий, которые ограничивают личные или профессиональные обязанности студента.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области коммуникации и брендинга в креативных индустриях** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области управления креативными компаниями
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методикам в области коммуникации и брендинга креативными компаниями
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства, имеющего подключение к Интернету



Ваши презентации видеоигр запомнятся благодаря скрупулезному изучению аудитории, которому вы научитесь в этом Курсе профессиональной подготовки”

“

Age of Empires, Pokémon, God of War и другие. Все эти имена выгравированы в памяти геймеров по всему миру. Станете ли вы следующим, кто пополнит этот список?”

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

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 разрешить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в ходе программы. В этом студенту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

При правильной коммуникации и хорошей маркетинговой кампании вам гарантирован успех любой программы, которой вы занимаетесь.

TECH предоставляет вам максимальный комфорт и гибкость, чтобы вы могли адаптировать содержание обучения к своему темпу, а не наоборот.



02

Цели

Курс профессиональной подготовки в области коммуникации и брендинга в креативных индустриях призван предоставить студентам набор инструментов и методик, с помощью которых они смогут на практике решать задачи по проведению презентационных кампаний видеоигр, а также принимать вызов по созданию полноценного образа бренда для разрабатываемой игры. Для этого необходимо решить ряд заранее поставленных задач, которые преподавательский состав должен учитывать при подготовке всех учебных материалов.



“

TECH гарантирует высочайшее качество и тщательность преподавания, поэтому, пройдя эту программу, вы гарантированно станете настоящим экспертом в области коммуникации в видеоиграх”



Общие цели

- ♦ Предоставить полезные знания для специализации студентов, обеспечивая их навыками для разработки и применения оригинальных идей в личной и профессиональной жизни
- ♦ Понять, как креативность и инновации стали движущей силой экономики
- ♦ Решать проблемы в новых условиях и в междисциплинарных контекстах в области управления креативностью
- ♦ Объединять собственные знания с другими, формулируя обоснованные суждения и рассуждения на основе информации, доступной в каждом конкретном случае
- ♦ Уметь управлять процессом создания и реализации новых идей по заданной теме
- ♦ Приобрести специальные знания для управления компаниями и организациями в новом контексте креативных индустрий
- ♦ Владеть инструментами для анализа экономических, социальных и культурных реалий, в которых сегодня развиваются и трансформируются креативные индустрии
- ♦ Приобрести необходимые навыки для развития и совершенствования своего профессионального профиля в деловой и предпринимательской среде
- ♦ Получить знания для управления компаниями и организациями в новом контексте креативных индустрий
- ♦ Организовывать и планировать задачи, используя имеющиеся ресурсы, чтобы решать их в точные сроки
- ♦ Использовать новые информационные и коммуникационные технологии как инструменты образования и обмена опытом в изучаемой области
- ♦ Разработать коммуникативные навыки, как письменные, так и устные, а также проводить эффективные профессиональные презентации в повседневной практике
- ♦ Приобрести навыки исследования рынка, стратегического видения, цифровых методологий и совместного создания



С вашим умением и креативностью генерировать хорошие идеи, вам просто нужно знать, как превратить их в ценные активы для коммуникационных кампаний в индустрии видеоигр”



Конкретные цели

Модуль 1. Новые креативные индустрии

- ◆ Приобрести знания о новых креативных индустриях
- ◆ Глубоко ознакомиться с креативными индустриями на экономическом уровне
- ◆ Получить углубленное представление о визуальных и сценических искусствах
- ◆ Получить углубленные знания об историческом, природном и культурном наследии

Модуль 2. Креативный брендинг: коммуникация и менеджмент креативных брендов

- ◆ Понять процесс создания и эволюции бренда
- ◆ Знать, как создать графическую идентичность бренда
- ◆ Ознакомиться с основными техниками и инструментами коммуникации
- ◆ Уметь проводить брифинг компании

Модуль 3. Новые стратегии цифрового маркетинга

- ◆ Применять инструменты цифрового маркетинга, принимая во внимание аудиторию, до которой будут доходить сообщения
- ◆ Проводить веб-аналитику, которая дает компании информацию о том, как направлять свою рекламную стратегию
- ◆ Использовать социальные сети в качестве инструментов маркетинга и рекламы
- ◆ Применять инструменты входящего маркетинга

Now You Can See Resident Evil
Through The Director's Eyes.

Experience the director's original horrific vision.
Presenting RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT™ - the uncensored,
unrelenting version of the CONSUMER'S CHOICE OVERALL
BEST-PLAYSTATION GAME.™ Substantially enhanced with
rightfully graphic footage, alternate camera angles and
new levels of difficulty. Resident Evil Director's Cut.
It's a sight for sore eyes.

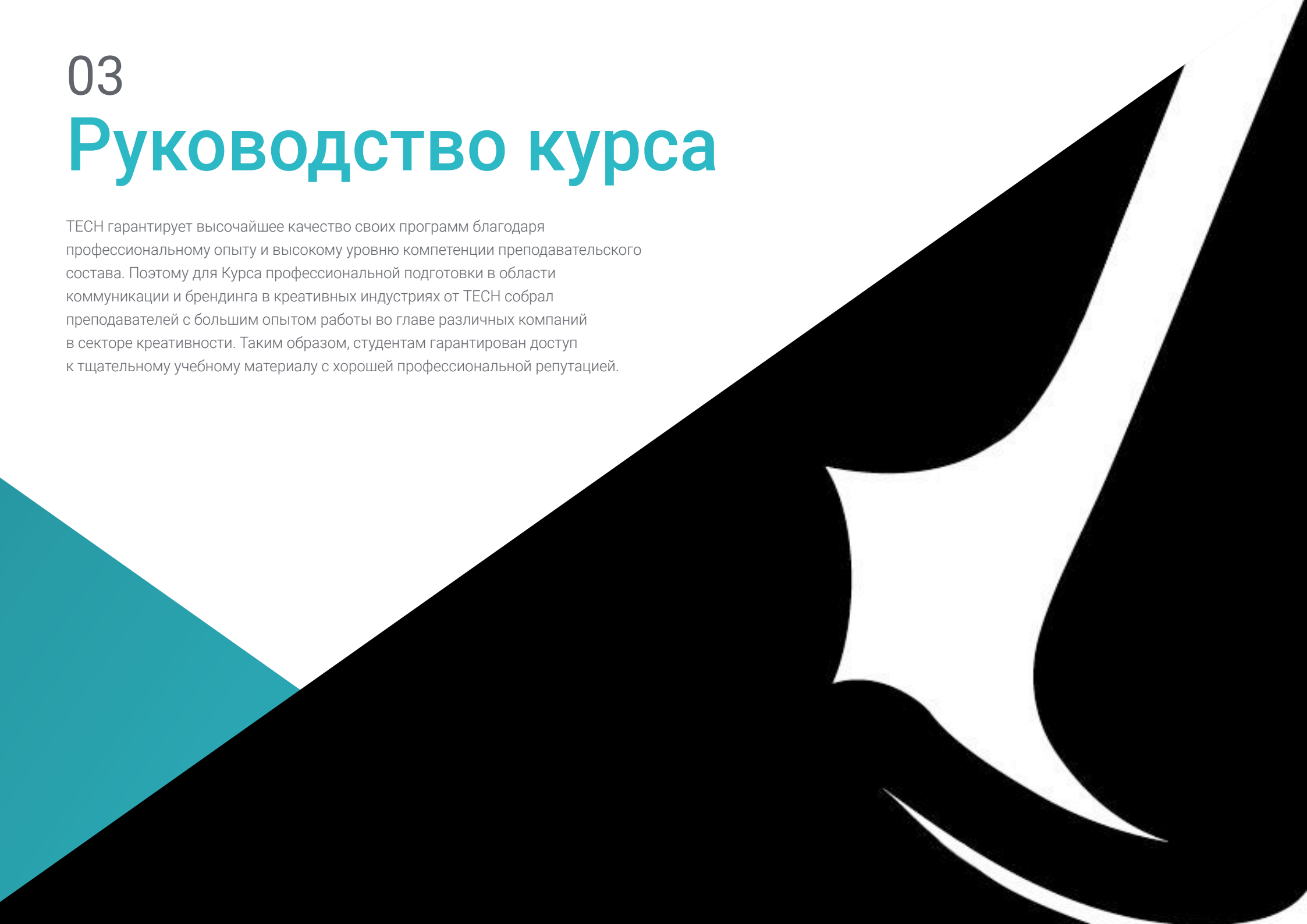


Includes the drop-dead RESIDENT EVIL 2 interactive demo.

03

Руководство курса

TECH гарантирует высочайшее качество своих программ благодаря профессиональному опыту и высокому уровню компетенции преподавательского состава. Поэтому для Курса профессиональной подготовки в области коммуникации и брендинга в креативных индустриях от TECH собрал преподавателей с большим опытом работы во главе различных компаний в секторе креативности. Таким образом, студентам гарантирован доступ к тщательному учебному материалу с хорошей профессиональной репутацией.



““

*Лучшие профессионалы в креативной
индустрии дадут вам ключи
к раскрытию вашего максимального
потенциала в сфере видеоигр”*

Приглашенный руководитель международного уровня

С. Марк Янг — всемирно известный эксперт, который сосредоточил свои исследования на **индустрии развлечений**. Его результаты отмечены многочисленными наградами, в том числе премией Американской ассоциации бухгалтерского учета за жизненные достижения в области бухгалтерского учета и менеджмента в 2020 году. Он также получил три награды за вклад в научную литературу в этих областях.

Одной из самых заметных вех в его карьере стала публикация исследования *"Нарциссизм и знаменитости"*, проведенного совместно с Дрю Пински. В этом тексте были собраны непосредственные данные о знаменитых деятелях кино и телевидения. Кроме того, в статье, которая впоследствии стала бестселлером, эксперт проанализировал нарциссическое поведение звезд целлулоида и то, как оно нормализовалось в современных СМИ. В то же время он рассмотрел их влияние на современную молодежь.

На протяжении всей своей профессиональной деятельности Янг также изучал организацию и направленность киноиндустрии. В частности, он исследовал модели прогнозирования кассового успеха крупных фильмов. Он также внес свой вклад в бухгалтерский учет на основе деятельности и разработку систем контроля. В частности, хорошо известно его влияние на внедрение **эффективного управления на основе сбалансированной системы показателей**.

Академическая деятельность также была отмечена в его профессиональной жизни, и он был избран на исследовательскую кафедру Джорджа Бозанича и Холмана Г. Хёрта в области **бизнеса спорта и развлечений**. Он также читал лекции и участвовал в учебных программах, связанных с бухгалтерским учетом, журналистикой и коммуникациями. В то же время его учеба в бакалавриате и магистратуре связана с престижными американскими университетами, такими как Питтсбург и Огайо.



Д-р Янг, С. Марк

- Заведующий кафедрой Джорджа Бозанича и Холмана Г. Хёрта в Университете Южной Калифорнии, Лос-Анджелес, США
- Официальный историк мужской теннисной команды Университета Южной Калифорнии
- Академический исследователь, специализирующийся на разработке прогностических моделей для киноиндустрии
- Соавтор книги "Нарциссизм и знаменитости"
- Доктор наук по бухгалтерскому учету Питтсбургского университета
- Степень магистра бухгалтерского учета в Университете штата Огайо
- Степень бакалавра экономики в Оберлинском колледже
- Член: Центр передового опыта в преподавании

“

*Благодаря TECH
вы сможете учиться
у лучших мировых
профессионалов”*

Руководство



Д-р Велар Лера, Маргарита

- Консультант по коммуникациям с опытом работы в сфере моды
- Генеральный директор Forefashion Lab
- Директор по корпоративному маркетингу в SGN Group
- Консультант по корпоративным коммуникациям в LLYC
- Консультант по коммуникации и бренду, *фриланс*
- Руководитель отдела коммуникаций в Университете Вильянуэва
- Преподаватель университетских курсов, связанных с маркетингом
- Докторская степень в области коммуникации Мадридского университета имени Карлоса III
- Степень бакалавра в области аудиовизуальной коммуникации Университета Комплутенсе в Мадриде
- MBA в области руководства компаниями с сфере моды ISEM Fashion Business School



Преподаватели

Г-жа Арройо Вильюрия, Кристина

- ◆ Технический консультант и координатор учебных проектов
- ◆ Партнер и директор по проектам и предпринимательству в компании Factoría de Industrias Creativas
- ◆ Координатор Acerca Cultura Madrid
- ◆ Внештатный редактор контента для электронного обучения в Издательство LID
- ◆ Координатор по обучению в Factoría Cultural Madrid
- ◆ Степень бакалавра в области трудовых наук Университета Вальядолида
- ◆ Степень магистра в области руководства и управления персоналом в Бизнес-школе Сан-Пабло CEU
- ◆ Степень магистра в области электронного обучения и образовательных технологий, подготовка в электронном обучении
- ◆ Профессиональное среднее образование в области предотвращения рисков, специализация по гигиене труда в Институте интегрального обучения
- ◆ Профессиональное среднее образование по профилактике профессиональных рисков, специализирующийся на эргономике и психосоциологии труда в Институте интегрального обучения

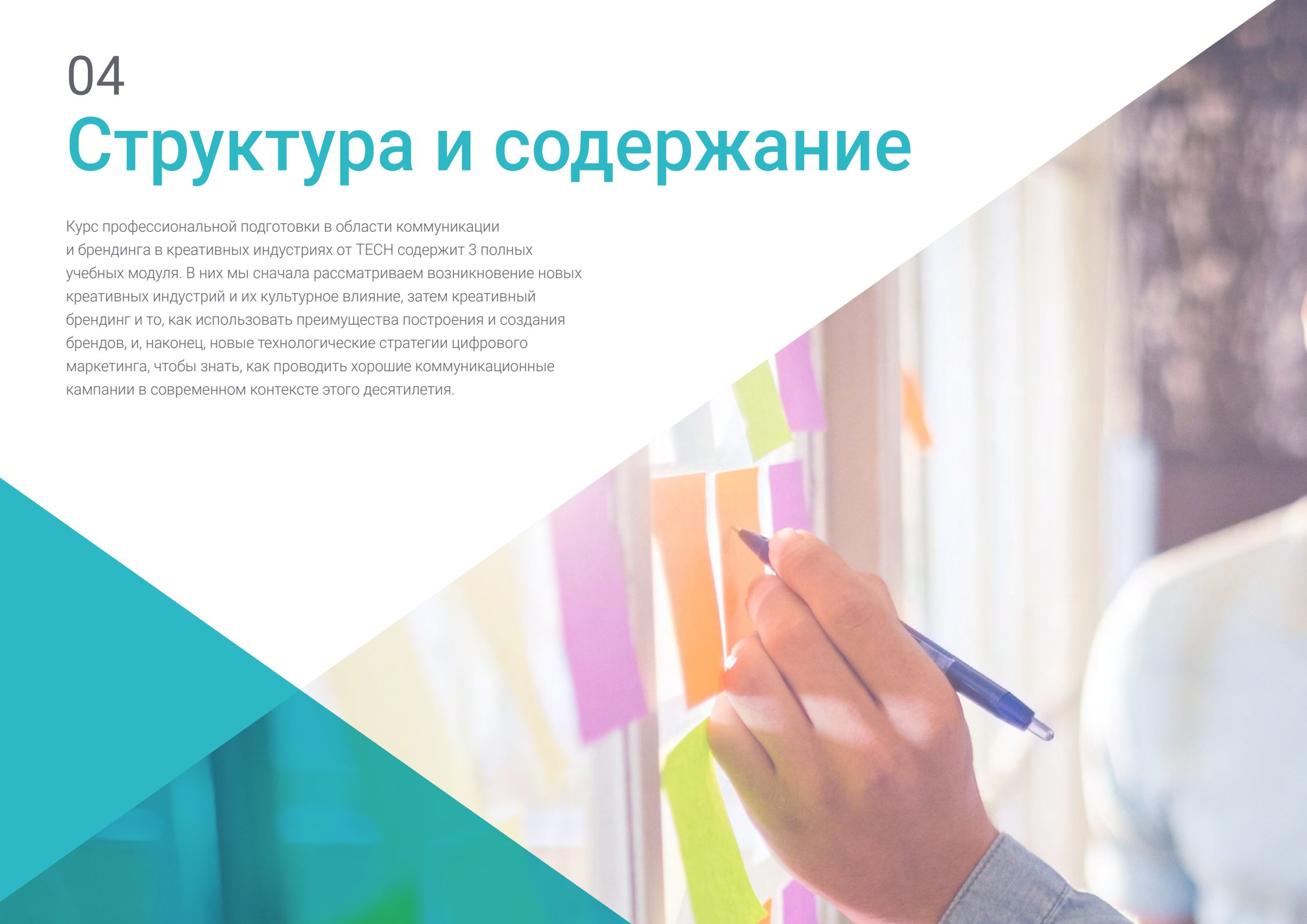
“

Воспользуйтесь возможностью узнать о последних достижениях в этой области, чтобы применить их в своей повседневной практике”

04

Структура и содержание

Курс профессиональной подготовки в области коммуникации и брендинга в креативных индустриях от ТЕСН содержит 3 полных учебных модуля. В них мы сначала рассматриваем возникновение новых креативных индустрий и их культурное влияние, затем креативный брендинг и то, как использовать преимущества построения и создания брендов, и, наконец, новые технологические стратегии цифрового маркетинга, чтобы знать, как проводить хорошие коммуникационные кампании в современном контексте этого десятилетия.



“

*Высокое качество этого обучения
станет "до" и "после" в вашей
профессиональной карьере”*

Модуль 1. Новые креативные индустрии

- 1.1. Новые креативные индустрии
 - 1.1.1. От индустрии культуры к креативной индустрии
 - 1.1.2. Современные креативные индустрии
 - 1.1.3. Виды деятельности и секторы, составляющие креативные индустрии
- 1.2. Экономический вес креативных индустрий сегодня
 - 1.2.1. Вклад
 - 1.2.2. Движущие силы роста и изменений
 - 1.2.3. Перспективы трудоустройства в креативных индустриях
- 1.3. Новый глобальный контекст креативных индустрий
 - 1.3.1. Рентгенография креативных индустрий в мире
 - 1.3.2. Источники финансирования креативной индустрии в каждой стране
 - 1.3.3. Практические кейсы: модели управления и государственная политика
- 1.4. Природное и культурное наследие
 - 1.4.1. Историческое и культурное наследие
 - 1.4.2. Продукция и услуги музеев, археологических и исторических объектов и культурных ландшафтов
 - 1.4.3. Нематериальное культурное наследие
- 1.5. Изобразительное искусство
 - 1.5.1. Пластические искусства
 - 1.5.2. Фото
 - 1.5.3. Ремесло
- 1.6. Исполнительское искусство
 - 1.6.1. Театр и танец
 - 1.6.2. Музыка и фестивали
 - 1.6.3. Ярмарки и цирк
- 1.7. Аудиовизуальные средства массовой информации
 - 1.7.1. Кино, телевидение и аудиовизуальный контент
 - 1.7.2. Радио, подкасты и аудиоконтент
 - 1.7.3. Видеоигры

- 1.8. Актуальные публикации
 - 1.8.1. Литература, эссе и поэзия
 - 1.8.2. Издательство
 - 1.8.3. Пресса
- 1.9. Креативные услуги
 - 1.9.1. Дизайн и мода
 - 1.9.2. Архитектура и ландшафтный дизайн
 - 1.9.3. Реклама
- 1.10. Связи креативной экономики или оранжевой экономики
 - 1.10.1. Каскадная модель – концентрические круги
 - 1.10.2. *Спилловер* креативности, производства и знаний
 - 1.10.3. Культура в интересах креативной экономики

Модуль 2. Креативный брендинг: коммуникация и менеджмент креативных брендов

- 2.1. *Бренды и брендинг*
 - 2.1.1. *Бренды*
 - 2.1.2. *Эволюция брендинга*
 - 2.1.3. *Позиционирование, индивидуальность бренда, известность*
- 2.2. *Создание бренда*
 - 2.2.1. *Маркетинг-микс*
 - 2.2.2. *Архитектура бренда*
 - 2.2.3. *Идентичность бренда*
- 2.3. *Выражение бренда*
 - 2.3.1. *Графическая идентификация бренда*
 - 2.3.2. *Визуальный имидж бренда*
 - 2.3.3. *Другие элементы, отражающие знак*

Модуль 3. Новые стратегии цифрового маркетинга

- 2.4. Коммуникация
 - 2.4.1. Подходы
 - 2.4.2. Точки соприкосновения с брендом
 - 2.4.3. Техники и инструменты коммуникации
- 2.5. Содержание бренда
 - 2.5.1. От брендов до развлекательных платформ
 - 2.5.2. Рост брендированного контента
 - 2.5.3. Связь с аудиторией через уникальные истории
- 2.6. Визуальный сторителлинг
 - 2.6.1. Анализ бренда
 - 2.6.2. Креативные рекламные концепции
 - 2.6.3. Креативные продажи
- 2.7. Пользовательский опыт
 - 2.7.1. Пользовательский опыт (CX)
 - 2.7.2. Путешествие клиента
 - 2.7.3. Согласование бренда и CX
- 2.8. Стратегическое планирование
 - 2.8.1. Цели
 - 2.8.2. Определение аудитории и инсайтов
 - 2.8.3. Разработка стратегии
- 2.9. Производительность
 - 2.9.1. Брифинг
 - 2.9.2. Тактика
 - 2.9.3. Производственный план
- 2.10. Оценка
 - 2.10.1. Что оценивать?
 - 2.10.2. Как оценить? (измерительные инструменты)
 - 2.10.3. Отчетность о результатах
- 3.1. Технология и аудитория
 - 3.1.1. Цифровая стратегия и различия между типами пользователей
 - 3.1.2. Целевые аудитории, исключаящие факторы и поколения
 - 3.1.3. Портрет идеального потребителя (ICP) и персоны покупателя
- 3.2. Цифровая аналитика для диагностики
 - 3.2.1. Аналитика до разработки цифровой стратегии
 - 3.2.2. Момент истины (MOT)
 - 3.2.3. KPI и метрики, типологии, классификация по методологиям
- 3.3. Электронное развлечение: влияние электронной коммерции на индустрию развлечений
 - 3.3.1. Электронная коммерция, типологии и платформы.
 - 3.3.2. Важность веб-дизайна: UX и UI
 - 3.3.3. Оптимизация онлайн-пространства: Минимальные требования
- 3.4. Социальные сети и маркетинг влиятельных лиц
 - 3.4.1. Влияние и эволюция сетевого маркетинга
 - 3.4.2. Убеждение, ключи к контенту и вирусные действия
 - 3.4.3. Планирование кампаний социального маркетинга и маркетинга влиятельных лиц
- 3.5. Мобильный маркетинг
 - 3.5.1. Мобильный пользователь
 - 3.5.2. Мобильный веб и мобильные приложения
 - 3.5.3. Действия мобильного маркетинга
- 3.6. Реклама в онлайн-среде
 - 3.6.1. Реклама в социальных сетях и цели социальной рекламы
 - 3.6.2. Воронка конверсии или воронка продаж: категории
 - 3.6.3. Социальные рекламные платформы

- 3.7. Методология входящего маркетинга
 - 3.7.1. Социальные продажи, фундаментальные основы и стратегия
 - 3.7.2. CRM-платформа в цифровой стратегии
 - 3.7.3. Входящий маркетинг или маркетинг привлечения: действия и SEO
- 3.8. Автоматизация маркетинга
 - 3.8.1. Маркетинг электронной почты и типология электронной почты
 - 3.8.2. Автоматизация email-маркетинга, приложения, платформы и преимущества
 - 3.8.3. Появление маркетинга ботов и чат-ботов: типология и платформы
- 3.9. Инструменты управления данными
 - 3.9.1. CRM в области цифровой стратегии, типологий и приложений, платформ и тенденций
 - 3.9.2. Большие данные: большие данные, бизнес-аналитика и бизнес-интеллект
 - 3.9.3. Большие данные, искусственный интеллект и наука о данных
- 3.10. Измерение рентабельности
 - 3.10.1. ROI: определение окупаемости инвестиций и ROI vs. ROAS
 - 3.10.2. Оптимизация ROI
 - 3.10.3. Ключевые показатели





“

*Вы станете лучшим
из возможных лидеров
для компаний, занимающихся
видеоиграми, которые
вы решили возглавить”*

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.



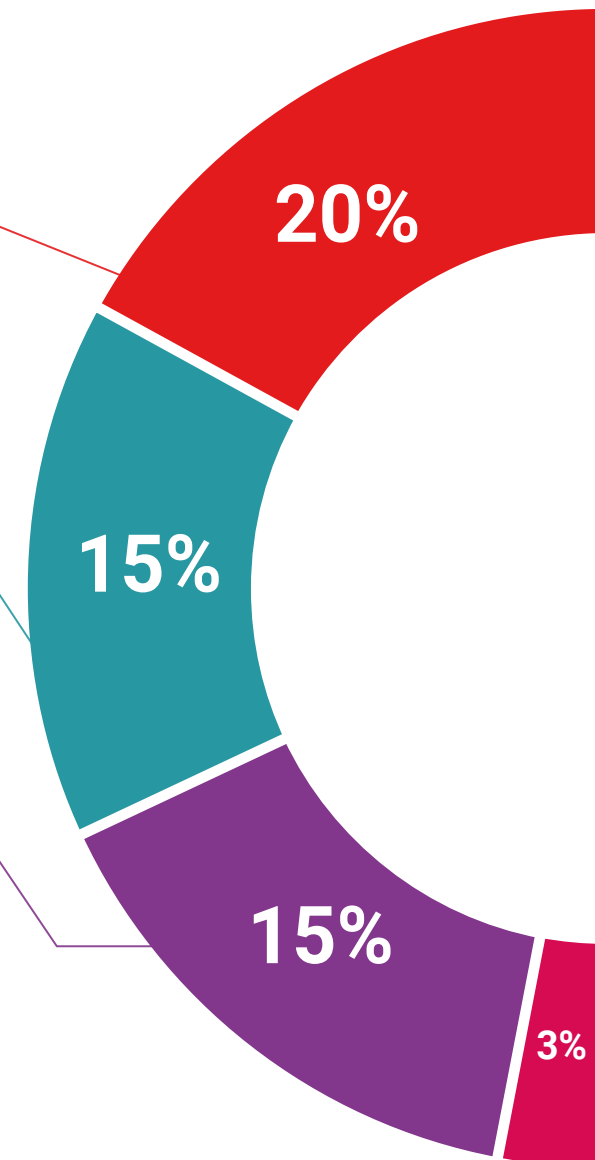
Интерактивные конспекты

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 коммуникации и брендинга в креативных индустриях 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 коммуникации и брендинга в креативных индустриях** 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 коммуникации и брендинга в креативных индустриях**

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 Обязательство
Персональное внимание Инновации
Знания Настоящее Качество
Веб обучение
Развитие Институты
Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Коммуникация и брендинг
в креативных индустриях

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

Курс профессиональной подготовки
Коммуникация и брендинг
в креативных индустриях