

专科文凭 创意产业管理





tech 科学技术大学

专科文凭 创意产业管理

- » 模式: 在线
- » 时间: 6个月
- » 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-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-creative-industries-management

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

24

06

学位

32

01 介绍

在开发视频游戏的巨大工作中管理创造力可能是一项艰巨的任务。由于涉及如此多的艺术部门，每个部门之间往往会有不断的反馈，因此，在这个行业中，公司的经理不仅要有经济方面的技能，而且还要有法律事务，客户管理和协调创意方面的补充知识，这一点变得越来越重要。TECH创建这个学位的目的是为了在所有这些知识领域培训学生。



“

视频游戏公司需要有效和有能力的领导者。成为他们中的一员要感谢这个专科文凭”

电子游戏是令全世界玩家眼花缭乱的娱乐产品。由于这个行业经历了快速的技术演变，部分原因也是由于其经济上的成功，标题的要求越来越高，制作也越来越复杂，需要有能力和有效的领导人物。

这是因为视频游戏领域必须解决知识产权等问题，因为为某些类型的设备甚至程序代码申请专利在该行业很常见。同样重要的是公司的财务可持续性和对客户及其潜在口味的了解。

为了满足这种潜在的需求，TECH开发了以下大学创意产业管理专家，为学生提供所有必要的知识，以便从经济部门和法律及商业部门承担起视频游戏世界的公司管理。

这个学位的优点是100%在线教学，使学生更容易学习，因为他们可以根据自己的节奏和需要自由调整所有的教学大纲和材料。

这个**创意产业管理专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 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
- ◆ 其特别关注公司管理的创新方法论
- ◆ 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

“

视频游戏的发展是不可阻挡的。通过这个TECH大学的专科文凭跟上行业发展的步伐”

“

这个专科文凭为你提供了一个独特的机会，学习视频游戏领域的创意产业管理”

你将知道如何保护你的视频游戏的知识产权，以加强你的公司所创造的传奇故事和人物。

你将分析行业的客户市场，以适应他们的要求和需要。

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大学创意产业管理专业的目标是向学生传授所有必要的知识,以负责视频游戏领域的创意产业,并知道如何顺利处理法律,经济或市场方面的困难。这要归功于完整的教育,为学生提供市场,行业和标志着技术进步的概况。



“

你需要非常具体的技能来成为视频游戏行业的领导者。有了这个TECH大学的专科文凭, 你将非常接近这个目标”



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

模块1.保护创意和非物质产品在市场上的今天的

- ◆ 了解影响创意和无形产品的法规,如知识产权和工业产权以及广告法
- ◆ 将所学的标准应用到作为创意公司经理的日常工作中

模块2.创意企业的经济和财务管理

- ◆ 了解创意公司的财务结构
- ◆ 有足够的知识来进行创意公司的会计和财务管理
- ◆ 了解应该如何在这个部门进行投资
- ◆ 知道如何为创意产业的产品制定价格

模块3.创意企业中的消费者或用户管理

- ◆ 了解消费者购买方式的新趋势
- ◆ 了解消费者购买方式的新趋势
- ◆ 理解客户必须成为公司所有战略的中心
- ◆ 应用设计思维的技术和工具



由于TECH将为你提供提供的知识,你将成为视频游戏行业的顶级专业人士"

03 课程管理

为了这个创意产业管理专科文凭, TECH聚集了一大批在各种创意产业管理方面具有丰富经验的专业人士。教学材料本身的质量, 加上广泛的视听内容的支持, 证明了教师的专业素质和知识。学生在任何时候都会得到教师团队的支持, 他们将帮助学生获得完成该课程所需的所有知识。





“

这是作为视频游戏领域的领导者而扬名立万的最佳途径，与最好的专业人士一起学习”

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

Eyzaguirre Vilanova, Carolina女士

- ◆ 埃利-霍克公司首席执行官的法律顾问
- ◆ 马德里律师协会数字法律, 创新和新兴技术硕士课程的讲师
- ◆ Autocontrol (商业通讯自律协会) 的广告法领域的法律顾问
- ◆ 为Estudio Mariscal, RBA Ediciones (国家地理和El Mueble杂志) 和Laboratorios Echevarne 等公司多个项目担任设计师
- ◆ 巴塞罗那庞培法布拉大学的法律和设计学位
- ◆ 专攻知识产权, 拥有马德里教廷科米亚斯大学 (ICADE) 的官方硕士学位

BravoDurán, Sandra女士

- ◆ 在时尚和奢侈品行业的多所大学和商学院担任讲师
- ◆ 趋势预测 和 客户洞察方面的专家
- ◆ 萨拉曼卡大学的社会学家和经济学家
- ◆ 在ISEM时装商学院获得时装商业管理的行政硕士学位
- ◆ 在ISEM举办的社会创新, 可持续发展和时尚公司的声誉课程
- ◆ 纳瓦拉大学应用创意专业的博士生

04

结构和内容

TECH给了学生很大的自由,让他们根据自己的需要调整所有的教学内容。此外,从专科文凭开始就可以随时下载,所以学生可以在任何有互联网连接的设备上舒适地回顾教学大纲。在这个课程中,学生将学习与创意公司的合法性,财务稳定性和消费者有关的方面。





“

一个能将你带入众多公司高层的课程, 这些公司需要具备你将在这里学到的所有技能的人”

模块1.保护创意和非物质产品

- 1.1. 无形资产的法律保护
 - 1.1.1. 知识产权
 - 1.1.2. 工业产权
 - 1.1.3. 广告法II
- 1.2. 知识产权I
 - 1.2.1. 适用法规
 - 1.2.2. 相关方面和问题
 - 1.2.3. 案例研究
- 1.3. 知识产权II
 - 1.3.1. 知识产权注册
 - 1.3.2. 保留权利的标志和其他保护手段
 - 1.3.2. 传播内容的许可证
- 1.4. 知识产权III
 - 1.4.1. 收藏协会
 - 1.4.2. 知识产权委员会
 - 1.4.3. 相关机构
- 1.5. 工业产权I:商标
 - 1.5.1. 适用法规
 - 1.5.2. 相关方面和问题
 - 1.5.3. 实际应用
- 1.6. 工业产权II:工业设计
 - 1.6.1. 适用法规
 - 1.6.2. 相关方面和问题
 - 1.6.3. 法律实践
- 1.7. 工业产权III:专利和实用新型
 - 1.7.1. 适用法规
 - 1.7.2. 相关方面和问题
 - 1.7.3. 案例研究
- 1.8. 知识产权和工业产权:实践
 - 1.8.1. 知识产权VS工业产权(比较法)
 - 1.8.2. 解决冲突的实际问题
 - 1.8.3. 个案研究:遵循的步骤
- 1.9. 广告法I
 - 1.9.1. 适用法规
 - 1.9.2. 相关方面和问题
 - 1.9.3. 关于广告事务的判例
- 1.10. 广告法II
 - 1.10.1. 广告自律
 - 1.10.2. 自我监督
 - 1.10.3. 广告陪审团

模块2.创意企业的经济和财务管理

- 2.1. 必要的经济可持续性
 - 2.1.1. 创意企业的财务结构
 - 2.1.2. 创意企业中的会计
 - 2.1.3. 三重底线
- 2.2. 今天的创意公司的收入和支出
 - 2.2.1. 成本会计
 - 2.2.2. 费用类型
 - 2.2.3. 成本分配
- 2.3. 公司的利润类型
 - 2.3.1. 贡献率
 - 2.3.2. 盈亏平衡点
 - 2.3.3. 对替代品的评价
- 2.4. 对创意部门的投资
 - 2.4.1. 对创意产业的投资
 - 2.4.2. 投资的估价
 - 2.4.3. 净现值法净现值
- 2.5. 创意产业的盈利能力
 - 2.5.1. 经济盈利能力
 - 2.5.2. 时间的盈利性
 - 2.5.3. 财务盈利能力
- 2.6. 财政部流动性和偿付能力
 - 2.6.1. 现金流
 - 2.6.2. 资产负债表和利润表
 - 2.6.3. 清算和杠杆
- 2.7. 目前在创意市场上的融资公式
 - 2.7.1. 风险投资基金
 - 2.7.2. 商业天使
 - 2.7.3. 征集建议和补贴
- 2.8. 创意产业的产品定价
 - 2.8.1. 定价
 - 2.8.2. 利润vs竞争
 - 2.8.3. 定价策略
- 2.9. 创意领域的定价策略
 - 2.9.1. 定价策略的类型
 - 2.9.2. 优势
 - 2.9.3. 劣势
- 2.10. 业务预算
 - 2.10.1. 策略规划工具
 - 2.10.2. 列入业务预算的要素
 - 2.10.3. 业务预算的制定和实施

模块3.创意企业中的消费者或用户管理

- 3.1. 今天背景下的用户
 - 3.1.1. 近代以来不断变化的消费者
 - 3.1.2. 研究的重要性
 - 3.1.3. 趋势分析
- 3.2. 以当事人为中心的策略
 - 3.2.1. 以人为本的策略
 - 3.2.2. 以人为本的关键和好处
 - 3.2.3. 成功案例
- 3.3. 以人为本的策略中的数据
 - 3.3.1. 以人为本的策略中的数据
 - 3.3.2. 数据的价值
 - 3.3.3. 360度的客户视角
- 3.4. 在创意产业中实施以人为本的策略
 - 3.4.1. 将分散的信息转化为客户知识
 - 3.4.2. 机会分析
 - 3.4.3. 最大化策略和举措
- 3.5. 以人为本的方法论
 - 3.5.1. 从研究到原型设计
 - 3.5.2. 双重钻石模型:过程和阶段
 - 3.5.3. 工具
- 3.6. 设计思维
 - 3.6.1. 设计思维
 - 3.6.2. 方法
 - 3.6.3. 设计思考的技术和工具



- 3.7. 在用户心中的品牌定位
 - 3.7.1. 定位分析
 - 3.7.2. 类型
 - 3.7.3. 方法和工具
- 3.8. 创意公司的用户洞察力
 - 3.8.1. 洞察力和它们的重要性
 - 3.8.2. 客户旅程和旅程图的相关性
 - 3.8.3. 研究技术
- 3.9. 用户分析(原型和买方角色)
 - 3.9.1. 弧线型
 - 3.9.2. 购买者角色
 - 3.9.3. 分析方法
- 3.10. 研究资源和技术
 - 3.10.1. 背景下的技术
 - 3.10.2. 视觉化和创作技术
 - 3.10.3. 语音对比技术

“

你将成为你选择的视频
游戏公司的最佳领导人”

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。



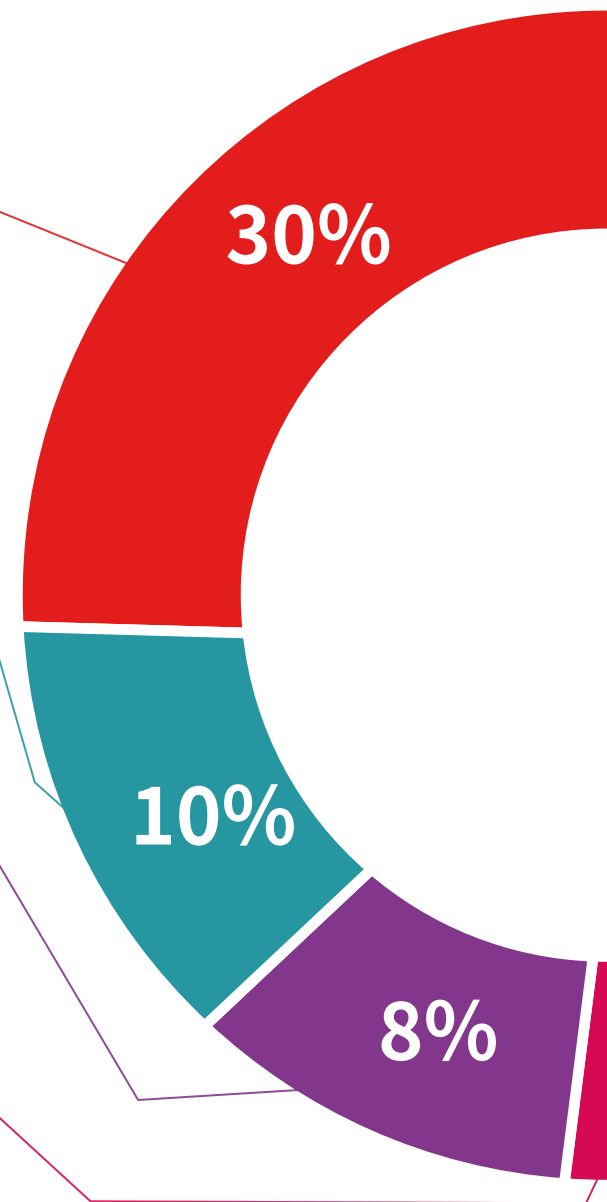
技能和能力的实践

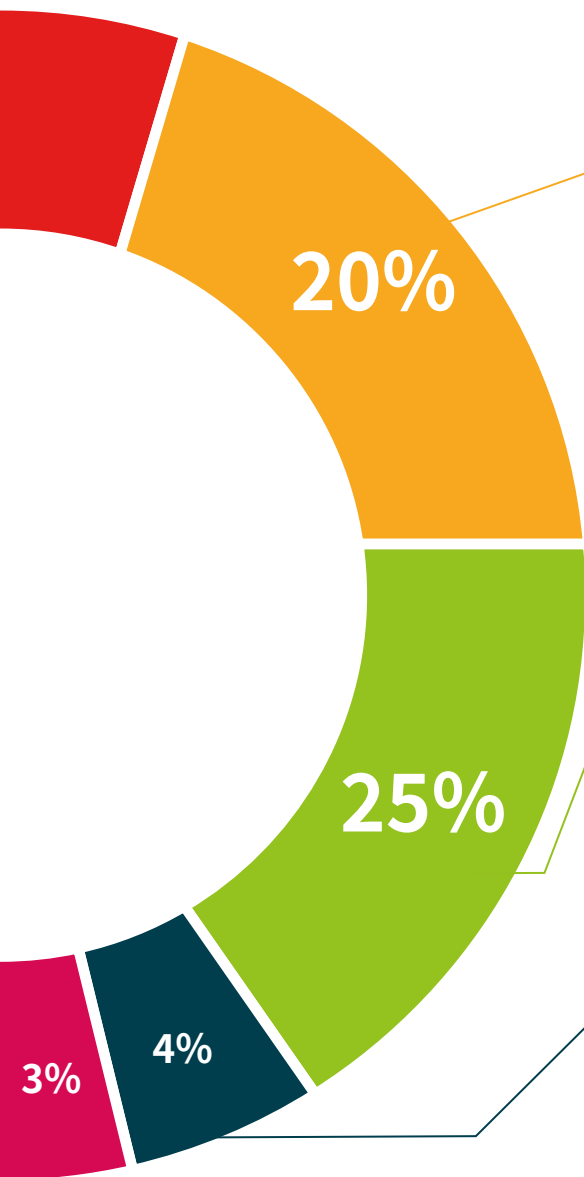
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



06 学位

创意产业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。





“

成功地完成这一项目,并获得你的
文凭,免去出门或办理文件的麻烦”

这个**创意产业管理专科文凭**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:**创意产业管理专科文凭**

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 质量
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

专科文凭
创意产业管理

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

专科文凭 创意产业管理

