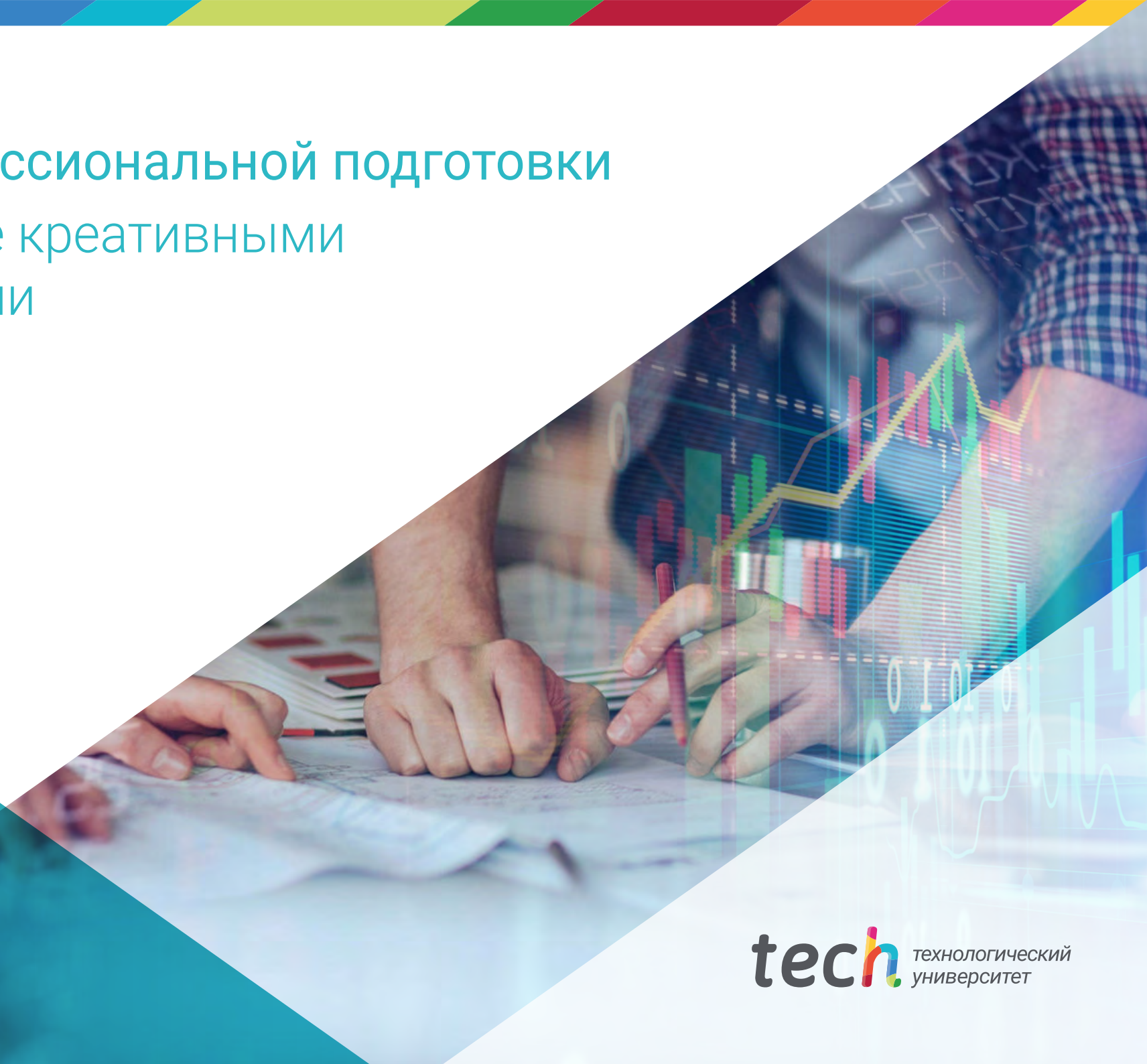


Курс профессиональной подготовки Управление креативными индустриями





Курс профессиональной подготовки Управление креативными индустриями

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-creative-industries-management

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

Управление креативностью в огромной работе по созданию видеоигры может оказаться непростой задачей. При таком количестве творческих отделов между ними часто существует постоянная обратная связь, поэтому в индустрии становится все более важным, чтобы руководитель компании обладал не только навыками в экономической стороне, но и дополнительными знаниями в области юридических вопросов, управления клиентами и координации креативности. TESH создал эту программу для того, чтобы обучить своих студентов всем этим областям знаний.



“

Компаниям, занимающимся разработкой видеоигр, требуются эффективные и способные лидеры. Станьте одним из них благодаря этому Курсу профессиональной подготовки”

Видеоигры — это развлекательные продукты, которые поражают воображение геймеров по всему миру. В связи с быстрой технологической эволюцией, которой подвергается эта сфера, а также отчасти благодаря ее экономическому успеху, игры становятся все более требовательными и сложными в производстве, что требует умелого и эффективного руководства.

Это связано с тем, что в сфере видеоигр приходится решать такие вопросы, как интеллектуальная собственность, поскольку в этой отрасли принято патентовать определенные типы устройств или даже программные коды. Не менее важна финансовая устойчивость компании, а также знание потребителей и их потенциальных вкусов.

Чтобы удовлетворить этот потенциальный спрос, TESH разработал следующий Курс профессиональной подготовки в области управления креативными индустриями, который дает студентам все необходимые знания для управления компанией в мире видеоигр как с экономической, так и с юридической и коммерческой точек зрения.

Эта программа, в которой участвует приглашенный лектор международного уровня, включает в себя 10 мастер-классов и имеет то преимущество, что преподавание ведется на 100% в режиме онлайн, что облегчает студентам обучение, предоставляя им свободу адаптировать весь учебный план и материал к своему собственному темпу и потребностям.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области управления креативными индустриями** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области управления креативными компаниями
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ◆ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области руководства креативными компаниями
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Развитие видеоигр невозможно остановить. Идите в ногу с индустрией благодаря этому Курсу профессиональной подготовки в TESH и 10 мастер-классам, которые проведет международный эксперт”

“

Курс профессиональной подготовки предоставляет вам уникальную возможность узнать об управлении креативными индустриями в области видеоигр”

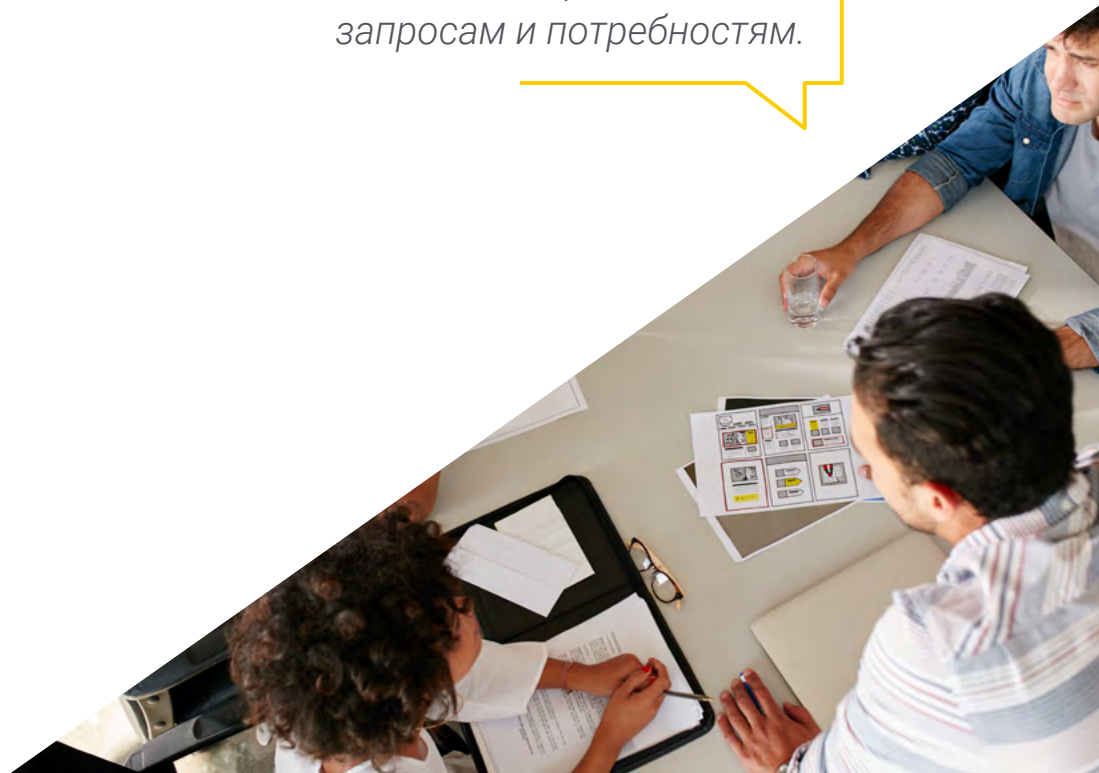
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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.

Вы будете знать, как защитить интеллектуальную собственность своих видеоигр, чтобы укрепить сюжеты и персонажей, созданных вашей компанией.

Вы проанализируете рынок потребителей отрасли, чтобы адаптироваться к их запросам и потребностям.



02

Цели

Цель Курса профессиональной подготовки в области управления креативными индустриями от ТЕСН — научить студентов всем необходимым знаниям, чтобы взять на себя руководство креативной индустрией в области видеоигр и уметь без проблем справляться с юридическими, экономическими или рыночными трудностями. Это достигается благодаря комплексному образованию, которое дает студентам представление о рынке, индустрии и технологических достижениях, которые ее характеризуют.



“

Чтобы стать лидером в индустрии видеоигр, нужны очень специфические навыки. С помощью Курса профессиональной подготовки от TESN вы будете очень близки к этой цели”



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



*Вы станете профессионалом
высочайшего уровня в индустрии
видеоигр благодаря знаниям,
которые даст вам TECH”*



Конкретные цели

Модуль 1. Защита творческих и нематериальных продуктов на современном рынке

- ◆ Знать нормативные акты, влияющие на творческие и нематериальные продукты, такие как законодательство об интеллектуальной и промышленной собственности или о рекламе
- ◆ Применять изученные стандарты в повседневной работе в качестве менеджера креативных компаний

Модуль 2. Экономический и финансовый менеджмент креативных компаний

- ◆ Знать финансовую структуру креативной компании
- ◆ Овладеть достаточными знаниями для ведения бухгалтерского учета и финансового управления креативной компанией
- ◆ Понимать, как должны осуществляться инвестиции в этот сектор
- ◆ Знать, как устанавливать цены на продукцию в креативной индустрии

Модуль 3. Управление потребителями или пользователями в креативных компаниях

- ◆ Знать новые тенденции в методах покупки товаров потребителями
- ◆ Понимать, что клиент должен быть в центре всех стратегий компании
- ◆ Применять методы и инструменты *дизайн-мышления*
- ◆ Применять различные ресурсы и методы исследования

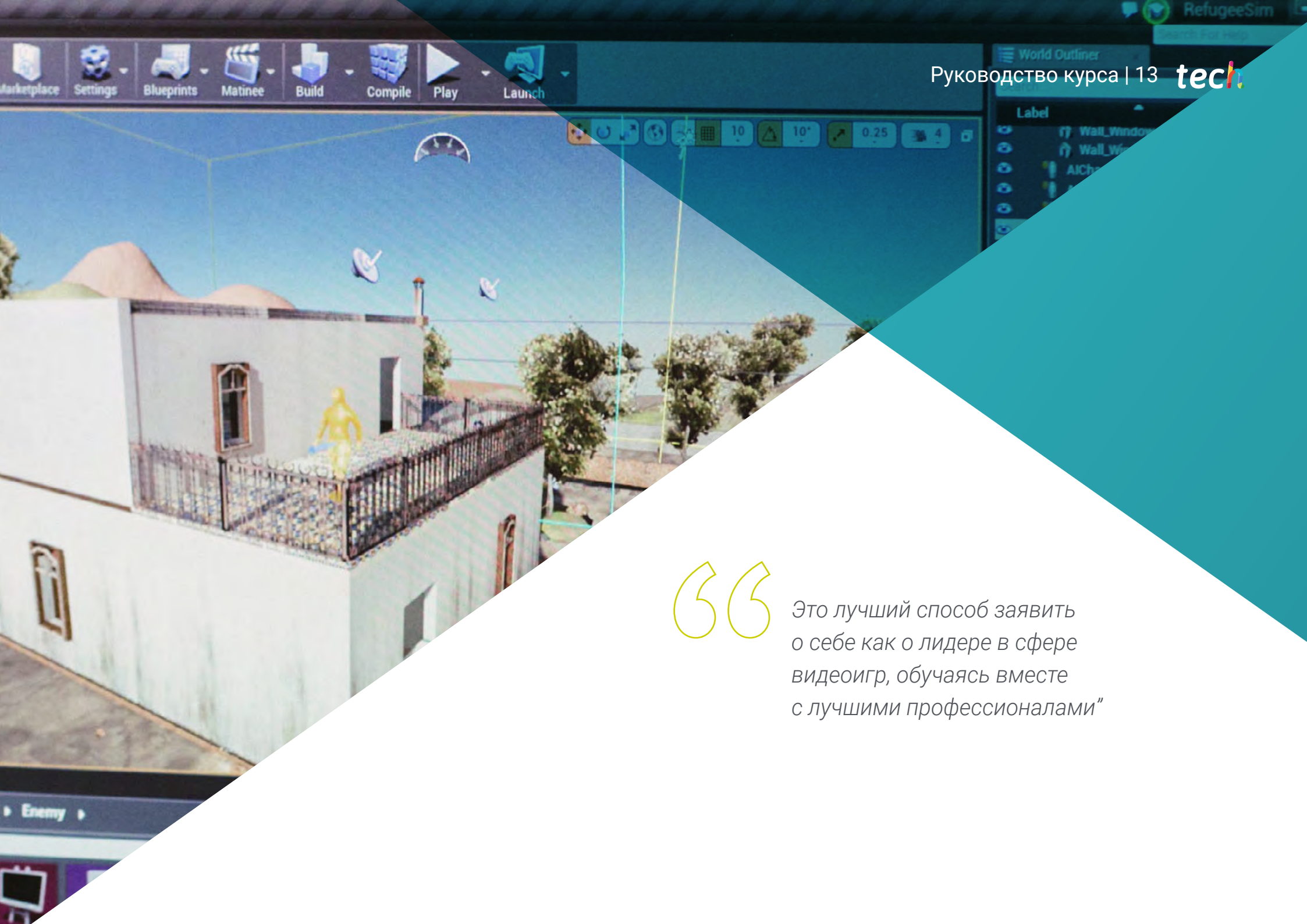


03

Руководство курса

Курс профессиональной подготовки в области управления креативными индустриями от ТЕСН собрал большую группу профессионалов с большим опытом управления разнообразными креативными индустриями. Качество дидактического материала, подкрепленного аудиовизуальными материалами, свидетельствует о профессионализме и мастерстве преподавателей. Студенты будут постоянно получать поддержку преподавателей, которые помогут им приобрести все знания, необходимые для прохождения этого курса.





“

Это лучший способ заявить о себе как о лидере в сфере видеоигр, обучаясь вместе с лучшими профессионалами”

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 Эйсагирре Виланова, Каролина

- ◆ Юридический советник и дизайнер с опытом работы в креативной индустрии
- ◆ Юридический советник в Ассоциации саморегулирования маркетинговых коммуникаций
- ◆ Юридический советник генерального директора компании Eley Hawk
- ◆ Дизайнер National Geographic и El Mueble
- ◆ Преподаватель магистратуры в университете
- ◆ Степень бакалавра права Университет Помпеу Фабра
- ◆ Степень бакалавра дизайна в Университете Помпеу Фабра
- ◆ Официальная магистратура в области интеллектуальной собственности Папского университета Комильяс
- ◆ Курс по рекламному праву Ассоциации саморегулирования маркетинговых коммуникаций

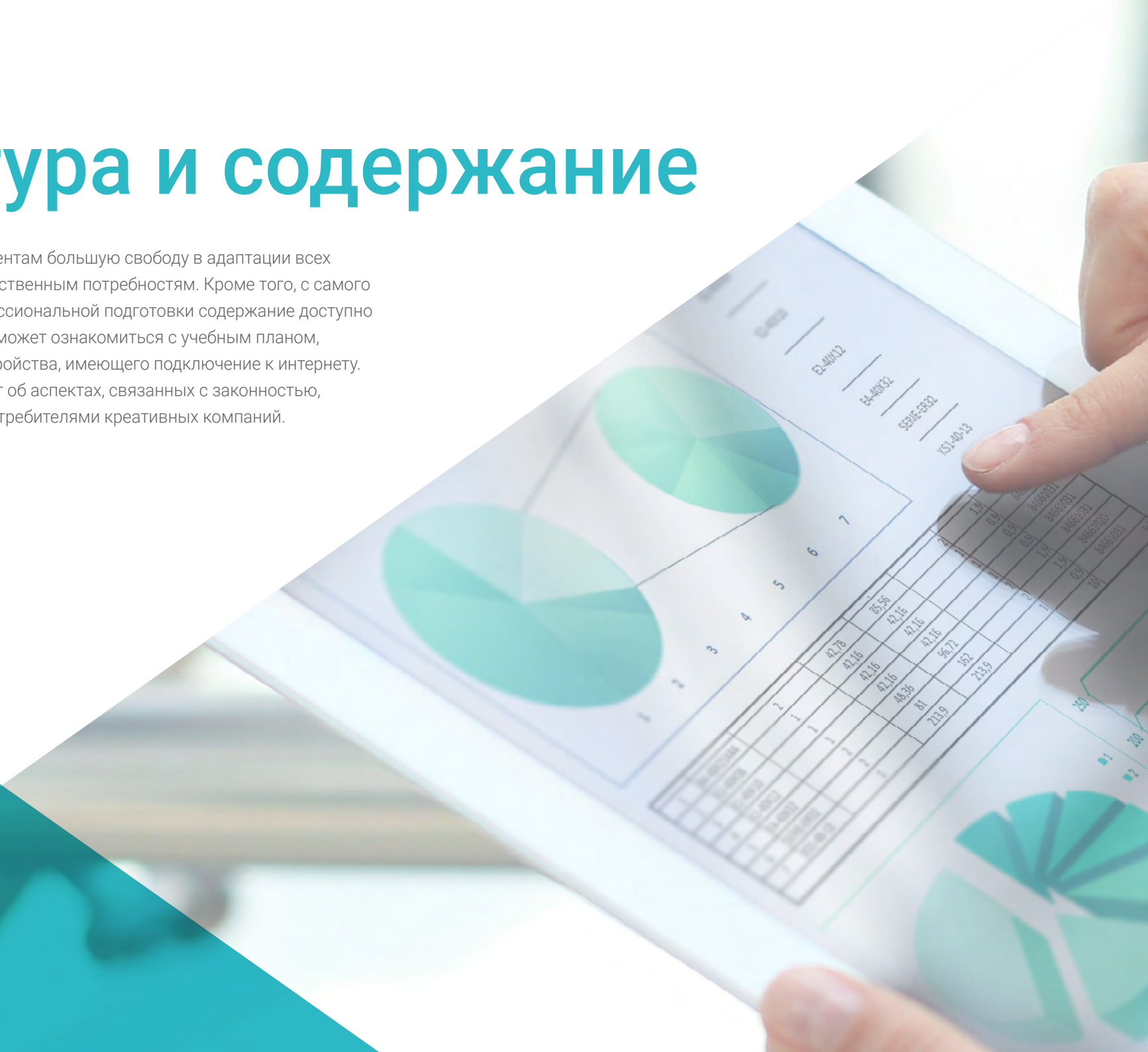
Д-р Браво Дуран, Сандра

- ◆ Генеральный директор UX в Mume
- ◆ Генеральный директор и основатель Ch2 Abroad & Events
- ◆ Социолог туристической обсерватории Саламанки
- ◆ Цифровой консультант в Everis
- ◆ Исследователь в Runroom
- ◆ Преподаватель магистерской программы по управлению маркетингом в сфере моды и роскоши и магистерской программы по управлению брендами в сфере бизнеса роскоши в MSMK - Madrid School of Marketing
- ◆ Докторская степень по прикладной креативности в Университете Наварры
- ◆ Степень бакалавра в области социологии Университета Саламанки
- ◆ Степень бакалавра в области экономики Университета Саламанки
- ◆ Степень исполнительного магистра в области управления бизнесом в сфере моды Университета Наварры

04

Структура и содержание

ТЕСН предоставляет своим студентам большую свободу в адаптации всех дидактических материалов к собственным потребностям. Кроме того, с самого начала обучения на Курсе профессиональной подготовки содержание доступно для скачивания, так что студент может ознакомиться с учебным планом, не выходя из дома, с любого устройства, имеющего подключение к интернету. В ходе этого курса студент узнает об аспектах, связанных с законностью, финансовой стабильностью и потребителями креативных компаний.





“

Программа, которая выведет вас на вершину множества компаний, нуждающихся в людях, обладающих всеми навыками, которые вы здесь приобретете”

Модуль 1. Защита творческих и нематериальных продуктов

- 1.1. Правовая защита нематериальных активов
 - 1.1.1. Интеллектуальная собственность
 - 1.1.2. Промышленная собственность
 - 1.1.3. Рекламное право II
- 1.2. Интеллектуальная собственность I
 - 1.2.1. Применимые нормативные акты
 - 1.2.2. Значимые аспекты и вопросы
 - 1.2.3. Примеры из практики
- 1.3. Интеллектуальная собственность II
 - 1.3.1. Регистры интеллектуальной собственности
 - 1.3.2. Символы защиты прав и другие средства защиты
 - 1.3.2. Лицензии на распространение контента
- 1.4. Интеллектуальная собственность III
 - 1.4.1. Структуры управления
 - 1.4.2. Комиссии интеллектуальной собственности
 - 1.4.3. Значимые организмы
- 1.5. Индустриальная собственность: I
 - 1.5.1. Применимые нормативные акты
 - 1.5.2. Значимые аспекты и вопросы
 - 1.5.3. Применение в реальных условиях
- 1.6. Промышленная собственность II: промышленный дизайн
 - 1.6.1. Применимые нормативные акты
 - 1.6.2. Значимые аспекты и вопросы
 - 1.6.3. Юридическая практика
- 1.7. Промышленная собственность III: патенты и полезные модели
 - 1.7.1. Применимые нормативные акты
 - 1.7.2. Значимые аспекты и вопросы
 - 1.7.3. Кейс-стади

- 1.8. Интеллектуальная и промышленная собственность: практика
 - 1.8.1. Интеллектуальная собственность vs. промышленная собственность (сравнительное право)
 - 1.8.2. Практические вопросы разрешения конфликтов
 - 1.8.3. Кейс из практики: шаги, которые следует выполнить
- 1.9. Рекламное право I
 - 1.9.1. Применимые нормативные акты
 - 1.9.2. Значимые аспекты и вопросы
 - 1.9.3. Судебная практика в сфере рекламы
- 1.10. Рекламное право II
 - 1.10.1. Рекламное саморегулирование
 - 1.10.2. Самоконтроль
 - 1.10.3. Рекламное законодательство

Модуль 2. Экономический и финансовый менеджмент креативных компаний

- 2.1. Необходимая экономическая устойчивость
 - 2.1.1. Финансовая структура креативной компании
 - 2.1.2. Бухгалтерский учет в креативной компании
 - 2.1.3. Тройной итог
- 2.2. Доходы и расходы современной креативной компании
 - 2.2.1. Учет затрат
 - 2.2.2. Вид затрат
 - 2.2.3. Распределение затрат
- 2.3. Виды прибыли в компании
 - 2.3.1. Рентабельность производства
 - 2.3.2. Точка безубыточности
 - 2.3.3. Оценка альтернатив

- 2.4. Инвестиции в креативный сектор
 - 2.4.1. Инвестиции в креативную индустрию
 - 2.4.2. Оценка стоимости инвестиций
 - 2.4.3. Метод ЧПС: Чистая приведенная стоимость
- 2.5. Прибыльность в креативной индустрии
 - 2.5.1. Экономическая рентабельность
 - 2.5.2. Экономическая эффективность времени
 - 2.5.3. Финансовая рентабельность
- 2.6. Казначейство: Ликвидность и финансовая устойчивость
 - 2.6.1. Движение денежных средств
 - 2.6.2. Балансовый отчет и отчет о прибылях и убытках
 - 2.6.3. Ликвидация и левверидж
- 2.7. Формулы финансирования, существующие в настоящее время на креативном рынке
 - 2.7.1. Фонд венчурных инвестиций
 - 2.7.2. Бизнес-ангелы
 - 2.7.3. Гранты и субсидии
- 2.8. Ценообразование на продукцию в креативной индустрии
 - 2.8.1. Ценообразование
 - 2.8.2. Прибыль vs. Конкуренция
 - 2.8.3. Стратегия ценообразования
- 2.9. Стратегия ценообразования в креативной индустрии
 - 2.9.1. Виды стратегий ценообразования
 - 2.9.2. Преимущества
 - 2.9.3. Недостатки
- 2.10. Операционные бюджеты
 - 2.10.1. Инструмент стратегического планирования
 - 2.10.2. Элементы, включенные в операционный бюджет
 - 2.10.3. Разработка и реализация операционного бюджета

Модуль 3. Управление потребителями или пользователями в креативных компаниях

- 3.1. Пользователь в текущем контексте
 - 3.1.1. Изменение потребителя в последнее время
 - 3.1.2. Важность исследований
 - 3.1.3. Анализ тенденций
- 3.2. Стратегия с человеком в центре
 - 3.2.1. Ориентированная на человеке стратегия
 - 3.2.2. Ключи и преимущества человеко-ориентированной стратегии
 - 3.2.3. Истории успеха
- 3.3. Данные стратегии человеко-ориентированной стратегии
 - 3.3.1. Данные стратегии человеко-ориентированной стратегии
 - 3.3.2. Ценность данных
 - 3.3.3. 360° обзор для клиентов
- 3.4. Реализация человеко-ориентированной стратегии в креативной индустрии
 - 3.4.1. Преобразование разрозненной информации в знания о клиенте
 - 3.4.2. Анализ возможностей
 - 3.4.3. Стратегии и инициативы по максимизации
- 3.5. Человеко-ориентированная методология
 - 3.5.1. От исследования до создания прототипа
 - 3.5.2. Модель «двойного алмаза»: процесс и фазы
 - 3.5.3. Инструменты
- 3.6. *Дизайн-мышление*
 - 3.6.1. *Дизайн-мышление*
 - 3.6.2. Методология
 - 3.6.3. Методы и инструменты *дизайн-мышления*

- 3.7. Позиционирование бренда в сознании пользователя
 - 3.7.1. Анализ позиционирования
 - 3.7.2. Типология
 - 3.7.3. Методология и инструменты
- 3.8. *Инсайты пользователей* в креативных компаниях
 - 3.8.1. *Пользовательские инсайты* и их важность
 - 3.8.2. *Путешествие клиента* и актуальность карты путешествия
 - 3.8.3. Методы исследования
- 3.9. Профиль пользователя (архетипы *персона покупателя*)
 - 3.9.1. Архетипы
 - 3.9.2. *Персона покупателя*
 - 3.9.3. Методологии анализа
- 3.10. Исследовательские ресурсы и методы
 - 3.10.1. Техники в контексте
 - 3.10.2. Техники визуализации и создания
 - 3.10.3. Техники голосовых контрастов





“

*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.



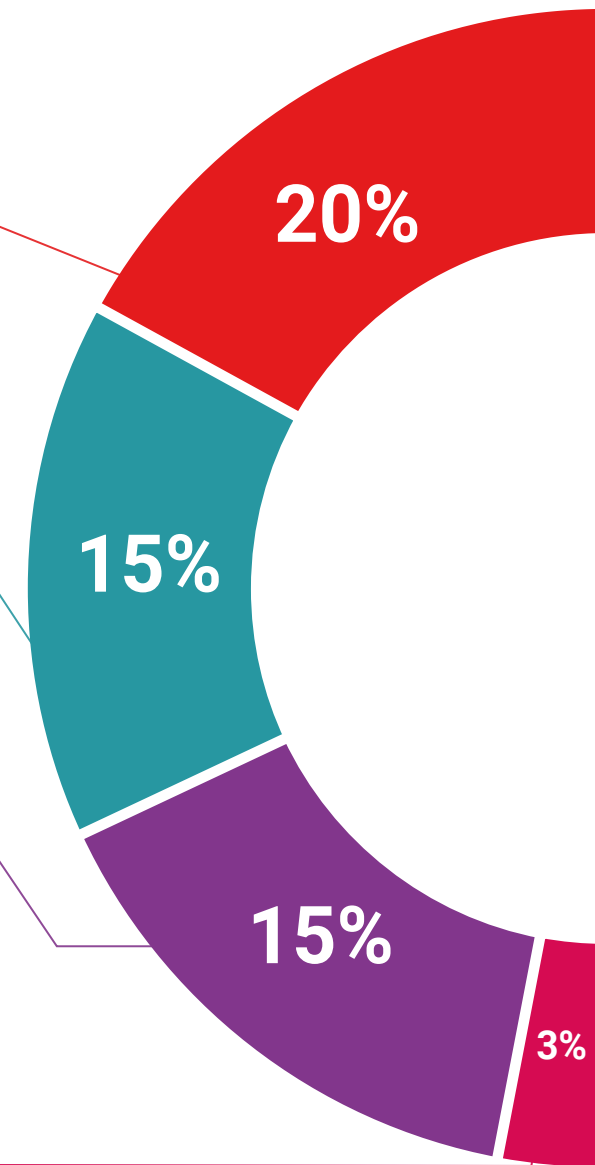
Интерактивные конспекты

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 управления креативными индустриями гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области управления креативными индустриями** 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 управления креативными индустриями**

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 Управление креативными индустриями

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический университет

Курс профессиональной подготовки

Управление креативными индустриями

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

Курс профессиональной подготовки Управление креативными индустриями

