

专科文凭 创意产业的创新



tech 科学技术大学

专科文凭 创意产业的创新

- » 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.techtute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-innovation-creative-industries

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

视频游戏的创新是不断的,比以往任何时候都更需要改进。为了满足巨大的市场需求,必须不断推出新的作品,视频游戏也必须纳入新的机制或某种图形,以便从其他游戏中脱颖而出。由于这种创新的迫切需要,TECH创建了这个创意产业创新学位,为学生提供了所有必要的工具和方法,使他们能够引导视频游戏领域的创新,并将其转化为有用的资源和想法,推动标题本身达到新的水平。





“

创新是推动《塞尔达传说》等伟大作品成为今天这样的作品的原因。通过这个技术学位学习所有最有用的创新技术”

创新是电子游戏行业变革的主要动力。由于它的存在,我们今天所知道的伟大传奇已经建立,新的传奇也在不断出现,试图打破以前所有的障碍。这就是为什么良好的创新对于在电子游戏行业获得成功至关重要。

意识到这一情况,TECH汇集了一支在创新方面有专业工作经验的创意专家团队来开发这一学位。在其中,学生将学习所有必要的关键,以集中创新走向职业成功。这些关键中包括方法论,如未来思维或基于创新环境的领导力。

这对所有想为自己的工作增加专业性和成功保证的专业人士来说是一个很好的机会,然后被全世界的玩家认可。

这个专科文凭的优势是100%在线,这使得学生可以完全灵活地根据自己的节奏和个人义务来调整他们的学习。

这个**创意产业的创新专科文凭**包含了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层的创新方法论
- ◆ 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

“

由于这个专科文凭,你将最大限度地发挥你所有的创造力和创新能力”

“

由于你在创新和创造性领导方面的知识,可以在最好的开发团队中工作”

通过这个TECH大学的专科文凭,促进你在视频游戏行业的职业生涯。

TECH为你提供所需的设施,使你能以最舒适的方式进行学习。

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

该创意产业的创新专科文凭的主要目标是为视频游戏领域的专业人士提供所有必要的方法和工具,以引导各部门的创新。因此,学生采用一系列的关键技能来提高他们的专业表现,并能够有更好的工作愿望。TECH通过提供由具有丰富的创意公司和创新经验的专业人士开发的最佳教学来保证这些目标。





“

这个专科文凭将提高你的简历水平，
让你的简历走向最富盛名的公司”



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



凭借你在该计划中所学到的知识, 你将能够实现未来改变游戏规则的创新"





具体目标

模块1.未来思考方法: 如何从明天开始转变今天?

- ◆ 深入了解 "未来思考" 的方法
- ◆ 了解表明工作方式应该发生变化的信号
- ◆ 了解未来可能是什么样子, 以便预测和创造有利于公司发展的创新战略
- ◆ 将可持续发展作为一个目标, 通过所有建议的行动来实现

模块2.创意产业的领导和创新

- ◆ 在业务发展中应用创新资源
- ◆ 了解创新是任何创意公司的重要组成部分
- ◆ 了解创意产业中创新的障碍
- ◆ 能够领导公司的创新战略

模块3.创意产业的数字化转型

- ◆ 知道如何进行创意公司的数字化转型
- ◆ 知道第四次工业革命的影响
- ◆ 在创意企业中应用大数据概念和策略
- ◆ 应用区块链技术

03 课程管理

技术中心为开发这个创意产业的创新专科文凭汇集的专业人士,在各种创意公司的领导岗位上拥有丰富的经验,他们在那里发展了自己的创新技能。这种专业经验反映在学生可以获得的教學材料的质量上,其中包含了所有成功的关键,他们已经能够在自己的工作环境中有效地测试和证明。



“

最好的专业人士将帮助你通过在视频游戏行业的创新获得你一直想要的工作”

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医生

- ◆ 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

Arroyo Villoria, Cristina女士

- ◆ 在 factoría de industrias creativas担任合伙人和项目与创业主任
- ◆ 战略规划, 业务发展以及沟通和营销战略
- ◆ 巴亚多利德大学的劳动科学学士学位
- ◆ 在圣巴勃罗中欧商学院获得人力资源管理硕士学位
- ◆ 必维商学院的教育技术硕士学位



04 结构和内容

这个TECH大学专科文凭的结构是直接和简洁的,因为它由3个教学模块组成,学生将学习与未来思维方法,创意产业的领导力和创新及其数字转型有关的一切,所有这些都特别关注视频游戏领域,所有这些知识都是特别有意义的。

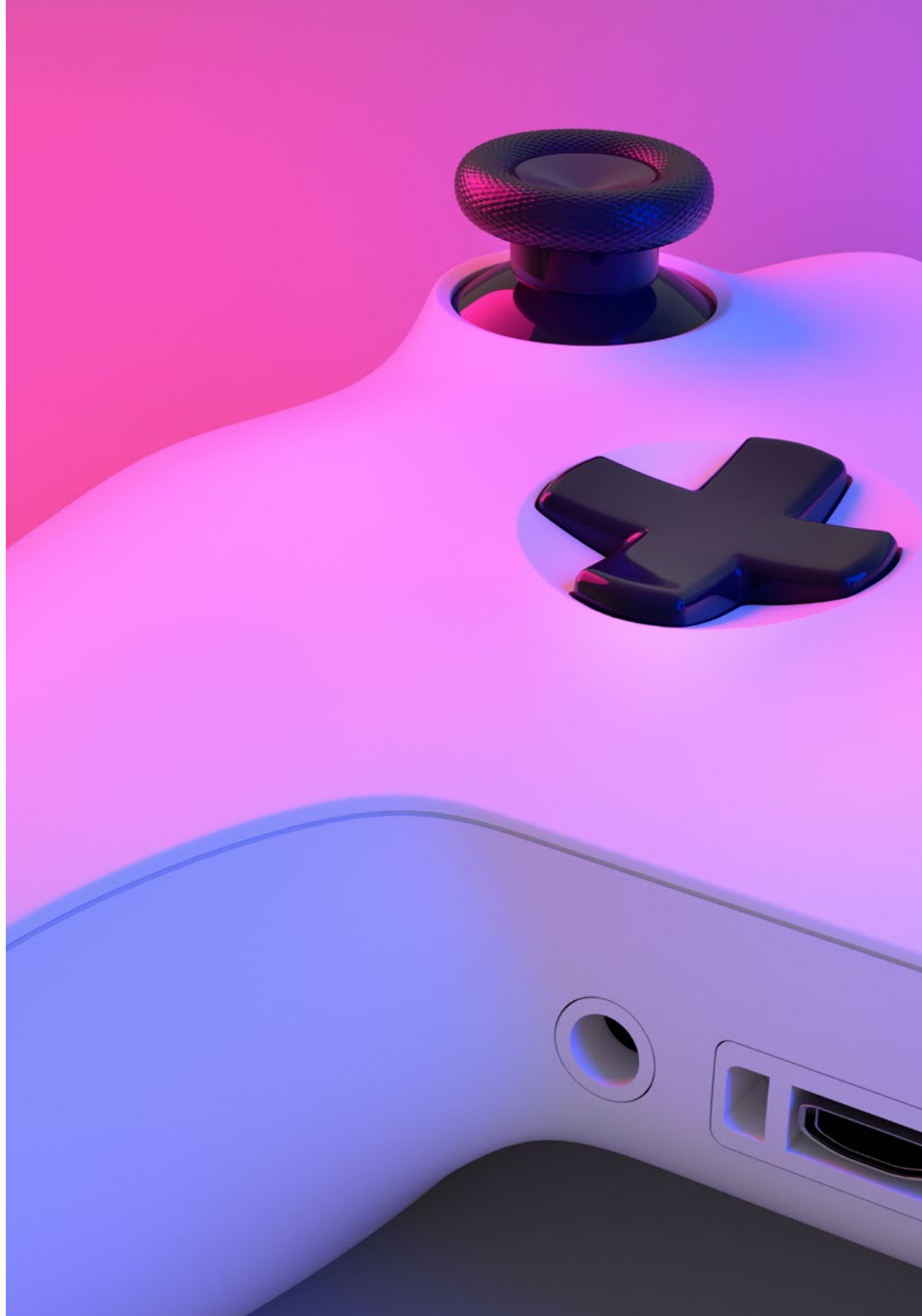


“

内容的精确性和良好的写作将帮助你
以更容易和更快的方式吸收教学材料”

模块1.未来思考方法:如何从明天开始转变今天?

- 1.1. 未来思考方法
 - 1.1.1. 未来思考方法
 - 1.1.2. 使用这种方法的好处
 - 1.1.3. 创意企业中"未来学家"的作用
- 1.2. 变化的迹象
 - 1.2.1. 变革的信号
 - 1.2.2. 识别变化的信号
 - 1.2.3. 解释信号
- 1.3. 期货的类型
 - 1.3.1. 寻访过去的旅程
 - 1.3.2. 四种类型的期货
 - 1.3.3. 在工作中应用 未来思考 方法
- 1.4. 未来预测
 - 1.4.1. 寻找司机
 - 1.4.2. 如何创建一个未来的预测
 - 1.4.3. 如何写出未来的情景?
- 1.5. 精神刺激技术
 - 1.5.1. 过去,未来和同理心
 - 1.5.2. 事实与真相经验
 - 1.5.3. 替代途径
- 1.6. 协作性展望
 - 1.6.1. 未来是一场游戏
 - 1.6.2. 未来之轮
 - 1.6.3. 从不同角度看未来
- 1.7. 史诗般的胜利
 - 1.7.1. 从发现到创新的建议
 - 1.7.2. 史诗般的胜利
 - 1.7.3. 未来游戏中的公平性



- 1.8. 首选期货
 - 1.8.1. 倾向的未来
 - 1.8.2. 技术
 - 1.8.3. 从未来倒推工作
- 1.9. 从预测到行动
 - 1.9.1. 未来的图像
 - 1.9.2. 未来的人工制品
 - 1.9.3. 路线图
- 1.10. ODS.可持续发展目标:全球和多学科的未来愿景
 - 1.10.1. 可持续发展是一个全球目标
 - 1.10.2. 人类对自然的管理
 - 1.10.3. 社会可持续性

模块2.创意产业的领导和创新

- 2.1. 应用于工业的创造力
 - 2.1.1. 创意表达
 - 2.1.2. 创意资源
 - 2.1.3. 创意技术
- 2.2. 新的创新文化
 - 2.2.1. 创新的背景
 - 2.2.2. 为什么创新会失败?
 - 2.2.3. 学术理论
- 2.3. 创新的层面和杠杆
 - 2.3.1. 创新的平面或维度
 - 2.3.2. 对创新的态度
 - 2.3.3. 企业内部管理和技术
- 2.4. 创意产业创新的制约因素和障碍
 - 2.4.1. 个人和团体的限制
 - 2.4.2. 社会和组织上的限制
 - 2.4.3. 工业和技术限制

- 2.5. 封闭式创新和开放式创新
 - 2.5.1. 从封闭式创新到开放式创新
 - 2.5.2. 实施开放式创新的做法
 - 2.5.3. 企业开放式创新的经验
- 2.6. IICCs的创新商业模式
 - 2.6.1. 创意经济的商业趋势
 - 2.6.2. 案例研究
 - 2.6.3. 行业革命
- 2.7. 领导和管理创新策略
 - 2.7.1. 推动采用
 - 2.7.2. 领导进程
 - 2.7.3. 组合地图
- 2.8. 为创新融资
 - 2.8.1. CFO:风险资本投资者
 - 2.8.2. 动态融资
 - 2.8.3. 应对挑战
- 2.9. 混合化:创意经济中的创新
 - 2.9.1. 各部门的交集
 - 2.9.2. 产生颠覆性的解决方案
 - 2.9.3. 美第奇效应
- 2.10. 新的创意和创新生态系统
 - 2.10.1. 产生创新环境
 - 2.10.2. 创造性是一种生活方式
 - 2.10.3. 生态系统

模块3.创意产业的数字化转型

- 3.1. 创意产业的数字化未来
 - 3.1.1. 数字化转型
 - 3.1.2. 部门的状况以及如何进行比较
 - 3.1.3. 未来的挑战
- 3.2. 第四次工业革命
 - 3.2.1. 工业革命
 - 3.2.2. 用处
 - 3.2.3. 影响
- 3.3. 增长的数字推动因素
 - 3.3.1. 业务效率,加速和改进
 - 3.3.2. 持续的数字化转型
 - 3.3.3. 为创意产业提供的解决方案和服务
- 3.4. 将大数据应用于企业
 - 3.4.1. 数据的价值
 - 3.4.2. 决策中的数据
 - 3.4.3. 数据驱动的公司
- 3.5. 认知技术
 - 3.5.1. 人工智能和数字互动
 - 3.5.2. 物联网和机器人技术
 - 3.5.3. 其他数字实践
- 3.6. 区块链技术的用途和应用
 - 3.6.1. 区块链
 - 3.6.2. IICC部门的价值
 - 3.6.3. 交易的多功能性
- 3.7. 全渠道和跨媒体发展
 - 3.7.1. 对部门的影响
 - 3.7.2. 对挑战的分析
 - 3.7.3. 发展

- 3.8. 创业生态系统
 - 3.8.1. 创新和风险资本的作用
 - 3.8.2. 初创企业的生态系统 和组成该系统的机构
 - 3.8.3. 如何最大限度地发挥创意代理和 创业公司之间的关系?
- 3.9. 新的颠覆性商业模式
 - 3.9.1. 基于商业化(平台和市场)
 - 3.9.2. 基于服务(免费, 高级或订阅模式)
 - 3.9.3. 基于社区的(来自众筹, 社交媒体或博客)
- 3.10. 促进创意产业创新文化的方法论
 - 3.10.1. 蓝海创新策略
 - 3.10.2. 精益创业的创新策略
 - 3.10.3. 敏捷的创新策略

“

由于伟大的视听支持和大量真实案例研究的例子, 这位专科文凭不会给你带来任何困难”



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。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：再学习。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



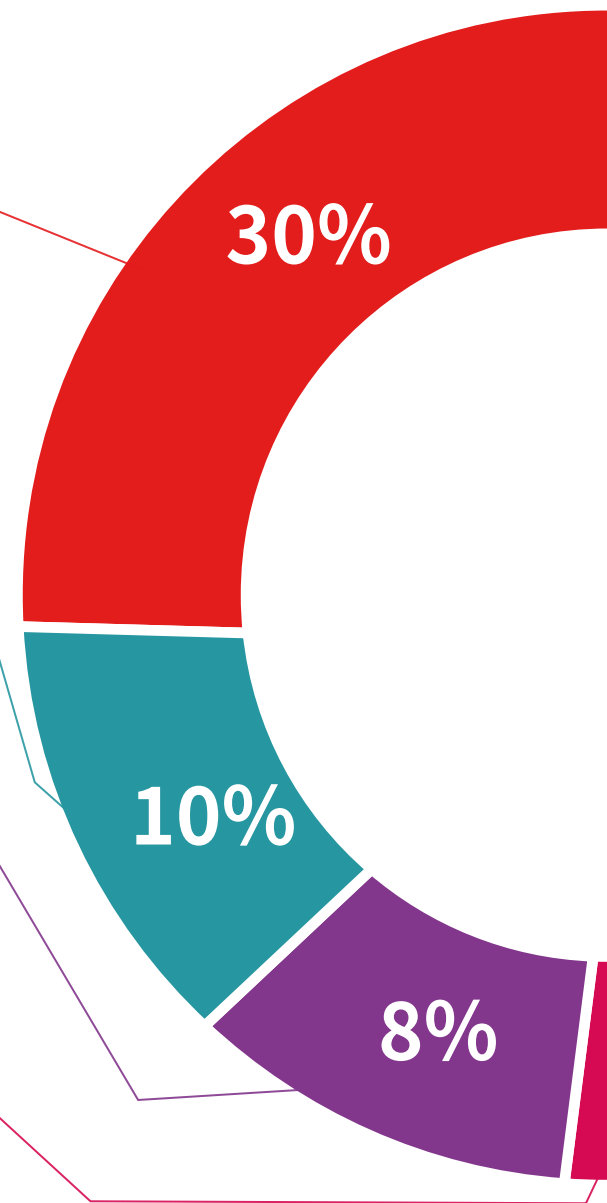
技能和能力的实践

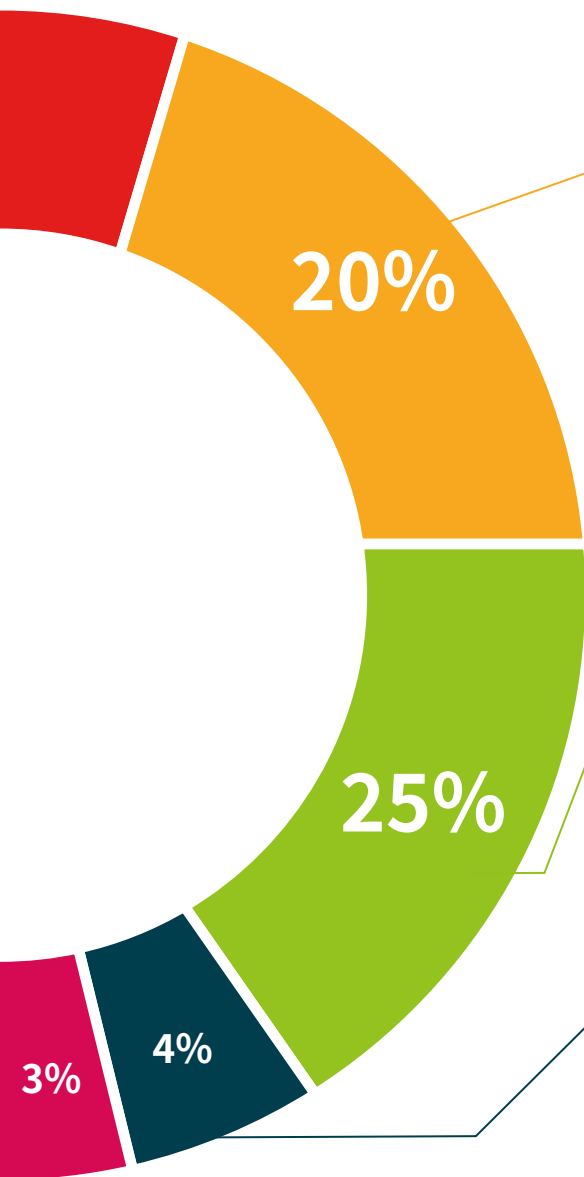
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

创意产业的创新专科文凭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。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**创意产业的创新专科文凭**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:**创意产业的创新专科文凭**

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 机构

tech 科学技术大学

专科文凭
创意产业的创新

- » 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 创意产业的创新

