

Esperto Universitario

Gestione di Industrie Creative





tech università
tecnologica

Esperto Universitario Gestione di Industrie Creative

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/specializzazione/esperto-gestione-industrie-creative

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 24

06

Titolo

pag. 32

01

Presentazione

Gestire la creatività durante l'immenso lavoro di sviluppo di un videogioco può essere una sfida ardua. Con così tanti dipartimenti artistici coinvolti, si verifica spesso un costante scambio di informazioni tra ciascuno di essi; per questo motivo, nel settore sta diventando sempre più importante che il manager dell'azienda non solo abbia competenze dal punto di vista economico, ma anche conoscenze complementari in materia legale, di gestione dei clienti e di coordinamento creativo. TECH ha creato questa qualifica per istruire i suoi studenti in tutte queste aree del sapere.



“

Le aziende di Videogiochi hanno bisogno di leader efficaci e capaci. Diventa uno di loro grazie a questo Esperto Universitario"

I videogiochi sono prodotti di intrattenimento che affascinano i giocatori di tutto il mondo. A causa della rapida evoluzione tecnologica di questo settore, dovuta in parte anche al suo successo economico, i titoli sono sempre più impegnativi e complessi da produrre, e richiedono figure dirigenziali capaci ed efficaci.

Questo perché il settore dei videogiochi deve considerare aspetti come la proprietà intellettuale, in quanto è comune nel settore brevettare alcuni tipi di dispositivi o addirittura i codici dei programmi. Altrettanto importante è la sostenibilità finanziaria dell'azienda e la conoscenza del cliente e dei suoi potenziali gusti.

Per rispondere a questa eventuale domanda TECH ha creato il seguente Esperto Universitario in Gestione di Industrie Creative, che fornisce agli studenti tutte le nozioni necessarie per affrontare la gestione di un'azienda nel mondo dei videogiochi, sia dal punto di vista economico che da quello legale e commerciale.

Un programma che ha il vantaggio di essere tenuto al 100% online e che facilita lo studio degli studenti dando loro la libertà di adattarsi ai propri ritmi e alle proprie esigenze.

Questo **Esperto Universitario in Gestione di Industrie Creative** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella gestione di aziende creative
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e così migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative nella direzione di imprese creative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*L'evoluzione dei videogiochi è inarrestabile.
Tieni il passo con l'industria grazie a questo
Esperto Universitario di TECH"*

“

Questo Esperto Universitario ti offre un'opportunità unica di apprendere come Gestire le Industrie Creative nel campo dei Videogiochi"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Saprai come proteggere la proprietà intellettuale dei tuoi videogiochi per rafforzare le saghe e i personaggi creati dalla tua azienda.

Analizzerai il mercato dei clienti del settore per adattarti alle loro richieste ed esigenze.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario in Gestione di Industrie Creative offerto da TECH è quello di fornire agli studenti tutte le conoscenze necessarie per prendere in carico un'industria creativa nel campo dei videogiochi e per saper affrontare senza problemi le difficoltà legali, economiche o di mercato. Questo obiettivo si raggiunge mediante una preparazione completa che fornisce agli studenti una visione d'insieme del mercato, del settore e degli sviluppi tecnologici che lo caratterizzano.



“

Per diventare leader nel settore dei videogiochi occorrono competenze molto specifiche. Con questo Esperto Universitario di TECH potrai finalmente raggiungere questo obiettivo"



Obiettivi generali

- ◆ Offrire conoscenze utili per la specializzazione degli studenti, fornendo loro competenze per lo sviluppo e l'applicazione di idee originali nel loro lavoro personale e professionale
- ◆ Comprendere come la creatività e l'innovazione sono diventate il motore dell'economia
- ◆ Risolvere i problemi di gestione della creatività in ambienti innovativi e in contesti multidisciplinari
- ◆ Integrare le proprie conoscenze acquisite con quelle possedute da altre persone, formulando giudizi e ragionamenti fondati sulla base dell'informazione disponibile in ogni caso
- ◆ Saper gestire il processo di creazione e messa in pratica di idee innovative su un tema specifico
- ◆ Acquisire conoscenze specifiche per la gestione delle imprese e delle compagnie nel nuovo contesto delle industrie creative
- ◆ Disporre degli strumenti necessari per analizzare la realtà economica, sociale e culturale in cui si sviluppano ed evolvono le industrie creative al giorno d'oggi
- ◆ Acquisire le competenze necessarie per sviluppare ed evolvere il proprio profilo professionale sia in ambito aziendale che imprenditoriale
- ◆ Ottenere conoscenze specifiche per la gestione delle imprese e delle compagnie nel nuovo contesto delle Creative Industries
- ◆ Organizzare e pianificare i compiti utilizzando le risorse disponibili per affrontarli in tempi precisi
- ◆ Utilizzare le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione come strumenti per la preparazione e lo scambio di esperienze nel campo di studio
- ◆ Sviluppare le capacità di comunicazione, sia scritta che orale, e le capacità di presentazione professionale nella realtà quotidiana
- ◆ Acquisire competenze in materia di ricerche di mercato, visione strategica, metodologie digitali e co-creazione



Sarai un professionista di alto livello nell'industria dei videogiochi grazie alle conoscenze che TECH ti fornirà"



Obiettivi specifici

Modulo 1. Tutela dei prodotti creativi e dei beni intangibili nel mercato attuale

- ◆ Conoscere le normative che riguardano i prodotti creativi e i beni intangibili, come la proprietà intellettuale, industriale o il diritto pubblicitario
- ◆ Applicare gli standard studiati al lavoro quotidiano di manager di aziende creative

Modulo 2. Gestione economica e finanziaria di imprese creative

- ◆ Comprendere la struttura finanziaria di un'impresa creativa
- ◆ Avere conoscenze sufficienti per svolgere la gestione contabile e finanziaria di un'azienda creativa
- ◆ Capire come investire in questo settore
- ◆ Sapere come prezzare i prodotti nell'industria creativa

Modulo 3. Gestione dei consumatori o degli utenti nelle imprese creative

- ◆ Comprendere le nuove tendenze nei metodi di acquisto dei consumatori
- ◆ Capire che il cliente deve essere al centro di tutte le strategie aziendali
- ◆ Applicare tecniche e strumenti di *design thinking*
- ◆ Applicare diverse risorse e tecniche di ricerca

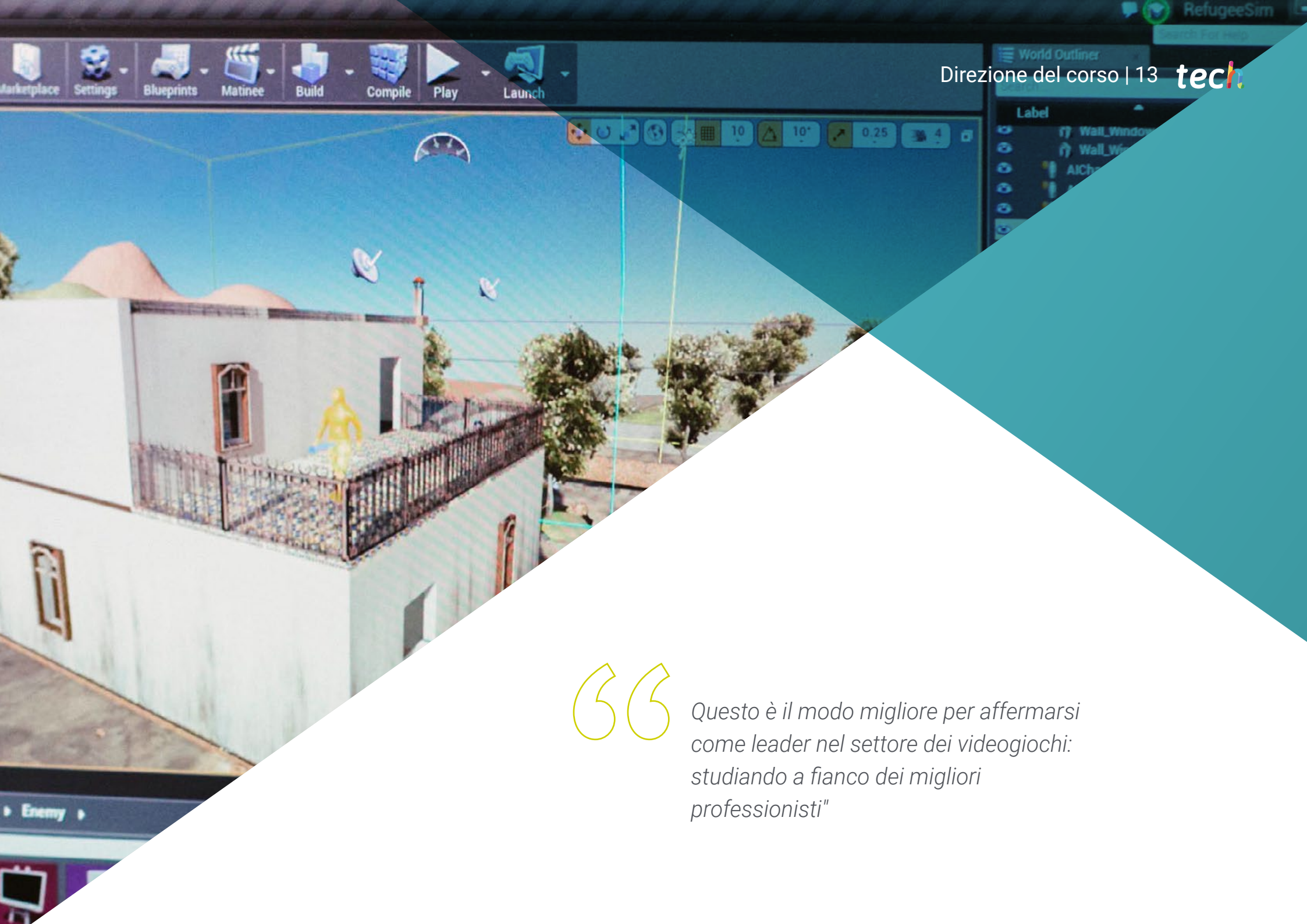


03

Direzione del corso

Per questo Esperto Universitario in Gestione di Industrie Creative TECH ha selezionato un nutrito gruppo di professionisti con una grande esperienza nella gestione della diversità delle industrie creative. La qualità stessa del materiale didattico, supportato da ampi contenuti audiovisivi, testimonia la qualità professionale e il know-how del personale docente. Gli studenti saranno sempre affiancati da un personale docente che li aiuterà ad acquisire tutte le conoscenze necessarie per il completamento del percorso di studio.





“

Questo è il modo migliore per affermarsi come leader nel settore dei videogiochi: studiando a fianco dei migliori professionisti”

Direttore Ospite Internazionale

S. Mark Young è un esperto di fama internazionale che ha concentrato la sua carriera di ricerca sull'industria dell'intrattenimento. I suoi risultati hanno ricevuto numerosi riconoscimenti, tra cui il Premio di carriera in contabilità e gestione nel 2020, assegnato dall'American Accounting Association. Allo stesso modo, è stato premiato tre volte per i suoi contributi alla letteratura accademica in questi settori.

Una delle pietre miliari più importanti della sua carriera è stata la pubblicazione dello studio "Narcisismo e Celebrità", insieme al Dr. Drew Pinsky. Questo testo ha raccolto dati diretti da personaggi famosi del cinema o della televisione. Inoltre, nell'articolo, che sarebbe poi diventato un best-seller, l'esperto analizzava i comportamenti narcisistici delle star di celluloido e come questi sono stati normalizzati nei media moderni. Allo stesso tempo, è stato affrontato l'impatto di questi sulla gioventù contemporanea.

Nel corso della sua vita professionale, Young ha approfondito l'organizzazione e la concentrazione nell'industria cinematografica. Nello specifico, ha approfondito i modelli per prevedere il successo al botteghino dei film più importanti. Allo stesso modo, ha fornito contributi sulla contabilità basata sulle attività e sulla progettazione dei sistemi di controllo. In particolare, risalta la sua riconosciuta influenza per l'implementazione di una gestione efficace basata sulla Balanced Scorecard.

Allo stesso modo, il lavoro accademico ha segnato anche la sua vita professionale, portandolo a essere scelto per guidare la cattedra di Ricerca George Bozanic and Holman G. Hurt in Business, Sport e Spettacolo. Allo stesso modo, ha tenuto conferenze e partecipato a programmi di studio relativi alla Contabilità, al Giornalismo e alle Comunicazioni. Allo stesso tempo, i suoi studi universitari e universitari lo hanno collegato a prestigiose università nordamericane come Pittsburgh e Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- Direttore della cattedra George Bozanic e Holman G. Hurt nel settore dello sport e dell'intrattenimento
- Storico ufficiale della squadra di tennis maschile dell'Università della California del Sud
- Ricercatore accademico specializzato nello sviluppo di modelli predittivi per l'industria cinematografica
- Coautore del libro "Narcisismo e celebrità"
- Dottorato in Scienze contabili presso l'Università di Pittsburgh
- Master in Contabilità presso la Ohio State University
- Laurea in Economia presso l'Oberlin College
- Membro del Centro per l'eccellenza nell'insegnamento

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott.ssa Velar, Marga

- Responsabile del Marketing Aziendale presso SGN Group di New York
- Direttrice di Forefashion Lab
- Docente presso il Centro Universitario Villanueva di ISEM Fashion Business School e presso la Facoltà di Comunicazione dell'Università di Navarra
- Dottorato in Comunicazione conseguito presso l'Università Carlos III di Madrid
- Laurea in Comunicazione Audiovisiva e diploma in Comunicazione e Gestione della Moda conseguiti presso il Centro Universitario Villanueva dell'Università Complutense
- MBA in Fashion Business Management conseguito presso l'ISEM Fashion Business School

Personale docente

Dott.ssa Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Consulente legale del CEO presso la compagnia Eley Hawk
- ◆ Docente presso l'Ordine degli Avvocati di Madrid nel Master in Diritto Digitale, Innovazione e Tecnologie Emergenti
- ◆ Consulente legale nel campo del Diritto pubblicitario per Autocontrol (Associazione per l'Autoregolamentazione della Comunicazione Commerciale)
- ◆ Progettista in molteplici progetti per aziende come Estudio Mariscal, RBA Ediciones (riviste National Geographic e El Mueble) e Laboratorios Echevarne
- ◆ Laurea in Giurisprudenza e in Progettazione conseguita presso l'Università Pompeu Fabra di Barcellona
- ◆ Specialista in Proprietà Intellettuale con un Master Universitario dell'Università Pontificia Comillas (ICADE) di Madrid

Dott.ssa Bravo Durán, Sandra

- ◆ Professoressa di materie riguardanti il lusso e la moda in diverse Università e Business School
- ◆ Esperta in Trend Forecasting e Customer Insights
- ◆ Sociologa ed economista proveniente dall'Università di Salamanca
- ◆ Executive Master in Fashion Business Management conseguito presso ISEM Fashion Business School
- ◆ Programma di Innovazione Sociale, Sostenibilità e Reputazione delle aziende di moda svolto presso l'ISEM
- ◆ Dottoranda in Creatività Applicata presso l'Università di Navarra

04

Struttura e contenuti

TECH concede una grande libertà ai suoi studenti affinché possano adattare tutti i contenuti didattici alle proprie esigenze. Il programma è inoltre disponibile per il download in qualsiasi momento dall'inizio dell'Esperto Universitario, in modo che gli studenti possano consultarlo comodamente da qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet. Lo studente imparerà a conoscere gli aspetti legali, di stabilità finanziaria e di consumo delle imprese creative.





“

Un programma che ti porterà ad essere la prima scelta delle aziende che necessitano di una figura con tutte le competenze che potrai apprendere solo in questo programma"

Modulo 1. Tutela dei prodotti creativi e dei beni intangibili

- 1.1. Tutela giuridica dei beni intangibili
 - 1.1.1. Proprietà intellettuale
 - 1.1.2. Proprietà industriale
 - 1.1.3. Diritto pubblicitario II
- 1.2. Proprietà intellettuale I
 - 1.2.1. Normativa applicabile
 - 1.2.2. Aspetti e questioni rilevanti
 - 1.2.3. Casi pratici
- 1.3. Proprietà intellettuale II
 - 1.3.1. Registrazione della proprietà intellettuale
 - 1.3.2. Simboli di riserva dei diritti e altri mezzi di protezione
 - 1.3.2. Licenze per la diffusione dei contenuti
- 1.4. Proprietà intellettuale III
 - 1.4.1. Enti di gestione
 - 1.4.2. La commissione per la proprietà intellettuale
 - 1.4.3. Organi competenti
- 1.5. Proprietà industriale I: brand
 - 1.5.1. Normativa applicabile
 - 1.5.2. Aspetti e questioni rilevanti
 - 1.5.3. Applicazioni reali
- 1.6. Proprietà industriale II: progetti industriali
 - 1.6.1. Normativa applicabile
 - 1.6.2. Aspetti e questioni rilevanti
 - 1.6.3. Pratica legale
- 1.7. Proprietà industriale III: brevetti e modelli di utilizzo
 - 1.7.1. Normativa applicabile
 - 1.7.2. Aspetti e questioni rilevanti
 - 1.7.3. Casi di studio

- 1.8. Proprietà intellettuale e Industriale: pratica
 - 1.8.1. Proprietà intellettuale e Proprietà industriale (Diritto Comparato)
 - 1.8.2. Problemi pratici nella risoluzione dei conflitti
 - 1.8.3. Caso di studio: passi da seguire
- 1.9. Diritto pubblicitario I
 - 1.9.1. Normativa applicabile
 - 1.9.2. Aspetti e questioni rilevanti
 - 1.9.3. Giurisprudenza in materia di pubblicità
- 1.10. Diritto pubblicitario II
 - 1.10.1. Autoregolamentazione della pubblicità
 - 1.10.2. Autocontrollo
 - 1.10.3. Giuria pubblicitaria

Modulo 2. Gestione economica e finanziaria di imprese creative

- 2.1. La necessaria sostenibilità economica
 - 2.1.1. La struttura finanziaria di un'azienda creativa
 - 2.1.2. La contabilità in un'impresa creativa
 - 2.1.3. Triple balance
- 2.2. Le entrate e le spese di un'impresa creativa al giorno d'oggi
 - 2.2.1. Contabilità dei costi
 - 2.2.2. Tipologia dei costi
 - 2.2.3. Assegnazione dei costi
- 2.3. I tipi di benefici dell'impresa
 - 2.3.1. Margine di contribuzione
 - 2.3.2. Punto di equilibrio
 - 2.3.3. Valutazione delle alternative
- 2.4. L'investimento nel settore creativo
 - 2.4.1. L'investimento dell'industria creativa
 - 2.4.2. La valutazione di un investimento
 - 2.4.3. Il metodo VAN: Valore Attuale Netto

- 2.5. La redditività dell'industria creativa
 - 2.5.1. Redditività economica
 - 2.5.2. Redditività nel tempo
 - 2.5.3. Redditività finanziaria
- 2.6. Il tesoro: Liquidità e solvibilità
 - 2.6.1. Flusso di cassa
 - 2.6.2. Bilancio e conteggio dei risultati
 - 2.6.3. Liquidazione e leverage
- 2.7. Formule di finanziamento attuali nel mercato creativo
 - 2.7.1. Fondi Venture Capital
 - 2.7.2. *Business Angels*
 - 2.7.3. Bandi e sovvenzioni
- 2.8. Il prezzo del prodotto nell'industria creativa
 - 2.8.1. Determinazione dei prezzi
 - 2.8.2. Guadagno vs. Concorrenza
 - 2.8.3. La strategia dei prezzi
- 2.9. Strategie dei prezzi nel settore creativo
 - 2.9.1. Tipi di strategie di prezzo
 - 2.9.2. Vantaggi
 - 2.9.3. Svantaggi
- 2.10. Bilanci operativi
 - 2.10.1. Strumenti pianificazione strategica
 - 2.10.2. Elementi inclusi nel budget operativo
 - 2.10.3. Sviluppo ed esecuzione del budget operativo

Modulo 3. Gestione dei consumatori o degli utenti nelle imprese creative

- 3.1. L'utente nel contesto attuale
 - 3.1.1. Il cambiamento del consumatore negli ultimi tempi
 - 3.1.2. L'importanza della ricerca
 - 3.1.3. Analisi dei trend
- 3.2. Strategia con la persona al centro
 - 3.2.1. La strategia Human Centric
 - 3.2.2. Concetti chiave e benefici dell'essere Human Centric
 - 3.2.3. Casi di successo
- 3.3. Il dato nella strategia Human Centric
 - 3.3.1. Il dato nella strategia Human Centric
 - 3.3.2. Il valore del dato
 - 3.3.3. Vista a 360° del cliente
- 3.4. Attuazione della strategia Human Centric nell'industria creativa
 - 3.4.1. Trasformazione dell'informazione dispersa nelle conoscenze del cliente
 - 3.4.2. Analisi delle opportunità
 - 3.4.3. Strategie e iniziative di massimizzazione
- 3.5. Metodologia Human Centric
 - 3.5.1. Dalla ricerca al prototipo
 - 3.5.2. Modello del doppio diamante: processo e fasi
 - 3.5.3. Strumenti
- 3.6. *Design Thinking*
 - 3.6.1. Il *design thinking*
 - 3.6.2. Metodologia
 - 3.6.3. Tecniche e strumenti di *design thinking*
- 3.7. Il posizionamento del brand nella mente del consumatore
 - 3.7.1. L'analisi del posizionamento
 - 3.7.2. Tipologia
 - 3.7.3. Metodologia e strumenti

- 3.8. *User Insight* nelle imprese creative
 - 3.8.1. Gli *User Insight* e la loro importanza
 - 3.8.2. *Customer journey* e l'importanza della *journey map*
 - 3.8.3. Tecniche di indagine
- 3.9. Il profilo degli utenti (*archetipi* e *buyer persona*)
 - 3.9.1. Archetipi
 - 3.9.2. *Buyer persona*
 - 3.9.3. Metodologia di analisi
- 3.10. Risorse e tecniche di indagine
 - 3.10.1. Tecniche in contesto
 - 3.10.2. Tecniche di visualizzazione e creazione
 - 3.10.3. Tecniche di contrasti di voci





“

*Sarai il miglior leader in assoluto
per le aziende di videogiochi che
sceglierai di dirigere"*

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

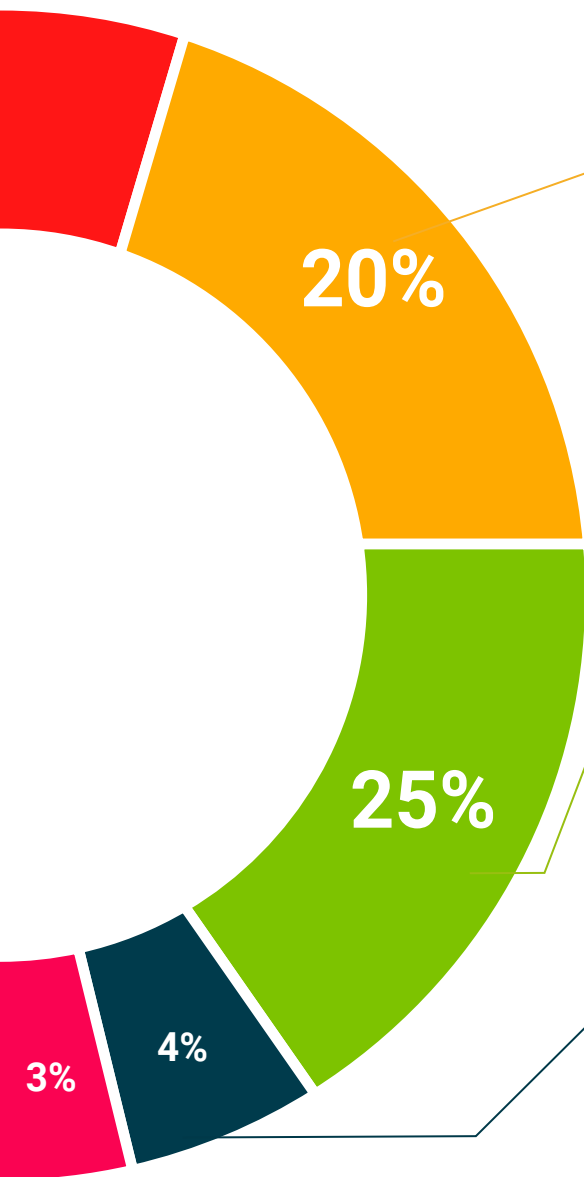
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Gestione di Industrie Creative ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Gestione di Industrie Creative** ossiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Gestione di Industrie Creative**

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Gestione di Industrie
Creative

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Gestione di Industrie Creative

