

Esperto Universitario  
Innovazione nelle  
Industrie Creative



**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Innovazione nelle 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.techitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-innovazione-industrie-creative](http://www.techitute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-innovazione-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

L'innovazione nei videogiochi è costante e la necessità di migliorarsi è più forte che mai. Per soddisfare l'enorme domanda del mercato, devono essere rilasciati sempre nuovi titoli, videogiochi che devono anche incorporare nuove meccaniche e grafiche di vario tipo per distinguersi dalla massa. Proprio per questo impellente bisogno di innovare, TECH ha creato questo programma sull'Innovazione nelle Industrie Creative, che fornisce agli studenti tutti gli strumenti e le metodologie necessarie per incanalare l'innovazione nel settore dei videogiochi e trasformarla in risorse e idee utili che permettano di portare i titoli stessi al successo.





“

*L'innovazione è ciò che ha portato grandi titoli come The Legend of Zelda a diventare ciò che sono oggi. Impara tutte le tecniche di innovazione più utili grazie a questa qualifica di TECH”*

L'innovazione è il principale motore del cambiamento nel settore dei videogiochi. Grazie ad essa sono nate le grandi saghe che conosciamo oggi e ne nascono continuamente di nuove che cercano di infrangere tutte le vecchie regole. Ecco perché una buona innovazione è fondamentale per il successo nell'industria dei videogiochi.

Consapevole di questa situazione, TECH ha riunito un team di esperti creativi che hanno lavorato in modo professionale sull'innovazione per realizzare questo programma. Gli studenti apprenderanno qui tutte le nozioni necessarie per focalizzare l'innovazione verso il successo professionale. Tra queste nozioni chiave figurano metodologie come il pensiero del futuro e la leadership basata sull'innovazione in ambienti creativi.

Si tratta di una grande opportunità per tutti i professionisti che vogliono conferire una maggiore professionalità al proprio lavoro, con la garanzia di un successo riconosciuto dai giocatori di tutto il mondo.

Un Esperto Universitario che ha il vantaggio di essere al 100% online, il che consente agli studenti una flessibilità assoluta per adattare i loro studi al proprio ritmo e ai propri impegni personali.

Questo **Esperto Universitario in Innovazione nelle 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 direzione e nella gestione delle imprese 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 migliorare il processo di apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative nella gestione 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 mobile dotato di connessione a internet



*TECH ti offre le agevolazioni di cui hai bisogno per affrontare i tuoi studi nel modo più comodo possibile"*

“

*Potrai lavorare nei migliori team di sviluppo grazie alle tue conoscenze in materia di innovazione e leadership creativa”*

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.

*Dai una svolta alla tua carriera nell'industria dei videogiochi con questo Esperto Universitario di TECH.*

*Grazie a questo Esperto Universitario potrai sfruttare al meglio tutta la tua creatività e innovazione.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Innovazione nelle Industrie Creative è quello di fornire ai professionisti del settore videoludico tutte le metodologie e gli strumenti necessari per veicolare l'innovazione nei vari dipartimenti. Lo studente acquisisce così una serie di competenze chiave per migliorare le proprie capacità professionali e avere migliori aspirazioni lavorative. TECH garantisce questi obiettivi offrendo il miglior approccio didattico possibile, realizzato da professionisti con una vasta esperienza nel campo del business creativo e dell'innovazione.







“

*Un Esperto Universitario che  
migliorerà il livello del tuo CV agli  
occhi delle aziende più prestigiose”*



## 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 il perfezionamento e lo scambio di esperienze nel campo degli studi
- ◆ 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



*Con le conoscenze che  
apprenderai in questo programma  
sarai in grado di realizzare future  
innovazioni rivoluzionarie”*



## Obiettivi specifici

---

### **Modulo 1. Futures Thinking: Come trasformare l'oggi a partire dal domani?**

- ◆ Conoscere a fondo la metodologia del *Futures Thinking*
- ◆ Comprendere i segnali che indicano la necessità di un cambiamento nel modo di lavorare
- ◆ Capire come potrebbe essere il futuro per anticipare e creare strategie innovative per la crescita dell'azienda
- ◆ Pensare alla sostenibilità come a un obiettivo da raggiungere per mezzo di tutti gli interventi proposti

### **Modulo 2. Leadership e innovazione nelle industrie creative**

- ◆ Applicare risorse creative nello sviluppo del business
- ◆ Comprendere l'innovazione come parte essenziale di ogni azienda creativa
- ◆ Comprendere le barriere all'innovazione nell'industria creativa
- ◆ Essere in grado di guidare una strategia di innovazione in azienda

### **Modulo 3. Trasformazione digitale nell'industria creativa**

- ◆ Sapere come realizzare la trasformazione digitale nelle imprese creative
- ◆ Comprendere gli impatti della quarta rivoluzione industriale
- ◆ Applicare i concetti e le strategie dei big data al business creativo
- ◆ Applicare la tecnologia blockchain

# 03

## Direzione del corso

I professionisti riuniti da TECH per la realizzazione di questo Esperto Universitario in Innovazione nelle Industrie Creative vantano un'ampia esperienza a capo di diverse aziende creative, dove hanno sviluppato le loro capacità di innovazione. Questa esperienza professionale si riflette nella qualità del materiale didattico a cui gli studenti hanno accesso, contenente tutte le chiavi del successo che hanno potuto testare e provare efficacemente nel proprio ambito lavorativo.



“

*I migliori professionisti ti aiuteranno a procurarti il lavoro che hai sempre desiderato, innovando l'industria dei videogiochi”*

## 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 celluloidi 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 Arroyo Villoria, Cristina

- ♦ Partner e direttrice dei progetti e delle iniziative imprenditoriali presso la creative industries factory
- ♦ Pianificazione strategica, sviluppo del business, strategia di comunicazione e marketing
- ♦ Laurea in Scienze del Lavoro conseguita presso l'Università di Valladolid
- ♦ Master in Direzione e Gestione delle Risorse Umane conseguito presso la Business School San Pablo CEU
- ♦ Master in Tecnologie dell'Educazione conseguito presso la Business School di Bureau Veritas





# 04

## Struttura e contenuti

La struttura di questo Esperto Universitario di TECH è semplice e sintetica, in quanto si compone di 3 moduli didattici in cui lo studente apprenderà tutto ciò che riguarda la metodologia del *Futures Thinking*, la leadership e l'innovazione nell'industria creativa e la sua trasformazione digitale, il tutto con un focus specifico sul settore dei videogiochi, dove tutte queste conoscenze sono di particolare rilevanza.

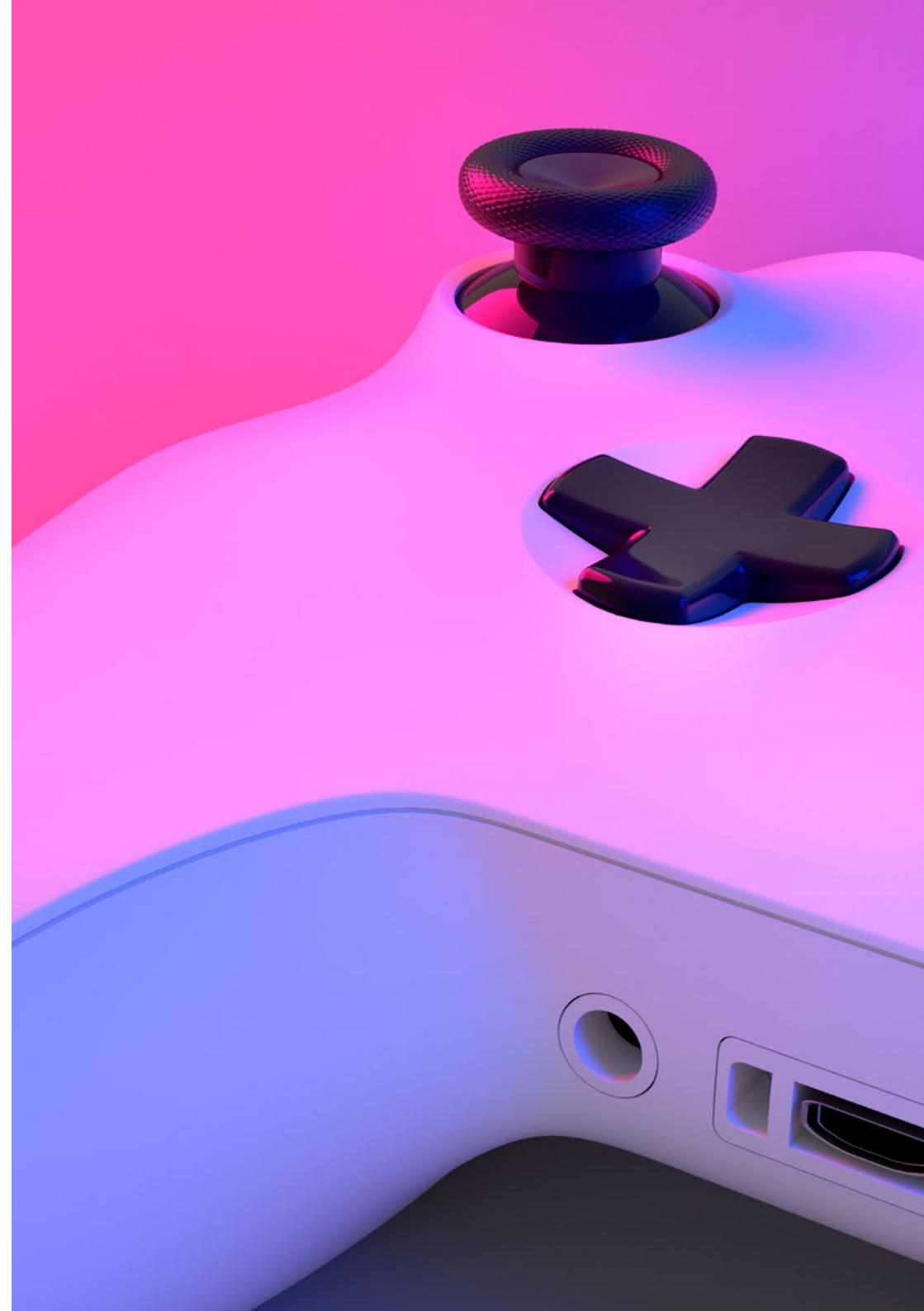


“

*La precisione dei contenuti e il modo in cui sono stati scritti ti aiuteranno ad assimilare il materiale didattico in modo molto più semplice e veloce”*

## Modulo 1. Futures Thinking: come trasformare l'oggi a partire dal domani?

- 1.1. Metodologia Futures Thinking
  - 1.1.1. Il Futures Thinking
  - 1.1.2. Benefici dell'uso di questa metodologia
  - 1.1.3. Il ruolo del "futurista" nell'impresa creativa
- 1.2. Segnali di cambiamento
  - 1.2.1. Il segnale di cambiamento
  - 1.2.2. Identificazione dei segnali di cambiamento
  - 1.2.3. L'interpretazione dei segnali
- 1.3. Tipologie di futuro
  - 1.3.1. Viaggio al passato
  - 1.3.2. Le quattro tipologie di futuro
  - 1.3.3. Applicazione della metodologia Futures Thinking nel lavoro
- 1.4. *Future forecasting*
  - 1.4.1. Alla ricerca di *driver*
  - 1.4.2. Come creare una previsione del futuro?
  - 1.4.3. Come scrivere uno scenario futuro?
- 1.5. Tecniche di stimolazione mentale
  - 1.5.1. Passato, futuro ed empatia
  - 1.5.2. Fatti vs. Esperienza
  - 1.5.3. Percorsi alternativi
- 1.6. Previsione collaborativa
  - 1.6.1. Il futuro come un gioco
  - 1.6.2. *Future Wheel*
  - 1.6.3. Il futuro da prospettive diverse
- 1.7. Vittorie epiche
  - 1.7.1. Dalla scoperta alla proposta di innovazione
  - 1.7.2. La vittoria epica
  - 1.7.3. L'equità nel gioco del futuro



- 1.8. Futuri di preferenza
  - 1.8.1. Il futuro di preferenza
  - 1.8.2. Tecniche
  - 1.8.3. Lavorare dal futuro all'indietro
- 1.9. Dalla previsione all'azione
  - 1.9.1. Immagini del futuro
  - 1.9.2. Manufatti del futuro
  - 1.9.3. Tabella di marcia
- 1.10. OSS: Una visione globale e multidisciplinare del futuro
  - 1.10.1. Sviluppo sostenibile come obiettivo mondiale
  - 1.10.2. La gestione dell'essere umano nella natura
  - 1.10.3. Sostenibilità sociale

## Modulo 2. Leadership e innovazione nelle industrie creative

- 2.1. Creatività applicata all'industria
  - 2.1.1. L'espressione creativa
  - 2.1.2. Le risorse creative
  - 2.1.3. Tecniche creative
- 2.2. La nuova cultura di innovazione
  - 2.2.1. Il contesto dell'innovazione
  - 2.2.2. Perché l'innovazione fallisce?
  - 2.2.3. Teorie accademiche
- 2.3. Dimensioni e leve dell'innovazione
  - 2.3.1. I piani e le dimensioni dell'innovazione
  - 2.3.2. Attitudini per l'innovazione
  - 2.3.3. Intrapreneurship e tecnologia
- 2.4. Restrizioni e ostacoli dell'innovazione nell'industria creativa
  - 2.4.1. Restrizioni personali e di gruppo
  - 2.4.2. Restrizioni sociali e organizzative
  - 2.4.3. Restrizioni industriali e tecnologiche

- 2.5. Innovazione chiusa e aperta
  - 2.5.1. Dall'innovazione chiusa all'Open Innovation
  - 2.5.2. Pratiche per implementare l'Open Innovation
  - 2.5.3. Esperienza di Open Innovation nelle imprese
- 2.6. Modelli di business innovativi nelle Industrie Creative
  - 2.6.1. Tendenze aziendali nell'economia creativa
  - 2.6.2. Casi di studio
  - 2.6.3. Rivoluzione del settore
- 2.7. Guidare e gestire una strategia di innovazione
  - 2.7.1. Promuovere l'adozione
  - 2.7.2. Guidare il processo
  - 2.7.3. *Portfolio maps*
- 2.8. Finanziare l'innovazione
  - 2.8.1. CFO: chief financial officer
  - 2.8.2. Finanziamento dinamico
  - 2.8.3. Risposta alle sfide
- 2.9. Ibridazione: innovazione nell'economia creativa
  - 2.9.1. Intersezione tra settori
  - 2.9.2. Generare soluzioni dirompenti
  - 2.9.3. L'effetto Medici
- 2.10. Nuovi ecosistemi creativi e innovativi
  - 2.10.1. Generare ambienti innovativi
  - 2.10.2. La creatività come stile di vita
  - 2.10.3. Ecosistemi

### Modulo 3. Trasformazione digitale nell'industria creativa

- 3.1. Digital future dell'industria creativa
  - 3.1.1. La Trasformazione digitale
  - 3.1.2. Situazione del settore e ottica comparativa
  - 3.1.3. Sfide in ottica futura
- 3.2. Quarta rivoluzione industriale
  - 3.2.1. Rivoluzione industriale
  - 3.2.2. Applicazioni
  - 3.2.3. Impatti
- 3.3. Abilitatori digitali per la crescita
  - 3.3.1. Effettività operativa, accelerazione e miglioramento
  - 3.3.2. Trasformazione Digitale Continua
  - 3.3.3. Soluzioni e servizi per le industrie creative
- 3.4. L'applicazione dei *big data* nell'impresa
  - 3.4.1. Il valore del dato
  - 3.4.2. Il dato nel processo decisionale
  - 3.4.3. *Data Driven Companies*
- 3.5. Tecnologia cognitiva
  - 3.5.1. IA e digital interaction
  - 3.5.2. IoT e Robotica
  - 3.5.3. Altre pratiche digitali
- 3.6. Utilizzi e applicazione della tecnologia *blockchain*
  - 3.6.1. *Blockchain*
  - 3.6.2. Valore per il settore delle Creative Industries
  - 3.6.3. Versatilità delle transazioni
- 3.7. L'Omnicanalità e lo sviluppo del transmedia
  - 3.7.1. Impatto nel settore
  - 3.7.2. Analisi della sfida
  - 3.7.3. Evoluzione

- 3.8. Ecosistemi di imprenditorialità
  - 3.8.1. Il ruolo dell'innovazione e il venture capital
  - 3.8.2. L'ecosistema *start-up* e gli agenti che lo compongono
  - 3.8.3. Come massimizzare la relazione tra l'agente creativo e le *start-up*?
- 3.9. Nuovi modelli di business dirompenti
  - 3.9.1. Basato sulla commercializzazione (piattaforme e *marketplace*)
  - 3.9.2. Basato sulla prestazione dei servizi (modelli *freemium*, *premium* o ad abbonamento)
  - 3.9.3. Basato sulle comunità (dal *crowdfunding*, social network e blog)
- 3.10. Metodologie per promuovere la cultura dell'innovazione nell'industria creativa
  - 3.10.1. Strategia di innovazione del blue ocean
  - 3.10.2. Strategia di innovazione *lean startup*
  - 3.10.3. Strategia di innovazione agile

“

*Grazie all'ottimo supporto audiovisivo e a una moltitudine di esempi di casi di studio reali, non avrai alcuna difficoltà nell'affrontare lo studio di questo Esperto Universitario”*



# 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

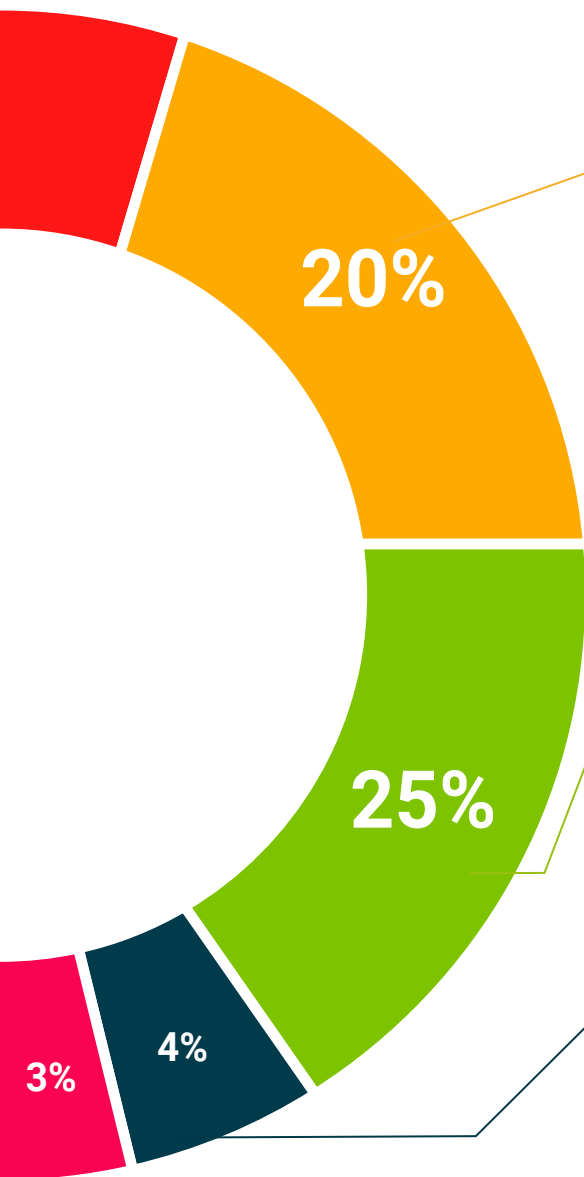
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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 Innovazione nelle 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 Innovazione nelle Industrie Creative** possiede 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 Innovazione nelle 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  
Innovazione  
nelle Industrie Creative

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

# Esperto Universitario Innovazione nelle Industrie Creative

