

Certificat Avancé

Innovation en Industries Créatives



Certificat Avancé Innovation en Industries Créatives

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site: www.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-innovation-industries-creatives

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01 Présentation

Aujourd'hui, la créativité et l'innovation sont devenues, avec la technologie, les principaux moteurs du progrès économique. L'industrie culturelle et artistique, principalement, est dans la ligne de mire de ce secteur, qui exige de plus en plus de professionnels aux qualifications plus élevées, offrant aux entreprises la qualité nécessaire pour se démarquer sur un marché de plus en plus compétitif. La demande de nouveaux profils professionnels, capables de développer la gestion des industries dites créatives de manière harmonieuse et efficace, est constante. C'est pourquoi TECH a conçu ce programme très complet, qui permettra aux designers d'améliorer leurs qualifications et de donner une plus grande visibilité à leur CV.





“

L'innovation étant la base des entreprises créatives, les designers qui améliorent leurs compétences dans ce domaine obtiendront un bonus de qualité pour leur CV et pour leur développement professionnel"

Les entreprises créatives fondent leur production sur l'innovation, ce qui les distingue des autres organisations du secteur. L'application des techniques les plus innovantes, des stratégies les plus créatives et l'utilisation des derniers outils technologiques sont essentielles pour atteindre la qualité maximale exigée par le marché. C'est pourquoi TECH a conçu ce Certificat Avancé en Innovation dans les Industries Créatives afin d'offrir aux designers les qualifications nécessaires dans ce domaine, qui feront d'eux de véritables spécialistes en la matière.

Un programme qui commencera par démêler le concept d'innovation commerciale, qui implique une amélioration de l'activité de l'organisation par des changements dans les modèles commerciaux, les processus, l'organisation, les produits ou le marketing afin de rendre l'entreprise plus efficace et d'atteindre une meilleure position sur le marché. Il abordera également la méthodologie *Future Thinking*, qui vise à accroître l'activité commerciale en modifiant les modèles d'entreprise, les processus, l'organisation, les produits ou le marketing afin de rendre l'entreprise plus efficace et d'atteindre une meilleure position sur le marché.

Sans aucun doute, un programme qui donnera aux designers les clés pour gérer avec succès un secteur fondamental aujourd'hui, qui devient de plus en plus pertinent sur le marché et qui comprend des entreprises de secteurs largement créatifs, tels que la culture, les arts, la communication, etc.; des secteurs qui exigent une plus grande spécialisation des professionnels afin d'atteindre le succès souhaité.

Un Certificat Avancé 100% en ligne qui permettra aux étudiants de répartir eux-mêmes leur temps d'étude, puisqu'ils ne seront pas conditionnés par des horaires fixes ou la nécessité de se déplacer vers un autre lieu physique, en ayant la possibilité d'accéder à tous les contenus à tout moment de la journée, en équilibrant leur travail et leur vie personnelle avec leur vie académique.

Ce **Certificat Avancé en Innovation en Industries Créatives** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en gestion et gestion d'entreprise créatives
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du programme fournit des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer le processus d'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes en la gestion des entreprises créatives
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Développez vos compétences les plus créatives pour gérer avec succès des entreprises culturelles et artistiques"

“

Spécialisez vous dans l'innovation dans les entreprises créatives et apportez à votre entreprise une nouvelle vision du travail, plus dynamique, plus actuelle, plus adaptée aux besoins du XXIe siècle"

Son corps enseignant comprend des professionnels du design, qui apportent l'expérience de leur travail à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel. En d'autres termes, un environnement simulé qui fournira une étude immersive programmée pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'apprentissage par Problèmes. Ainsi le médecin devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Ce Certificat Avancé dispose d'une méthodologie d'enseignement innovante qui permettra aux étudiants d'étudier de manière contextuelle, comme s'ils étaient confrontés à des situations réelles.

TECH fournit aux étudiants une multitude d'études de cas avec lesquelles ils peuvent facilement renforcer le contenu.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Innovation dans les Industries Créatives TECH est de s'assurer que les designers acquièrent les compétences nécessaires pour mettre en pratique tous les concepts et stratégies proposés dans ce programme. Son utilisation leur donnera les outils précis pour réussir dans un domaine actuellement très demandé, ce qui sera fondamental pour leur épanouissement personnel et, surtout, professionnel. Ainsi, à l'issue du Certificat Avancé, les étudiants seront en mesure de travailler avec une plus grande confiance lors de la gestion d'entreprises créatives.





“

*Un Certificat Avancé de premier ordre
qui vous permettra d'être à la pointe de
l'innovation dans les Industries Créatives"*



Objectifs généraux

- ◆ Offrir des connaissances utiles pour la spécialisation des étudiants, en leur fournissant des compétences pour le développement et l'application d'idées originales dans leur travail personnel et professionnel
 - ◆ Comprendre comment la créativité et l'innovation sont devenues les moteurs de l'économie
 - ◆ Résoudre problèmes dans des environnements nouveaux et dans des contextes interdisciplinaires dans le domaine de la gestion de la créativité
 - ◆ Intégrer ses propres connaissances à celles des autres, en portant des jugements éclairés et en raisonnant sur la base des informations disponibles dans chaque cas
 - ◆ Savoir gérer le processus de création et de mise en œuvre d'idées nouvelles sur un sujet donné
 - ◆ Acquérir des connaissances spécifiques pour la gestion des entreprises et des organisations dans le nouveau contexte des industries créatives
 - ◆ Posséder les outils nécessaires pour analyser les réalités économiques, sociales et culturelles dans lesquelles les industries créatives se développent et se transforment aujourd'hui
 - ◆ Acquérir les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel dans des environnements commerciaux et entrepreneuriaux
 - ◆ Obtenir des connaissances pour gérer les entreprises et les organisations dans le nouveau contexte des Industries Créatives
- ◆ Organiser et planifier les tâches en utilisant les ressources disponibles afin de les réaliser dans des délais précis
 - ◆ Utiliser nouvelles technologies de l'information et de la communication comme outils de Formation et d'échange d'expériences dans le domaine d'étude
 - ◆ Développer des compétences en communication, tant à l'écrit qu'à l'oral, ainsi que faire des présentations professionnelles efficaces dans la pratique quotidienne
 - ◆ Acquérir des compétences en matière d'études de marché, de vision stratégique, de méthodologies numériques et de co-création



Découvrez les principaux changements numériques qui ont eu lieu dans les Industries Créatives et appliquez-les à votre entreprise"



Objectifs spécifiques

Module 1. *Futures Thinking*: Futures Thinking: comment transformer aujourd'hui en demain?

- ◆ Acquérir une compréhension approfondie de la méthodologie *Futures Thinking*
- ◆ Comprendre les signaux qui indiquent qu'un changement dans la façon de travailler doit avoir lieu
- ◆ Comprendre ce que peut être l'avenir afin d'anticiper et de créer des stratégies innovantes qui favorisent la croissance de l'entreprise
- ◆ Penser la durabilité comme un objectif à atteindre à travers toutes les actions proposées

Module 2. Leadership et Innovation dans les Industries Créatives

- ◆ Appliquer les ressources créatives au développement des entreprises
- ◆ Comprendre que l'innovation est un élément essentiel de toute entreprise créative
- ◆ Connaître les obstacles à l'innovation dans l'industrie créative
- ◆ Être capable de diriger la stratégie d'innovation d'une entreprise

Module 3. La transformation numérique dans l'industrie créative

- ◆ Savoir comment mener à bien la transformation numérique dans les entreprises créatives
- ◆ Connaître les impacts de la quatrième révolution industrielle
- ◆ Appliquer les concepts et stratégies du *Big Data* à l'entreprise créative
- ◆ Appliquer la technologie *Blockchain*

03

Direction de la formation

Les enseignants de ce Certificat Avancé en Innovation dans les Industries Créatives TECH sont des professionnels ayant une grande expérience du secteur, ainsi que de l'enseignement et de la recherche, qui ont consacré une grande partie de leur carrière à se spécialiser dans ce domaine, en tenant compte des avancées qui ont eu lieu au cours des dernières décennies. Sans aucun doute, des professeurs de haut niveau qui ont mis tous leurs efforts pour créer le meilleur programme sur la scène académique actuelle.



“

*Un programme conçu par
des professionnels ayant une
grande expérience du secteur”*

Chef d'orchestre invité international

S. Mark Young est un expert de renommée internationale qui a concentré ses recherches sur l'Industrie du Divertissement. Ses conclusions ont été récompensées à de nombreuses reprises, notamment par le Prix 2020 pour l'Ensemble de sa carrière en Comptabilité et Gestion, décerné par la Société Américaine de Comptabilité (American Accounting Association). Il a également reçu trois prix pour sa contribution à la littérature académique dans ces domaines.

L'une des étapes les plus importantes de sa carrière a été la publication de l'étude "Narcissism and Celebrities", en collaboration avec le Dr Drew Pinsky. Ce texte rassemble des données directes sur des personnalités célèbres du Cinéma et de la Télévision. En outre, dans cet article, qui deviendra plus tard un livre à succès, l'expert analyse les comportements narcissiques des stars du cinéma et la façon dont ils sont devenus normalisés dans les médias modernes. Dans le même temps, l'impact de ces comportements sur la jeunesse contemporaine a été abordé.

Tout au long de sa vie professionnelle, Young s'est également intéressé à l'organisation et à l'orientation de l'industrie cinématographique. Il a notamment étudié des modèles permettant de prédire le succès des grands films au box-office. Il a également contribué à la comptabilité par activités et à la conception de systèmes de contrôle. En particulier, son influence sur la mise en œuvre d'une gestion efficace basée sur la Balanced Scorecard est bien connue.

Le travail universitaire a également marqué sa vie professionnelle, et il a été élu à la Chaire de Recherche George Bozanic et Holman G. Hurt en Affaires Sportives et Divertissantes. Il a également enseigné et participé à des programmes d'études liés à la Comptabilité, au Journalisme et à la Communication. Parallèlement, ses études de premier et de deuxième cycle l'ont mené dans de prestigieuses universités américaines telles que Pittsburgh et l'Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- ♦ Directeur de la Chaire George Bozanic et Holman G. Hurt sur les Affaires du Sport et du Divertissement
- ♦ Historien Officiel de l'Équipe Masculine de Tennis de l'Université de Californie du Sud
- ♦ Chercheur académique spécialisé dans le Développement de Modèles Prédicatifs pour l'Industrie Cinématographique
- ♦ Co-auteur du livre "Narcissism and Celebrities"
- ♦ Doctorat en Sciences Comptables de l'Université de Pittsburgh
- ♦ Master en Comptabilité de l'Ohio State University
- ♦ Licence en Sciences Économiques de l'Oberlin College
- ♦ Membre du Centre pour l'Excellence dans l'Enseignement

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



Dr Velar, Marga

- ♦ Directrice du *Marketing* d'Entreprise chez SGN Group (New York)
- ♦ Directrice de Forefashion Lab
- ♦ Professeur au Centre Universitaire Villanueva, à l'ISEM *Fashion Business School* et à la faculté de Communication de l'Université de Navarre
- ♦ Doctorat en communication de l'Université Carlos III de Madrid
- ♦ Diplôme en Communication Audiovisuelle et diplôme en Communication et Gestion de la Mode du Centre Universitaire Villanueva, Université Complutense
- ♦ MBA en Gestion des Affaires de la Mode par l'ISEM *Fashion Business School*

Professeurs

Mme Arroyo Villoria, Cristina

- ♦ Partenaire et directeur de projets et d'entrepreneuriat dans une usine d'industries créatives
- ♦ Planification stratégique, développement commercial et stratégie de communication et de marketing
- ♦ Diplôme en sciences du travail de l'université de Valladolid
- ♦ Master en Direction des RH de l'Ecole de Commerce San Pablo CEU
- ♦ Master en Technologie Éducative du Bureau Veritas *Business School*



“

Notre équipe pédagogique, experte en Innovation dans les Industries Créatives, vous aidera à réussir dans votre profession”

04

Structure et contenu

Les Industries Créatives sont basées sur l'innovation de leurs processus. La qualification des professionnels doit donc être axée sur ce domaine, ce qui leur permettra d'être plus efficaces dans leur travail quotidien. Ce Certificat Avancé en TECH s'adresse aux designers, et leur offre le cursus le plus complet du panorama académique actuel, avec une multitude de ressources théoriques-pratiques qui faciliteront leur apprentissage et leur permettront d'améliorer leur formation en peu de temps.



“

Un programme très bien structuré pour faciliter votre apprentissage et vous aider à réussir professionnellement”

Module 1. *Futures Thinking*: Futures Thinking: comment transformer aujourd'hui en demain?

- 1.1. Méthodologie *futures thinking*
 - 1.1.1. Le *futures thinking*
 - 1.1.2. Avantages de l'utilisation de cette méthodologie
 - 1.1.3. Le rôle du "futuriste" dans l'entreprise créative
- 1.2. Signes de changement
 - 1.2.1. Signes de changement
 - 1.2.2. Identification des signaux de changement
 - 1.2.3. Types de contrats à terme
- 1.3. Types de futurs
 - 1.3.1. Voyage dans le passé
 - 1.3.2. Les quatre types de contrats à terme
 - 1.3.3. Application de la méthodologie *futures thinking* au travail
- 1.4. *Future forecasting*
 - 1.4.1. Recherche de *drivers*
 - 1.4.2. Comment créer une prévision d'avenir?
 - 1.4.3. Comment écrire un scénario futur?
- 1.5. Techniques de stimulation mentale
 - 1.5.1. Passé, avenir et empathie
 - 1.5.2. Faits et expérience
 - 1.5.3. Voies alternatives
- 1.6. Prospective collaborative
 - 1.6.1. L'avenir comme un jeu
 - 1.6.2. *Future Wheel*
 - 1.6.3. L'avenir selon différentes approches
- 1.7. Des victoires épiques
 - 1.7.1. De la découverte à la proposition d'innovation
 - 1.7.2. La victoire épique
 - 1.7.3. L'équité dans le jeu de l'avenir
- 1.8. Futurs préférés
 - 1.8.1. Le futur préféré
 - 1.8.2. Techniques
 - 1.8.3. Travailler à rebours à partir de l'avenir

- 1.9. De la prédiction à l'action
 - 1.9.1. Images de l'avenir
 - 1.9.2. Les artefacts du futur
 - 1.9.3. Les artefacts du futur
- 1.10. SDGS. Une vision globale et multidisciplinaire de l'avenir
 - 1.10.1. Le développement durable comme objectif mondial
 - 1.10.2. La gestion de la nature par l'homme
 - 1.10.3. Durabilité sociale

Module 2. Leadership et Innovation dans les Industries Créatives

- 2.1. La créativité appliquée à l'industrie
 - 2.1.1. Expression créative
 - 2.1.2. Ressources créatives
 - 2.1.3. Techniques de création
- 2.2. La nouvelle culture de l'innovation
 - 2.2.1. Le contexte de l'innovation
 - 2.2.2. Pourquoi l'innovation échoue?
 - 2.2.3. Théories académiques
- 2.3. Dimensions et leviers de l'innovation
 - 2.3.1. Les plans ou dimensions de l'innovation
 - 2.3.2. Attitudes à l'égard de l'innovation
 - 2.3.3. Entrepreneuriat et technologie
- 2.4. Contraintes et obstacles à l'innovation dans l'industrie créative
 - 2.4.1. Contraintes personnelles et de groupe
 - 2.4.2. Contraintes sociales et organisationnelles
 - 2.4.3. Contraintes industrielles et technologiques
- 2.5. Innovation fermée et innovation ouverte
 - 2.5.1. De l'innovation fermée à l'innovation ouverte
 - 2.5.2. Pratiques pour la mise en œuvre de l'innovation ouverte
 - 2.5.3. Expériences d'innovation ouverte dans les entreprises
- 2.6. Modèles d'entreprise innovants dans les IICC
 - 2.6.1. Modèles d'entreprise innovants dans les IICC
 - 2.6.2. Étude de cas
 - 2.6.3. La révolution du secteur

- 2.7. Diriger et gérer une stratégie d'innovation
 - 2.7.1. Favoriser l'adoption
 - 2.7.2. Diriger le processus
 - 2.7.3. *Portfolio maps*
 - 2.8. Financer l'innovation
 - 2.8.1. Directeur financier: investisseur en capital-risque
 - 2.8.2. Financement dynamique
 - 2.8.3. Relever les défis
 - 2.9. Hybridation: innover dans l'économie créative
 - 2.9.1. Intersection de secteurs
 - 2.9.2. Générer des solutions disruptives
 - 2.9.3. L'effet *Médecis*
 - 2.10. Nouveaux écosystèmes créatifs et innovants
 - 2.10.1. Créer des environnements innovants
 - 2.10.2. La créativité comme mode de vie
 - 2.10.3. Icosystèmes
- Module 3. La transformation numérique dans l'industrie créative**
- 3.1. *Digital future* de l'industrie créative
 - 3.1.1. La transformation numérique
 - 3.1.2. Situation du secteur et comparaison
 - 3.1.3. Les défis à venir
 - 3.2. Quatrième révolution industrielle
 - 3.2.1. La révolution industrielle
 - 3.2.2. Application
 - 3.2.3. Impacts
 - 3.3. Les catalyseurs numériques de la croissance
 - 3.3.1. Efficacité, accélération et amélioration des opérations
 - 3.3.2. Transformation numérique continue
 - 3.3.3. Solutions et services pour les industries créatives
 - 3.4. L'application du *big data* à l'entreprise
 - 3.4.1. Valeur des données
 - 3.4.2. Les données dans la prise de décision
 - 3.4.3. *Une entreprise axée sur les données*
 - 3.5. Technologie cognitive
 - 3.5.1. La *digital interaction*
 - 3.5.2. IoT et robotique
 - 3.5.3. Autres pratiques numériques
 - 3.6. Utilisations et applications de la technologie *blockchain*
 - 3.6.1. *Blockchain*
 - 3.6.2. Valeur pour le secteur IICC
 - 3.6.3. Polyvalence des transactions
 - 3.7. L'omni-canal et le développement du transmédia
 - 3.7.1. Impact sur le secteur
 - 3.7.2. Analyse du défi
 - 3.7.3. Évolution
 - 3.8. Écosystèmes entrepreneuriaux
 - 3.8.1. Le rôle de l'innovation et le *venture capital*
 - 3.8.2. L'éco-système *start-up* les acteurs qui le composent
 - 3.8.3. Cómo maximizar la relación entre el agente creativo y las *Start-up*
 - 3.9. Nouveaux modèles commerciaux perturbateurs
 - 3.9.1. Basé sur le marketing (plateformes et *marketplaces*)
 - 3.9.2. Basé sur la prestation de service (modèles *freemium*, *premium* ou souscription)
 - 3.9.3. Basé sur la communauté (à travers le *crowdfunding*, réseaux sociaux ou *blogs*)
 - 3.10. Méthodologies pour promouvoir la culture de l'innovation dans l'industrie créative
 - 3.10.1. Stratégie d'innovation Océan Bleu
 - 3.10.2. Stratégie de l'Innovation de *Lean Start-up*
 - 3.10.3. Stratégie d'innovation *Agile*



Le meilleur aperçu académique de la scène actuelle pour être plus efficace dans les processus d'innovation des entreprises créatives"

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning.***

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine.***



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

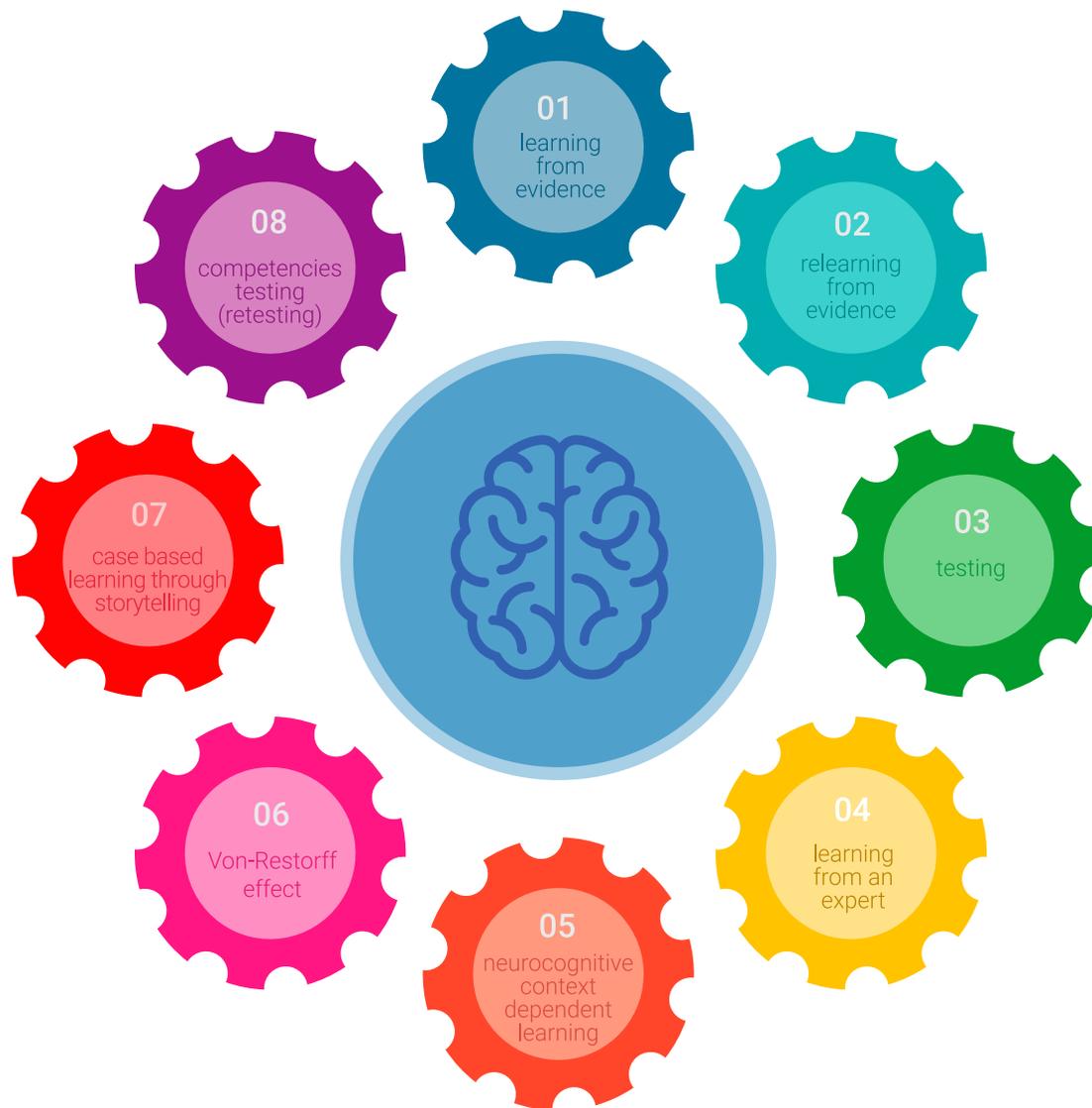
TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu
les meilleurs résultats
d'apprentissage de toutes les
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





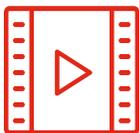
Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Pratiques en compétences et aptitudes

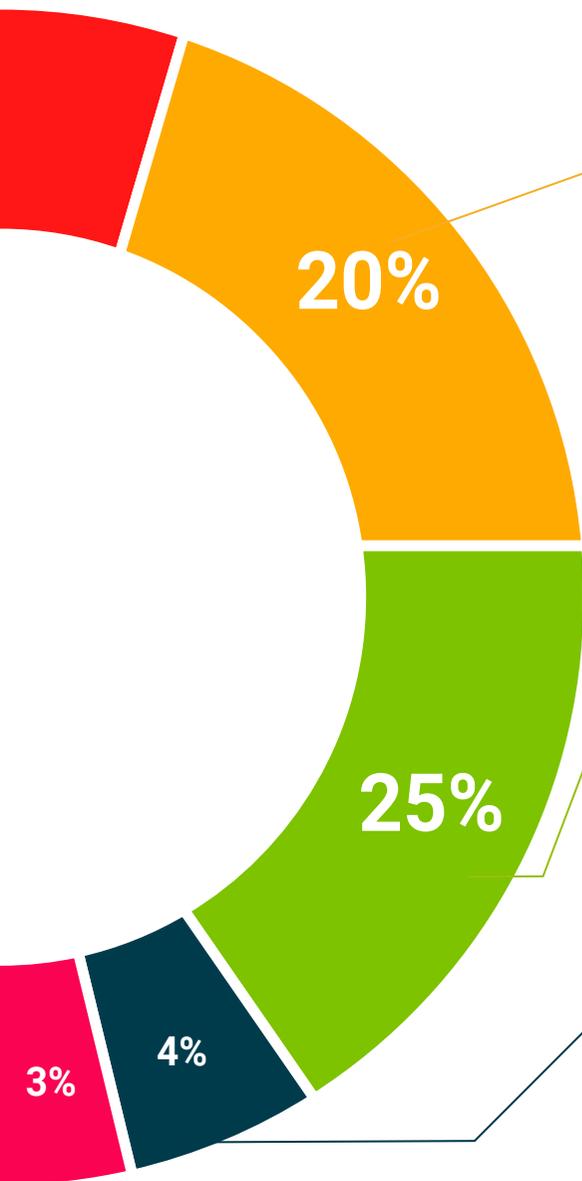
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Innovation en Industries Créatives vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Innovation en Industries Créatives** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Innovation en Industries Créatives**

N.º d'heures officielles: **450 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé
Innovation en Industries
Créatives

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Innovation en Industries Créatives

