

# Esperto Universitario

## Gestione delle Industrie Creative



## Esperto Universitario Gestione delle 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/design/specializzazione/specializzazione-gestione-industrie-creative](http://www.techtitute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-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. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01 Presentazione

La creatività e la gestione aziendale sembrano essere argomenti totalmente opposti. Tuttavia, nel campo del design e delle Industrie Creative, queste due aree sono più che mai strettamente collegate. Di conseguenza, i designer cercano di accrescere le proprie competenze con programmi che permettano loro di acquisire le conoscenze necessarie a gestire le proprie aziende o di ricoprire posizioni di rilievo in aziende creative dove possono anche sviluppare il loro lato più innovativo. Tenendo conto di questa premessa, TECH offre un programma accademico completo con il quale potranno avere le informazioni più aggiornate in questo campo, che saranno fondamentali per la loro crescita professionale.





“

*Le aziende creative hanno bisogno di designer con una vasta conoscenza della gestione aziendale, in grado di portarle ai massimi livelli di qualità”*

Oggi la creatività e l'innovazione sono diventate i principali motori del progresso economico, insieme alla tecnologia. La nascita di imprese creative è quindi in aumento, per cui la richiesta di nuovi profili professionali in grado di sviluppare in modo armonico ed efficiente questi strumenti nella gestione delle cosiddette Industrie Creative è costante.

Questo ha portato i professionisti del design a specializzarsi in nuove aree che, sebbene a prima vista possano sembrare poco attinenti alle loro competenze, sono invece assolutamente rilevanti, soprattutto quando decidono di entrare in questo settore creando una propria impresa, o anche per la necessità di contare su posizioni manageriali rilevanti e professionisti con conoscenze esaustive a livello creativo, fornendo quella combinazione unica che farà la differenza nell'azienda e nel mercato.

Pertanto, al fine di soddisfare la domanda di qualifiche superiori da parte dei professionisti del settore, TECH offre questo programma altamente specializzato e adattato alle esigenze delle aziende creative. Grazie a questo programma esaustivo, gli studenti avranno quindi l'opportunità di padroneggiare le materie necessarie per intraprendere la gestione di aziende e organizzazioni nel nuovo contesto delle Industrie Creative. Questo programma non si concentra solo sulla gestione delle diverse discipline artistiche, ma mira a fornire gli strumenti per analizzare le realtà economiche, sociali e culturali in cui le industrie creative si sviluppano ed evolvono al giorno d'oggi.

Un Esperto Universitario 100% online che consentirà agli studenti di distribuire autonomamente il proprio tempo di studio, senza essere condizionati da orari fissi o dalla necessità di recarsi in una sede fisica, con la possibilità di accedere a tutti i contenuti in qualsiasi momento della giornata, conciliando la vita lavorativa e personale con quella accademica.

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

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella gestione di aziende creative
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui è possibile effettuare un'autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative nella direzione di imprese creative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Le nuove tecnologie hanno favorito la nascita di aziende creative che richiedono professionisti con forti competenze digitali”*

“

*Sapere come gestire le aziende creative ti aiuterà a rilanciare la tua carriera e ad affrontare il futuro del tuo lavoro con garanzie di successo”*

*Le industrie creative sono in costante crescita, quindi la specializzazione in questo campo è essenziale per raggiungere posizioni di rilievo.*

*Iscrivendoti a questo Esperto universitario, avrai accesso diretto a una gran varietà di risorse teoriche e pratiche che saranno essenziali per il tuo apprendimento.*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti nell'ambito del design, così come riconosciuti esperti appartenenti a società e università di prestigio, 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.



# 02 Obiettivi

L'Esperto Universitario in Gestione delle Industrie Creative di TECH è un programma rivolto ai designer, con l'obiettivo principale di fornire loro una conoscenza diretta di cosa significhi lavorare in questo tipo di aziende e di acquisire le competenze specifiche che consentiranno loro di gestirle con successo. Alla fine del programma, quindi, gli studenti avranno una panoramica generale dei rami d'attività più artistici e culturali che rientrano in questo campo, in modo da essere in grado di svilupparsi professionalmente in essi.





“

*Lavorare in aziende creative richiede un alto livello di specializzazione, pertanto questo Esperto Universitario ti consentirà di acquisire queste competenze specifiche”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Offrire conoscenze utili per la specializzazione degli studenti, fornendo loro competenze per lo sviluppo e l'applicazione di idee originali nella loro vita 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 Industrie Creative
  - ◆ 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 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



*Acquisisci le qualifiche necessarie a diventare un manager creativo di alto livello”*



## 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 le norme studiate al lavoro quotidiano come direttore di imprese creative

### **Modulo 2. Gestione economica e finanziaria di imprese creative**

- ◆ Comprendere la struttura finanziaria di un'impresa creativa
- ◆ Avere conoscenze sufficienti per eseguire la gestione contabile e finanziaria di una società creativa
- ◆ Capire come effettuare gli investimenti in questo settore
- ◆ Saper fissare i prezzi dei prodotti nell'industria creativa

### **Modulo 3. Gestione del consumatore/utente delle imprese creative**

- ◆ Conoscere 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

**INTELLECTUAL PROPERTY**

# 03

## Direzione del corso

TECH ha selezionato per questo Esperto Universitario in Gestione delle Industrie Creative un ampio team di docenti con una vasta esperienza nel settore, che ha riunito le informazioni più complete e aggiornate sull'argomento. Docenti consapevoli dell'importanza dell'istruzione superiore per migliorare le proprie qualifiche e che hanno dedicato gran parte della loro vita alla ricerca e alla specializzazione, e che sono quindi in grado di offrire il miglior programma didattico del mercato.





“

*Il personale docente di questo  
Esperto Universitario ha selezionato  
le informazioni più complete  
sull'argomento”*

## Autista 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

- ◆ Consulente di comunicazione con esperienza nel settore della moda
- ◆ CEO presso *Forefashion Lab*
- ◆ Direttrice del Marketing Aziendale presso *SGN Group*
- ◆ Consulente di comunicazione aziendale presso *LLYC*
- ◆ Consulente di comunicazione e brand *Freelance*
- ◆ Finance Manager presso l'Università Villanueva
- ◆ Docente di studi universitari relativi al Marketing
- ◆ Dottorato in Comunicazione conseguito presso l'Università Carlos III di Madrid
- ◆ Laurea in Comunicazione audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ MBA in Fashion Business Management conseguito presso l'ISEM *Fashion Business School*



## Personale docente

### Dott.ssa Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Consulente legale, designer ed esperta di Industria Creativa
- ◆ Consulente legale presso l'Associazione per l'autoregolamentazione della comunicazione commerciale
- ◆ Consulente legale del CEO della compagnia *Eley Hawk*
- ◆ Designer presso *National Geographic* ed *El Mueble*
- ◆ Docente in Corsi Universitari e studi post-laurea
- ◆ Laurea in Giurisprudenza conseguita presso l'Università Pompeu Fabra di Barcellona
- ◆ Laurea in Design conseguita presso l'Università Pompeu Fabra di Barcellona
- ◆ Master in Proprietà Intellettuale presso l'Università Pontificia Comillas
- ◆ Corso sul diritto della pubblicità a cura dell'Associazione per l'autoregolamentazione della comunicazione commerciale

### Dott.ssa Bravo Durán, Sandra

- ◆ CEO di UX presso Myme
- ◆ CEO e fondatrice di Ch2 Abroad & Events
- ◆ Sociologa dell'Osservatorio del Turismo di Salamanca
- ◆ Consulente digitale presso Everis
- ◆ Ricercatrice presso Runroom
- ◆ Docente del Master in Fashion and Luxury Marketing Management e del Master Luxury Business Brand Management presso la MSMK - Scuola di Marketing di Madrid
- ◆ Dottorato in Creatività Applicata dell'Università della Navarra
- ◆ Laurea in Sociologia presso l'Università di Salamanca
- ◆ Laurea in Economia presso l'Università di Salamanca
- ◆ Executive Master in Fashion Business Management presso l'Università di Navarra

# 04

## Struttura e contenuti

TECH offre ai suoi studenti, per mezzo di questo Esperto Universitario, un programma molto completo che è stato strutturato pensando alle esigenze accademiche dei designer che devono anche possedere una specializzazione superiore nel campo della gestione aziendale, che permetterà loro di avere più successo nelle loro imprese, fornendo una visione strategica al loro lavoro e migliorando il loro futuro impiego. A tal fine, il programma è stato strutturato in modo da favorire l'autoapprendimento.





“

*Un programma completo che ti aiuterà  
a migliorare le tue competenze nella  
Gestione delle Industrie Creative”*

## Modulo 1. Tutela dei prodotti creativi e dei beni intangibili

- 1.1. Tutela legale dei beni intangibili
- 1.2. Proprietà intellettuale I
- 1.3. Proprietà intellettuale II
- 1.4. Proprietà intellettuale III
- 1.5. Proprietà industriale I: Marche
- 1.6. Proprietà industriale II: Disegno industriale
- 1.7. Proprietà industriale III: Brevetti e Modelli di Utilità
- 1.8. Proprietà intellettuale e industriale: Pratica
- 1.9. Diritto Pubblicitario I
- 1.10. Diritto Pubblicitario II

## 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'azienda 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: il 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. La tesoreria: liquidità e solvenza
  - 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. Competenza
  - 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 del consumatore/utente delle 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 delle tendenze
- 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 *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



*Diventa uno specialista delle  
Industrie Creative e gestisci con  
successo le aziende del settore”*

# 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

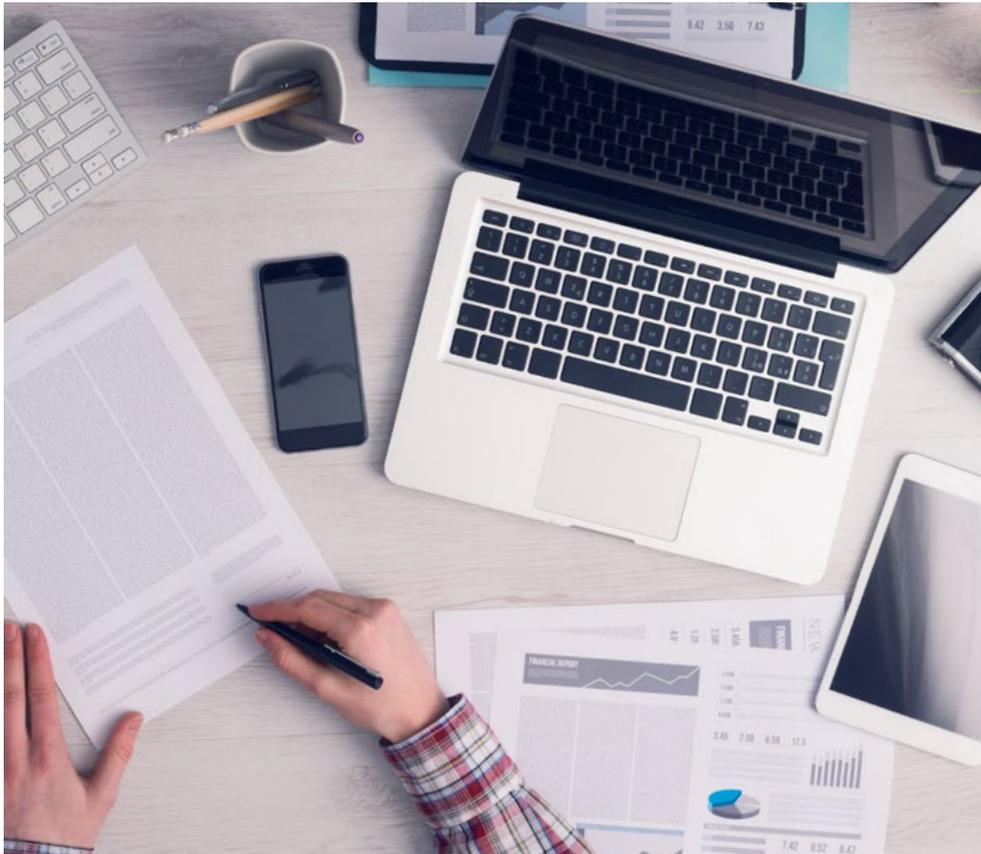
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in 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 facoltà del mondo. 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 ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie 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. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto 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

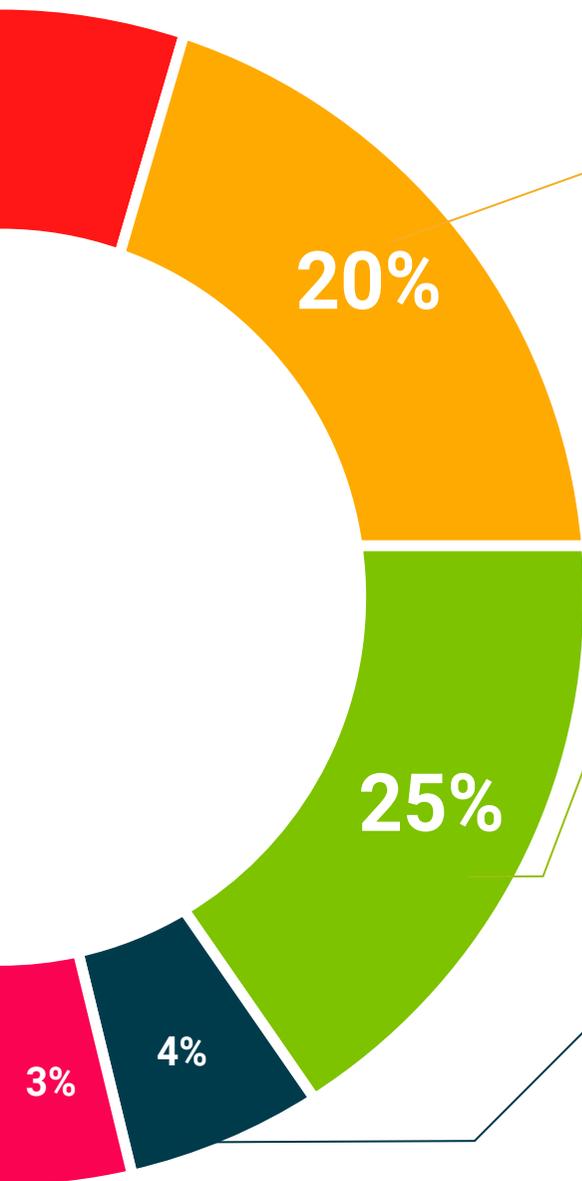
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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 di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

L'Esperto Universitario in Gestione delle Industrie Creative garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di 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 delle 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 Gestione delle Industrie Creative**

Ore Ufficiali: **450 o.**



\*Apostille dell'Aia. 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 inn  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Gestione delle  
Industrie Creative

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

# Esperto Universitario

## Gestione delle Industrie Creative

