

Esperto Universitario

Gestione di Industrie Creative





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.techtitude.com/it/giornalismo-comunicazione/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

L'arte, la cultura e il tempo libero sono alcuni degli elementi fondamentali di una società. Senza di loro, tendono a peggiorare il loro livello di vita e diventano vuote e noiose. Ma per questo c'è bisogno di industrie che organizzino e realizzino attività vantaggiose economicamente e socialmente. La presente qualifica offre agli studenti l'opportunità di specializzarsi in questo ambito, partendo dall'area della comunicazione, per contribuire alla vita artistica da un punto di vista produttivo.





“

Ami la cultura e hai tantissimi progetti da realizzare? Mettiti in atto grazie a questo Esperto Universitario"

Le industrie creative sono uno degli elementi fondamentali delle società. Senza arte e svago, cioè senza creatività, le diverse comunità che compongono ogni Paese e ogni regione ne risentono, poiché la cultura è essenziale per l'attività umana.

Qualsiasi disciplina artistica, che si tratti di musica, cinema, teatro o pittura, sia nelle sue forme più popolari che in quelle più accademiche, è un elemento presente nella quotidianità delle società. Ma affinché queste discipline contribuiscano ad arricchire la vita culturale di ogni luogo, è necessario che ci siano agenzie o imprese che organizzino eventi culturali in modo efficace e vantaggioso per la comunità.

Questo Esperto Universitario in Gestione di Industrie Creative, rivolto a giornalisti e professionisti della comunicazione, offre l'opportunità di imparare tutto quanto c'è da sapere sulle industrie culturali, sia a livello teorico che pratico, dato che il suo obiettivo è quello di fornire gli strumenti necessari per la formazione di aziende e istituzioni legate all'arte, nonché per l'organizzazione di eventi in questo campo.

Da una prospettiva industriale, sempre orientata verso la comunicazione, questo programma è la risposta alle esigenze di coloro che desiderino lavorare nel mondo della cultura e vogliano acquisire le conoscenze industriali e imprenditoriali necessarie a raggiungere questo obiettivo.

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

- ♦ L'approccio industriale e imprenditoriale, che aiuterà lo studente a intraprendere i suoi progetti culturali
- ♦ La combinazione tra prospettiva teorica e pratica, con la quale gli studenti possono ottenere competenze utili a muoversi nel loro ambiente professionale
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Se sei interessato alla cultura e vuoi intraprendere una carriera nel settore, questo è l'Esperto Universitario che fa per te"

“

Le industrie creative sono una delle aree culturali più importanti, ma richiede professionisti qualificati: grazie a questo corso potrai diventare un esperto molto ricercato"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, 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.

Le principali opportunità di carriera per giornalisti e comunicatori si trovano nelle industrie creative: approfittane e specializzati.

Sempre più giornalisti si occupano di cultura: TECH sa che anche tu vuoi fare questo passo e ti dà gli strumenti per riuscirci.



02 Obiettivi

Gli obiettivi di questo programma in Gestione di Industrie Creative sono quelli di preparare il professionista della comunicazione ad affrontare le diverse sfide aziendali che possono presentarsi quando si organizzano attività culturali, e dare una prospettiva artistica ai giornalisti che desiderino combinare le due discipline.



“

La cultura è importante per te: TECH ti aiuta a farti strada in quest'area professionale"



Obiettivi generali

- ♦ Offrire conoscenze utili alla specializzazione degli studenti, fornendo loro competenze nello sviluppo e nell'applicazione di idee originali al loro lavoro personale e professionale
- ♦ Comprendere come la creatività e l'innovazione siano 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



*Raggiungi i tuoi obiettivi
specializzandoti in Gestione
delle Industrie Creative"*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Tutela dei prodotti creativi e dei beni intangibili

- ♦ 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

- ♦ Conoscere la struttura finanziaria di un'azienda 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 e 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

03

Direzione del corso

Gli insegnanti più esperti trasmetteranno agli studenti le conoscenze frutto della loro esperienza professionale. Gli studenti acquisiranno così le chiavi del successo, utilizzando casi di studio reali per poterli applicare alle loro rispettive carriere.





“

*Il migliore personale docente ti offre
conoscenze specialistiche per metterle
in pratica nella tua carriera"*

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

- ◆ Direttrice di Marketing aziendale presso il gruppo SGN (New York)
- ◆ Direttrice di ForeMarketing Lab
- ◆ Docente presso il Centro Universitario Villanueva dell'ISEM Marketing 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 Marketing Business School



Personale docente

Dott.ssa Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ♦ Consulente legale del CEO della 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 Marketing (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
- ♦ Specializzata in Proprietà Intellettuale con un Master Universitaria dell'Università Pontificia Comillas (ICADE) di Madrid

Dott.ssa Bravo, Sandra

- ♦ Professoressa in diverse Università e Business School in materia del settore della moda e del lusso
- ♦ Esperta in *Trend Forecasting* e *Customer Insights*
- ♦ Sociologa ed Economista presso l'Università di Salamanca
- ♦ Executive Master in Fashion Business Management conseguito presso ISEM Marketing Business School
- ♦ Programma di Innovazione Sociale, Sostenibilità e Reputazione delle aziende di moda, presso l'ISEM
- ♦ PhD Candidate per il Dottorato in Creatività Applicata dell'Università della Navarra

04

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario in Gestione di Industrie Creative sono stati progettati dai migliori esperti, che forniscono allo studente le conoscenze necessarie a intraprendere un percorso di studi eccellente. Lo studente, affiancato dal personale docente, approfondirà diversi aspetti dell'industria culturale attraverso tre moduli composti da 10 argomenti ciascuno, in modo che al termine del corso possa diventare un esperto del settore.





“

I migliori contenuti per i professionisti della comunicazione che vogliono specializzarsi in Gestione di 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: marchi
- 1.6. Proprietà intellettuale II: progetti industriali
- 1.7. Proprietà intellettuale 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'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: 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 e 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 di 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. Caratteristiche 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 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

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.



Lo studente imparerà la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali concreti attraverso attività collaborative e casi 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 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

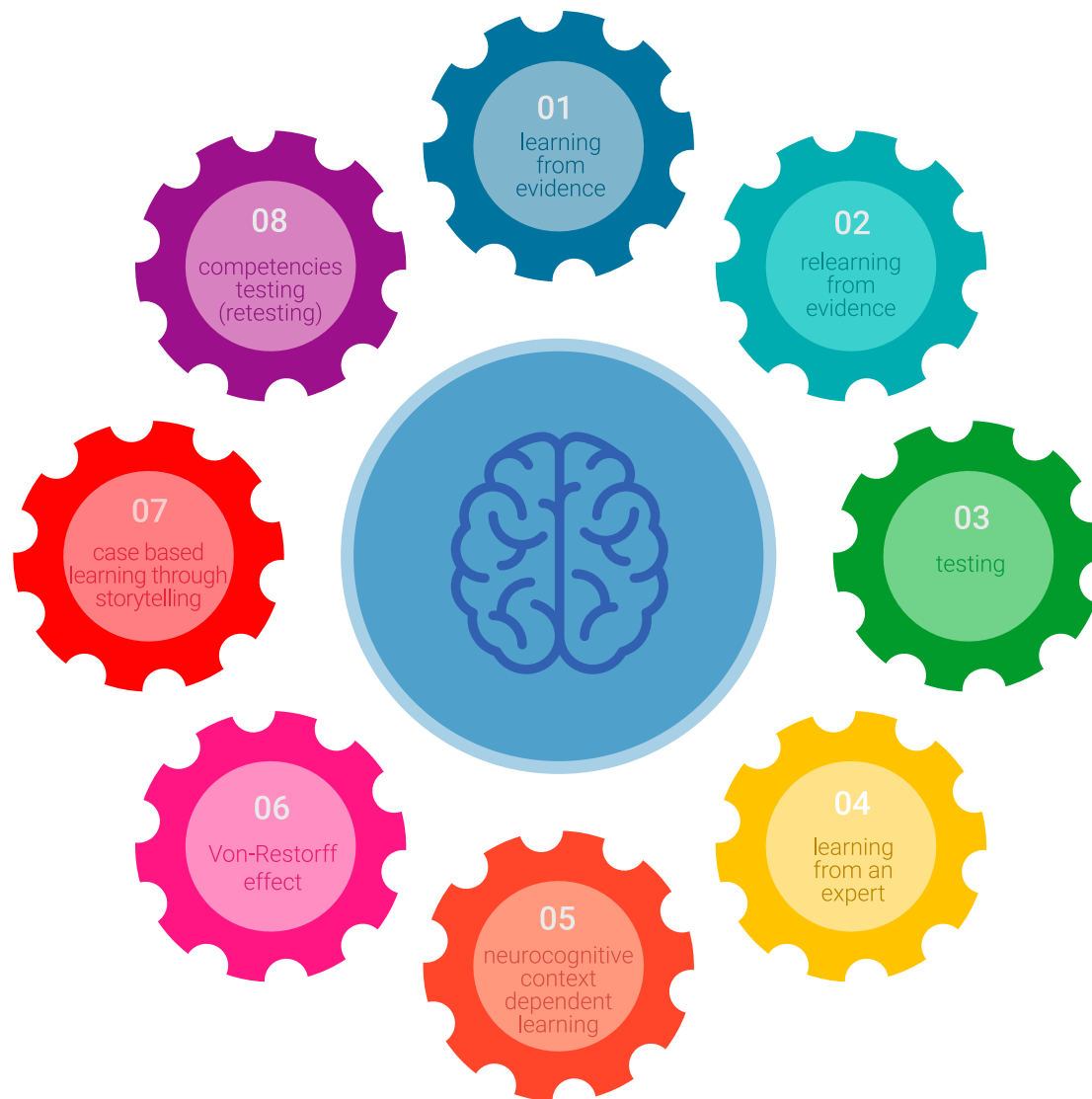
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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 si impara attraverso una metodologia all'avanguardia progettata per preparare 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). Di conseguenza, 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 che punta direttamente 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:



Materiale 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

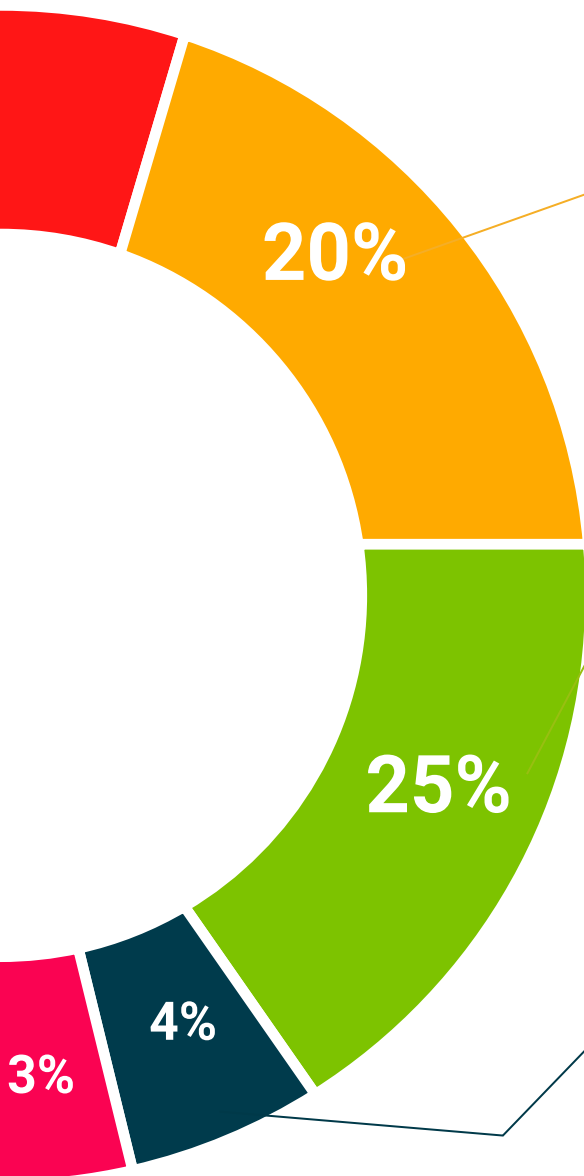
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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** 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 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