

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 web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/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 18

05

Méthodologie

page 24

06

Diplôme

page 32

01 Présentation

L'innovation dans les jeux vidéo est constante, avec un besoin plus grand que jamais de s'améliorer. Afin de répondre à l'énorme demande du marché, de nouveaux titres doivent être lancés en permanence, des jeux vidéo qui doivent également intégrer de nouvelles mécaniques ou de nouveaux graphismes afin de se démarquer des autres. En raison de ce besoin urgent d'innover, TECH a créé ce Certificat Avancé en innovation dans les industries créatives, qui fournit aux étudiants tous les outils et méthodologies nécessaires pour canaliser l'innovation dans le secteur des jeux vidéo et la transformer en ressources et idées utiles qui propulsent les titres eux-mêmes au niveau supérieur.





“

L'innovation est ce qui a permis à de grands titres comme The Legend of Zelda de devenir ce qu'ils sont aujourd'hui. Apprenez toutes les techniques d'innovation les plus utiles avec ce Certificat Avancé TECH"

L'innovation est le principal moteur du changement dans l'industrie du jeu vidéo. Grâce à elle, les grandes sagas que nous connaissons aujourd'hui ont vu le jour et de nouvelles naissent constamment, qui tentent de briser toutes les barrières précédentes. C'est pourquoi une bonne innovation est essentielle pour réussir dans le secteur des jeux vidéo.

Conscient de cette circonstance, TECH a réuni une équipe d'experts créatifs qui ont travaillé professionnellement sur l'innovation pour développer ce Certificat Avancé. L'étudiant y apprendra toutes les clés nécessaires pour orienter l'innovation vers la réussite professionnelle. Ces clés comprennent des méthodologies telles que la pensée prospective et le leadership fondé sur l'innovation dans des environnements créatifs.

C'est une grande opportunité pour tous les professionnels qui veulent ajouter un plus de professionnalisme et une garantie de succès à leur propre travail, en étant ensuite reconnus par les joueurs du monde entier.

Un Certificat Avancé qui a l'avantage d'être 100% en ligne, ce qui permet aux étudiants une flexibilité totale pour adapter leurs études à leur propre rythme et à leurs obligations personnelles.

Ce **Certificat Avancé en Innovation en Industries Créatives** contient le programme le plus complet et le plus actuel sur la Marchés. 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 cours fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle.
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes en la gestion des entreprise 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



Vous tirerez le meilleur parti de toute votre créativité et de votre innovation grâce à ce Certificat Avancé"

“

Travaillez dans les meilleures équipes de développement grâce à vos connaissances en matière d'innovation et de leadership créatif"

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

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Boostez votre carrière dans le secteur des jeux vidéo grâce à ce Certificat Avancé de TECH.

TECH vous offre les installations nécessaires pour que vous puissiez entreprendre vos études dans les meilleures conditions possibles.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Innovation en Industries Créatives est de fournir aux professionnels du secteur des jeux vidéo toutes les méthodologies et les outils nécessaires pour canaliser l'innovation dans les différents départements. Ainsi, l'étudiant adopte une série de compétences clés pour améliorer ses performances professionnelles et être en mesure d'avoir de meilleures aspirations professionnelles. TECH garantit ces objectifs en offrant le meilleur enseignement possible développé par des professionnels ayant une grande expérience des entreprises créatives et de l'innovation.





“

*Un Certificat Avancé qui élèvera
le niveau de votre CV vers les
entreprises les plus prestigieuses”*



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-crédation



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 professionnels réunis par TECH pour le développement de ce Certificat Avancé en Innovation en Industries Créatives ont une grande expérience à la tête de diverses entreprises créatives, où ils ont développé leurs compétences en matière d'innovation. Cette expérience professionnelle se reflète dans la qualité du support didactique auquel l'étudiant a accès, contenant toutes les clés du succès qu'il a pu tester et prouver efficacement dans son propre environnement de travail.



“

Les meilleurs professionnels vous aideront à obtenir l'emploi que vous avez toujours voulu en innovant dans le secteur des jeux vidéo”

Directeur 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 de l'École de Commerce Bureau Veritas



04

Structure et contenu

La structure de ce Certificat Avancé TECH est directe et concise, puisqu'elle est composée de 3 modules d'enseignement dans lesquels l'étudiant apprendra tout ce qui a trait à la méthodologie *Futures Thinking*, au leadership et à l'innovation dans l'industrie créative et à sa transformation numérique, le tout avec un accent particulier sur le secteur des jeux vidéo, où toutes ces connaissances sont particulièrement pertinentes.

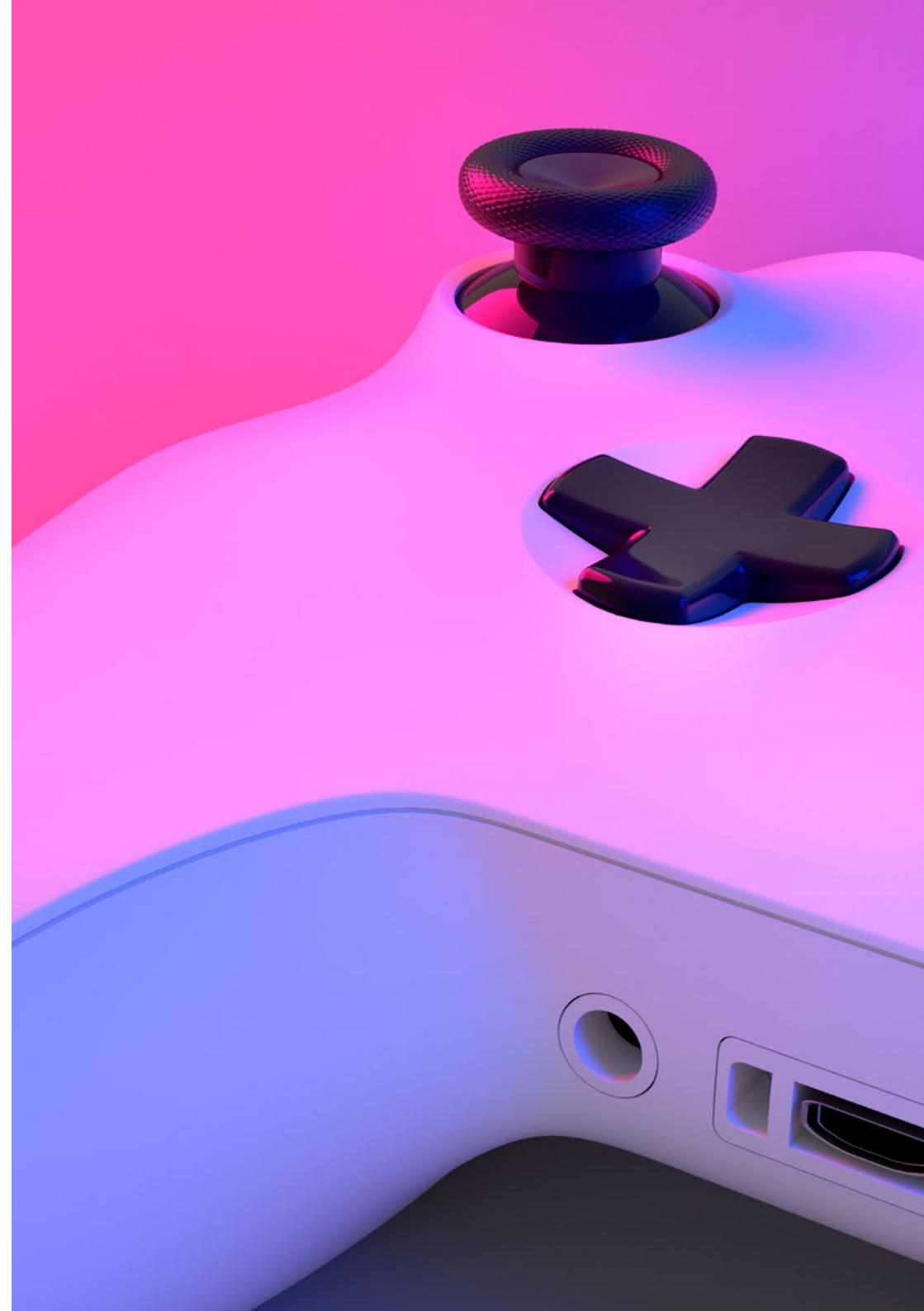


“

La précision du contenu et sa bonne rédaction vous aideront à assimiler le support didactique de manière beaucoup plus facile et rapide"

Module 1. 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 vs. 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. *Cartes de portefeuille*
- 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. IA et interaction numérique
 - 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. Comment maximiser la relation entre l'agent créatif et les *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



Grâce à l'excellent support audiovisuel et à une multitude d'exemples de cas réels, ce Certificat Avancé ne vous posera aucune difficulté"

05 Méthodologie

Cette formation vous propose une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **Le Relearning**.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus il a été considéré comme l'une des Méthodes les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le *New England Journal of Medicine*.





“

Découvrez le Relearning, un système qui laisse de côté l'apprentissage linéaire conventionnel au profit des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui a prouvé sa grande efficacité, notamment dans les matières dont la mémorisation est essentielle"

Étude de cas pour adapter l'ensemble du contenu

Notre programme vous fait bénéficier d'une méthode révolutionnaire pour vous permettre de développer vos compétences et vos connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous ferez l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier”.



Vous accédez à 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

Ce programme 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 est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures Écoles de Commerce du monde et ce depuis leur fondement. Développée en 1912 pour que les étudiants en droit n'apprennent pas seulement le droit à partir d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations complexes réelles pour qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du cours, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 serez formé 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 autorisée à utiliser cette méthode efficace. 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. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

D'après les dernières données 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le meilleur support pédagogique, soigneusement préparé par des professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme 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. Ils sont élaborés à l'aide des dernières techniques ce qui nous permet de vous offrir une grande qualité dans chacun des supports que nous partageons avec vous.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de 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.



Pratique des aptitudes et des compétences

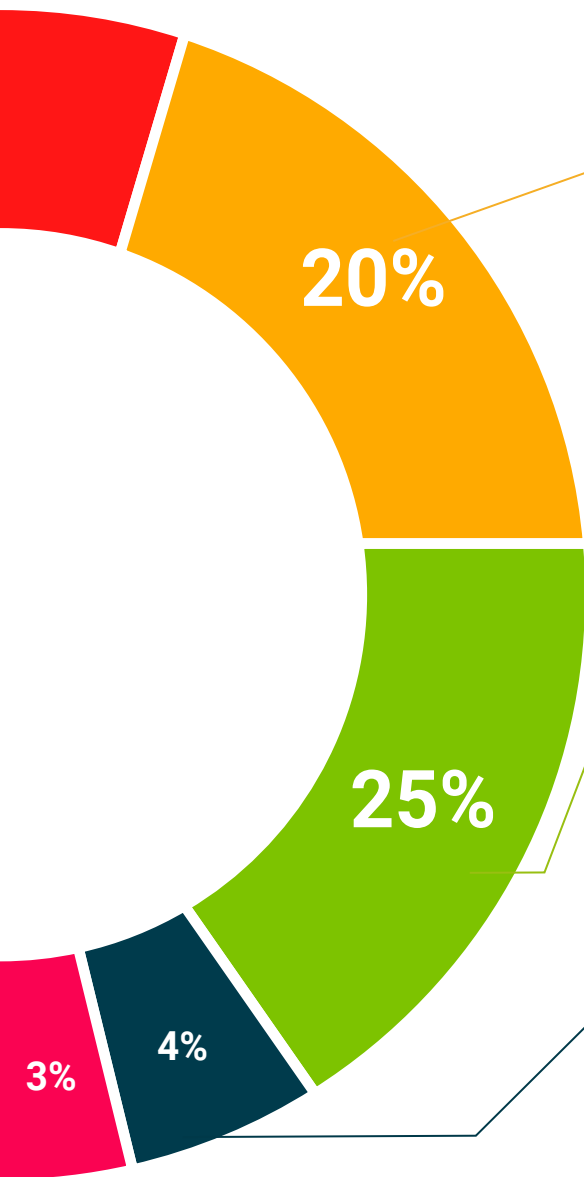
Ils réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Ce programme se veut pratique et dynamique pour que les apprenants puissent acquérir et développer les compétences et les capacités nécessaires à un cadre supérieur dans le contexte actuel de mondialisation.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans notre bibliothèque virtuelle TECH, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre 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 internationaux.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider 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 Certificat Avancé 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.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

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

