

# Университетский курс Управление и продвижение аудиовизуальной продукции





**tech** технологический  
университет

## Университетский курс Управление и продвижение аудиовизуальной продукции

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/management-promotion-audiovisual-products](http://www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/management-promotion-audiovisual-products)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Руководство курса

---

стр. 12

04

Структура и содержание

---

стр. 16

05

Методика обучения

---

стр. 20

06

Квалификация

---

стр. 30

# 01

# Презентация

В мире искусства и кино успех произведения часто измеряется кассовыми сборами. По этой причине проводится ряд мер по распространению и продвижению фильмов, чтобы гарантировать, чтобы фильмы могли охватить большее количество зрителей. Крупные компании, такие как Paramount или Universal Pictures, ищут профессионалов, которые не только создают прекрасные истории, но и знают все аспекты, связанные с аудиовизуальным менеджментом и продвижением. В этом смысле данная программа поможет студентам понять фундаментальные концепции, которые регулируют маркетинг и распространение аудиовизуального продукта в современном обществе.



PROD.

ROLL

ONE

DIRECTOR:

CAMERA:

DATE:



“

У кино и телевидения есть свои правила и процедуры для производства, распространения и демонстрации любого аудиовизуального произведения”

Аудиовизуальный менеджмент и продвижение - это процесс, который адаптировался к инновациям кинематографа, чтобы удовлетворить потребности потребителя. Коммуникационная, рекламная и маркетинговая кампания помогает визуализировать продукцию, фильмы демонстрируются в разных странах, что вызывает большой резонанс у публики. С другой стороны, цифровые платформы, такие как Netflix, произвели революцию в способах просмотра сериалов, документальных и художественных фильмов, став эталоном для других компаний, которые переняли их модель и вышли на этот рынок.

В результате индустрия стала более конкурентоспособной и требовательной к целостным профессионалам, способным создавать и управлять работой во всех ее аспектах. Таким образом, дизайнеры видеоигр, заинтересованные в киноиндустрии, могут привнести новый взгляд на постоянные проблемы этого сектора. В этом смысле, пройдя этот Университетский курс, студент сможет узнать, как сделать так, чтобы фильмы и сериалы, в которых он работает, конкурировали среди лучших в отрасли, получали высокие рейтинги и попадали в число самых просматриваемых произведений в мире.

В дополнение к вышеперечисленному, учебный план охватывает такие темы, как распространение аудиовизуальной продукции, структура дистрибьюторских компаний, маркетинговые исследования и использование социальных сетей в качестве метода продвижения. Ко всему этому следует добавить киномаркетинг, который необходим с первого дня съемок фильма и зачастую не заканчивается после его показа в кинотеатре. Одна из компаний, которая использует эту стратегию в совершенстве, - Disney, которая превращает своих персонажей в бренд и затем продает их в различных объектах, привлекающих внимание детей.

По окончании программы студент, как разработчик и дизайнер видеоигр, будет знать стратегии исполнительного производства при разработке и последующем распространении аудиовизуальных проектов. Таким образом, студент приобретет полноценный и комплексный профессиональный профиль

Данный **Университетский курс в области управления и продвижения аудиовизуальной продукции** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области дизайна
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области управления и продвижения аудиовизуальной продукции
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Новые потребности потребителей заключаются в том, чтобы всегда иметь доступ к сериалам и фильмам, которые они хотят посмотреть"*

“

*Платформы онлайн-подписки, такие как Netflix или Amazon Prime, изменили способ доступа людей к развлечениям”*

В преподавательский состав входят профессионалы в области дизайна, которые привносят свой опыт в данную программу, а также признанные специалисты из ведущих компаний и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту пройти обучение с учетом ситуации и контекста, то есть в интерактивной среде, которая обеспечит погружение в учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

В центре внимания этой программы — проблемно-ориентированное обучение, с помощью которого студент должен попытаться решить различные ситуации профессиональной практики, возникающие в течение учебного года. В этом студенту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*Проведя исследование потребительских привычек пользователей, можно определить наилучший способ распространения фильма.*

*Мерчандайзинг стал широко используемым инструментом для получения большего дохода от фильма.*



# 02

## Цели

На Университетском курсе в области управления и продвижения аудиовизуальной продукции разработчики видеоигр узнают новый способ понимания индустрии развлечений. Таким образом, студенты получают необходимые знания для успешной работы в кинематографе, анализируя, управляя и контролируя продукты, в создании которых они участвуют. Кроме того, они определяют маркетинговую стратегию, которая наилучшим образом соответствует потребностям производства, и канал дистрибуции, в котором они смогут добиться большей известности. Студенты также определяют преимущества и недостатки использования кинофестивалей в качестве средства маркетинга.





“

*Кинофестивали играют незаменимую роль  
в цепи распространения и показа фильма”*



## Общие цели

- ♦ Изучить протоколы работы в сфере управления в аудиовизуальном секторе
- ♦ Ознакомиться с различными каналами и техниками продвижения аудиовизуальной продукции

“

*С появлением интернета мир распространения аудиовизуальной продукции полностью изменился”*





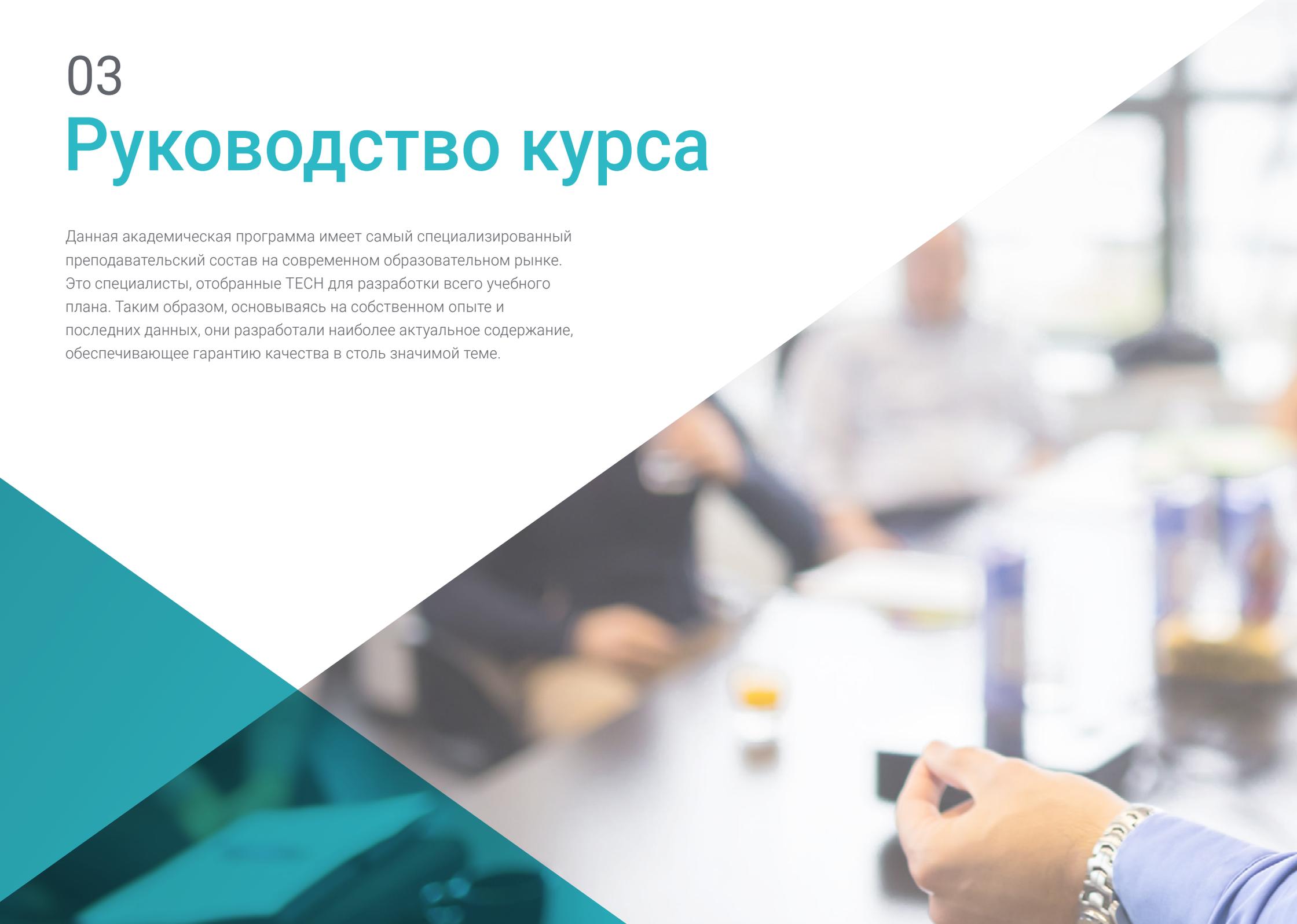
## Конкретные цели

- ◆ Знать фундаментальные концепции, регулирующие дистрибуцию, маркетинг и распространение аудиовизуального продукта в современном обществе
- ◆ Определить различные витрины аудиовизуальных выставок и следить за амортизацией
- ◆ Понять стратегии исполнительного производства при разработке и последующем распространении аудиовизуальных проектов
- ◆ Определить маркетинговый дизайн аудиовизуальной продукции через его влияние на различные современные аудиовизуальные СМИ
- ◆ Знать историю и современные проблемы кинофестивалей
- ◆ Определить различные категории и формы проведения кинофестивалей
- ◆ Анализировать и истолковать экономическую, культурную и эстетическую логику кинофестивалей на местном, национальном и глобальном уровнях

03

# Руководство курса

Данная академическая программа имеет самый специализированный преподавательский состав на современном образовательном рынке. Это специалисты, отобранные ТЕСН для разработки всего учебного плана. Таким образом, основываясь на собственном опыте и последних данных, они разработали наиболее актуальное содержание, обеспечивающее гарантию качества в столь значимой теме.



“

*TECH предлагает вам самый специализированный преподавательский состав в области обучения. Поступайте прямо сейчас и наслаждайтесь качеством, которого вы заслуживаете”*

## Приглашенный международный руководитель

Награжденная журналом Women We Admire за лидерство в новостном секторе, Амира Сиссе является авторитетным экспертом в области **аудиовизуальных коммуникаций**. Большую часть своей профессиональной карьеры она посвятила управлению международными проектами для известных брендов, основанными на самых инновационных **маркетинговых** стратегиях.

В этом смысле ее стратегические навыки и способность интегрировать новые технологии в мультимедийные контентные повествования авангардным способом позволили ей стать частью известных учреждений глобального масштаба. Например, **Google, NBCUniversal** или **Frederator Networks** в Нью-Йорке. Таким образом, ее работа была сосредоточена на создании коммуникационных кампаний для различных компаний, генерируя высококреативный **аудиовизуальный контент**, который эмоционально соединяется с аудиторией. Благодаря этому многим компаниям удалось сформировать лояльность потребителей в течение длительного периода времени, а также укрепить свое присутствие на рынке и обеспечить долгосрочную устойчивость.

Стоит отметить, что ее богатый опыт работы **простирается от производства телевизионных программ** или создания сложных **маркетинговых технологий** до управления визуальным контентом в основных **социальных сетях**. В то же время она считается настоящим **стратегом**, который выявляет культурно значимые возможности для клиентов. При этом она разрабатывает тактику, соответствующую ожиданиям и потребностям аудитории, что позволяет компаниям реализовывать экономически эффективные решения.

Будучи твердо привержена идее развития аудиовизуальной индустрии и совершенству в своей повседневной практике, она совмещает эти функции с ролью **исследователя**. Так, она написала множество научных статей, специализирующихся на таких новых областях, как динамика **поведения пользователей** в Интернете, влияние **киберспорта** на сферу развлечений и даже новейшие тенденции для повышения **креативности**.



## Г-жа Cissé, Amirah

---

- Директор по глобальной клиентской стратегии в NBCUniversal в Нью-Йорке, США
- Эксперт по стратегии в Horizon Media, Нью-Йорк
- Менеджер по взаимодействию в Google, Калифорния
- Культурный стратег в Spaks & honey, Нью-Йорк
- Менеджер по работе с клиентами в Reelio, Нью-Йорк
- Координатор по работе с клиентами в Jun Group, Нью-Йорк
- Специалист по контент-стратегии в Frederator Networks, Нью-Йорк
- Исследователь в Генеалогическом и биографическом обществе Нью-Йорка
- Академическая стажировка по социологии и антропологии в Университете Канда Гайго
- Степень бакалавра изящных искусств по специальности «Социология» в Колледже Уильямса
- Сертификация по: Тренинги для руководителей и коучинг руководителей, маркетинговые исследования

“

*Благодаря TECH вы сможете учиться у лучших мировых профессионалов”*

04

# Структура и содержание

Учебный план этой программы был разработан в соответствии с требованиями, которые предъявляет отрасль к своим специалистам. Таким образом, разработчики видеоигр смогут освоить аудиовизуальную сферу, узнав об управлении и продвижении проектов, в которых они участвуют. В результате они познакомятся с такими базовыми аспектами, как киномаркетинг, маркетинговые исследования, цифровые платформы и т. д.

“

*Разработайте календарь продвижения в социальных сетях, чтобы оценить энтузиазм публики в отношении фильма или сериала, который готовится к выходу”*

## Модуль 1. Управление и продвижение аудиовизуальной продукции

- 1.1. Распространение аудиовизуальных материалов
  - 1.1.1. Введение
  - 1.1.2. Действующие лица дистрибуции
  - 1.1.3. Маркетинговая продукция
  - 1.1.4. Сферы дистрибуции аудиовизуальной продукции
  - 1.1.5. Международная дистрибуция
- 1.2. Дистрибьюторская компания
  - 1.2.1. Организационная структура
  - 1.2.2. Переговоры по дистрибьюторскому контракту
  - 1.2.3. Международные клиенты
- 1.3. Витрины для кинопоказов, контракты и международные сбыты
  - 1.3.1. Витрины для кинопоказов
  - 1.3.2. Контракты на международную дистрибуцию
  - 1.3.3. Международный рынок
- 1.4. Кинематографический маркетинг
  - 1.4.1. Киномаркетинг
  - 1.4.2. Производственная цепочка создания стоимости фильма
  - 1.4.3. Рекламные средства на службе продвижения
  - 1.4.4. Инструменты для запуска
- 1.5. Исследование рынка в кино
  - 1.5.1. Введение
  - 1.5.2. Этап препродакшна
  - 1.5.3. Этап постпродакшна
  - 1.5.4. Этап маркетинга





- 1.6. Социальные сети и продвижение фильмов
  - 1.6.1. Введение
  - 1.6.2. Возможности и ограничения социальных сетей
  - 1.6.3. Цели и их измерение
  - 1.6.4. Календарь и стратегии продвижения
  - 1.6.5. Интерпретация того, что говорят в сетях
- 1.7. Дистрибуция аудиовизуальной продукции в интернете I
  - 1.7.1. Новый мир дистрибуции аудиовизуальной продукции
  - 1.7.2. Процесс дистрибуции в интернете
  - 1.7.3. Продукты и возможности в новом сценарии
  - 1.7.4. Новые способы дистрибуции
- 1.8. Дистрибуция аудиовизуальной продукции в интернете II
  - 1.8.1. Ключи к новому сценарию
  - 1.8.2. Опасности распространения в интернете
  - 1.8.3. *Видео по запросу (VOD)* как новое окно распространения
- 1.9. Новые площадки для дистрибуции
  - 1.9.1. Введение
  - 1.9.2. Революция Netflix
- 1.10. Кинофестивали
  - 1.10.1. Введение
  - 1.10.2. Роль кинофестивалей в прокате и показе фильмов



*В индустрии развлечений существуют различные тактики, чтобы фильмы и сериалы стали всемирно успешными"*

05

# Методика обучения

TECH – первый в мире университет, объединивший метод **кейс-стади** с **Relearning**, системой 100% онлайн-обучения, основанной на направленном повторении.

Эта инновационная педагогическая стратегия была разработана для того, чтобы предложить профессионалам возможность обновлять свои знания и развивать навыки интенсивным и эффективным способом. Модель обучения, которая ставит студента в центр учебного процесса и отводит ему ведущую роль, адаптируясь к его потребностям и оставляя в стороне более традиционные методологии.



“

*ТЕСН подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”*

## Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

*В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”*



### Самые обширные учебные планы на международном уровне

TECH характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в TECH, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

*Модель TECH является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”*

## Case studies или метод кейсов

Метод кейсов является наиболее распространенной системой обучения в лучших бизнес-школах мира. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты юридических факультетов не просто изучали законы на основе теоретических материалов, он также имел цель представить им реальные сложные ситуации. Таким образом, они могли принимать взвешенные решения и выносить обоснованные суждения о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

При такой модели обучения студент сам формирует свою профессиональную компетенцию с помощью таких стратегий, как *обучение действием* (learning by doing) или *дизайн-мышление* (design thinking), используемых такими известными учебными заведениями, как Йель или Стэнфорд.

Этот метод, ориентированный на действия, будет применяться на протяжении всего академического курса, который студент проходит в TECH. Таким образом, они будут сталкиваться с множеством реальных ситуаций и должны будут интегрировать знания, проводить исследования, аргументировать и защищать свои идеи и решения. Все это делается для того, чтобы ответить на вопрос, как бы они поступили, столкнувшись с конкретными сложными событиями в своей повседневной работе.



## Метод *Relearning*

В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

Этот метод отличается от традиционных методик обучения, ставя студента в центр обучения и предоставляя ему лучшее содержание в различных форматах. Таким образом, студент может пересматривать и повторять ключевые концепции каждого предмета и учиться применять их в реальной среде.

Кроме того, согласно многочисленным научным исследованиям, повторение является лучшим способом усвоения знаний. Поэтому в ТЕСН каждое ключевое понятие повторяется от 8 до 16 раз в рамках одного занятия, представленного в разных форматах, чтобы гарантировать полное закрепление знаний в процессе обучения.

*Метод Relearning позволит тебе учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, глубже вовлекаясь в свою специализацию, развивая критическое мышление, умение аргументировать и сопоставлять мнения – прямой путь к успеху.*



## Виртуальный кампус на 100% в онлайн-формате с лучшими учебными ресурсами

Для эффективного применения своей методики ТЕСН предоставляет студентам учебные материалы в различных форматах: тексты, интерактивные видео, иллюстрации, карты знаний и др. Все они разработаны квалифицированными преподавателями, которые в своей работе уделяют особое внимание сочетанию реальных случаев с решением сложных ситуаций с помощью симуляции, изучению контекстов, применимых к каждой профессиональной сфере, и обучению на основе повторения, с помощью аудио, презентаций, анимации, изображений и т.д.

Последние научные данные в области нейронаук указывают на важность учета места и контекста, в котором происходит доступ к материалам, перед началом нового процесса обучения. Возможность индивидуальной настройки этих параметров помогает людям лучше запоминать и сохранять знания в гиппокампе для долгосрочного хранения. Речь идет о модели, называемой *нейрокогнитивным контекстно-зависимым электронным обучением*, которая сознательно применяется в данной университетской программе.

Кроме того, для максимального содействия взаимодействию между наставником и студентом предоставляется широкий спектр возможностей для общения как в реальном времени, так и в отложенном (внутренняя система обмена сообщениями, форумы для обсуждений, служба телефонной поддержки, электронная почта для связи с техническим отделом, чат и видеоконференции).

Этот полноценный Виртуальный кампус также позволит студентам ТЕСН организовывать свое учебное расписание в соответствии с личной доступностью или рабочими обязательствами. Таким образом, студенты смогут полностью контролировать академические материалы и учебные инструменты, необходимые для быстрого профессионального развития.



*Онлайн-режим обучения на этой программе позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптировав его к своему расписанию”*

### Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Студенты, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет студенту лучше интегрироваться в реальный мир.
3. Усвоение идей и концепций становится проще и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальности.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.

## Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

Результаты этой инновационной академической модели подтверждаются высокими уровнями общей удовлетворенности выпускников ТЕСН.

Студенты оценивают качество преподавания, качество материалов, структуру и цели курса на отлично. Неудивительно, что учебное заведение стало лучшим университетом по оценке студентов на платформе отзывов Trustpilot, получив 4,9 балла из 5.

*Благодаря тому, что ТЕСН идет в ногу с передовыми технологиями и педагогикой, вы можете получить доступ к учебным материалам с любого устройства с подключением к Интернету (компьютера, планшета или смартфона).*

*Вы сможете учиться, пользуясь преимуществами доступа к симулированным образовательным средам и модели обучения через наблюдение, то есть учиться у эксперта (learning from an expert).*



Таким образом, в этой программе будут доступны лучшие учебные материалы, подготовленные с большой тщательностью:



#### Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными. Затем эти материалы переносятся в аудиовизуальный формат, на основе которого строится наш способ работы в интернете, с использованием новейших технологий, позволяющих нам предложить вам отличное качество каждого из источников, предоставленных к вашим услугам.



#### Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была награждена Microsoft как "Кейс успеха в Европе".



#### Дополнительная литература

Последние статьи, консенсусные документы, международные рекомендации... В нашей виртуальной библиотеке вы получите доступ ко всему, что необходимо для прохождения обучения.





#### Кейс-стади

Студенты завершат выборку лучших кейс-стади по предмету. Кейсы представлены, проанализированы и преподаются ведущими специалистами на международной арене.



#### Тестирование и повторное тестирование

Мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания на протяжении всей программы. Мы делаем это на 3 из 4 уровней пирамиды Миллера.



#### Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта (learning from an expert) укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в ваших будущих сложных решениях.



#### Краткие справочные руководства

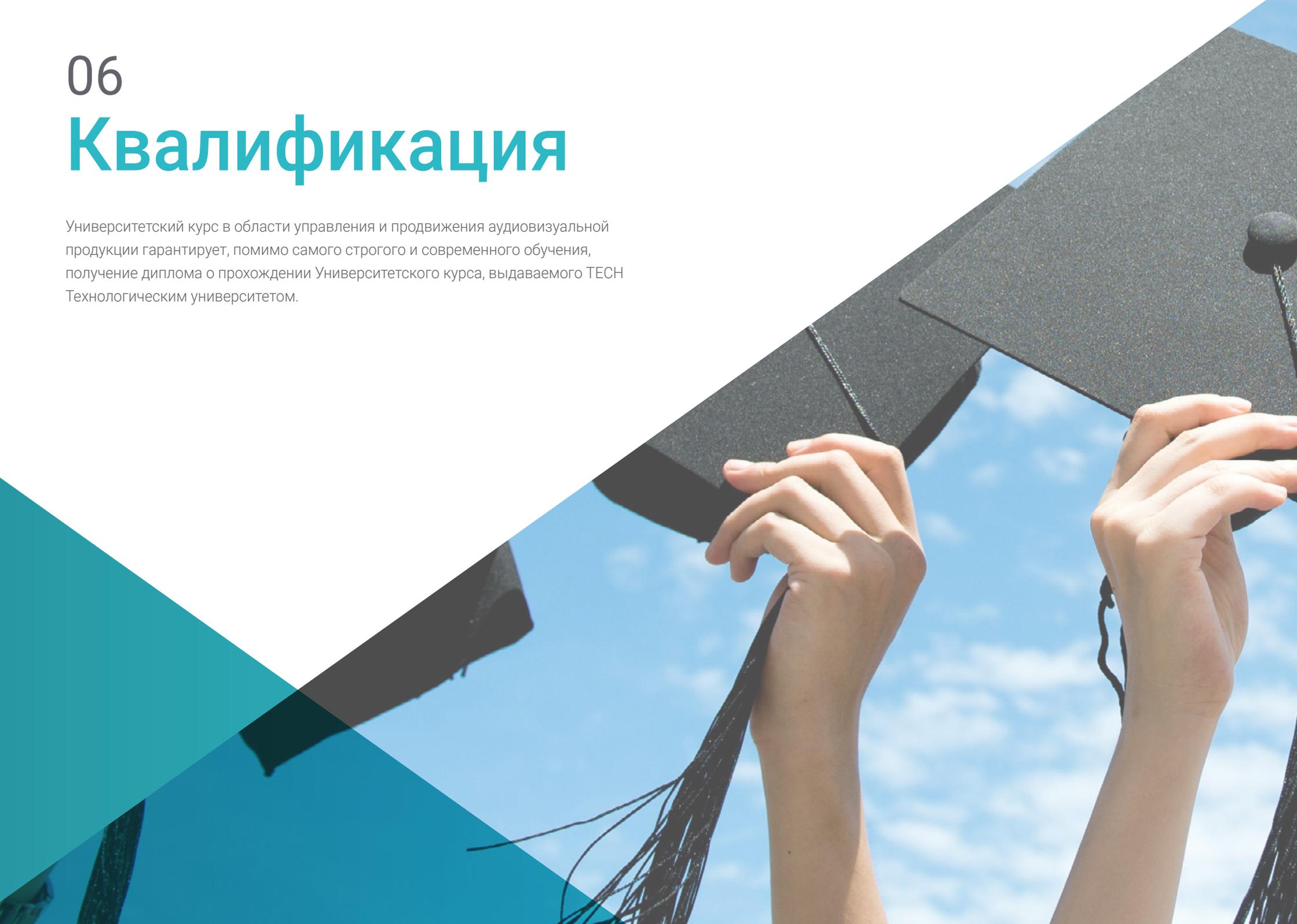
TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



06

# Квалификация

Университетский курс в области управления и продвижения аудиовизуальной продукции гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



“

*Успешно пройдите эту программу  
и получите университетский диплом  
без хлопот, связанных с поездками  
и бумажной волокитой”*

Данный **Университетский курс в области управления и продвижения аудиовизуальной продукции** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области управления и продвижения аудиовизуальной продукции**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



\*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение  
Университетский курс  
Управление и продвижение  
аудиовизуальной продукции

**tech** технологический  
университет

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Университетский курс

## Управление и продвижение аудиовизуальной продукции

