

Курс профессиональной подготовки Менеджмент и маркетинг в киберспорте

Одобрено NBA



tech технологический
университет



Курс профессиональной подготовки Менеджмент и маркетинг в киберспорте

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-esports-marketing-management

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

Киберспорт — это, пожалуй, самые известные видеоигры на сегодняшний день. Они представляют собой онлайн-соревнования, в которых может принять участие любой желающий, с разными темами и целями одновременно. Компании, работающие в этом секторе, стремятся разрабатывать игры такого уровня и запускать их с помощью мощных маркетинговых кампаний и тщательного позиционирования, чтобы охватить как можно больше игроков. Это две из задач, которые студенты этой программы научатся выполнять под руководством экспертов в мире онлайн-игр. И все это с удобством обучения из дома, без необходимости совершать поездки или следовать расписанию.



“

Вы станете экспертом в зарождающемся секторе, который развивается с бешеной скоростью каждый день. Вы достигнете своих целей благодаря различным навыкам менеджмента и маркетинга”

Времена меняются, а вместе с ними и взгляды на спорт. С появлением видеоигр появился новый вид спорта, который называется: *киберспорт*. Данный вид спорта характеризуется онлайн-соревнованиями в различных категориях, начиная от игр между друзьями и заканчивая чемпионатами, в которых соревнуются профессионалы на мировом уровне. Это совершенно нетронутый сектор, поскольку первый *киберспорт* в истории появился еще в 1972 году, так что вселенная, которую предстоит исследовать, по-прежнему очень велика.

Именно поэтому все больше и больше компаний, занимающихся видеоиграми, инвестируют в этот вид спорта. Существуют даже турниры, на которых собираются тысячи людей, чтобы поиграть и посмотреть *киберспортивные* соревнования. Количество игроков растет с каждым днем, что приводит к созданию и расширению каталога этого вида цифровых соревнований. Предложение хорошей маркетинговой кампании для рекламы видеоигры или правильный анализ ее экономической среды – вот ключевые моменты, которые студент данной программы научится развивать с помощью данного Курса профессиональной подготовки.

Благодаря учебному плану, в котором сосредоточены все ключи к стратегии менеджмента и маркетинга в *киберспорте*, студент получит соответствующие знания, чтобы адаптироваться к благоприятной рабочей среде. Команда преподавателей, входящих в состав данной программы, разработала 3 модуля, охватывающие все важные аспекты этой области видеоигр. Кроме того, они всегда готовы помочь студентам с любыми трудностями, которые могут возникнуть в процессе обучения.

Иногда совместить рабочие обязанности, личную жизнь и учебу — задача не из легких. По этой причине TECH предлагает полностью онлайн-режим, чтобы студенты могли организовать свое время так, как им удобно.

Следует отметить, что этот университет находится на передовом плане самых инновационных методик обучения, представленных на рынке, и в качестве примера можно привести: *Relearning*.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области маркетинга для киберспорта
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту и самостоятельные работы
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Киберспорт, или киберспорт,
- это многопользовательские
соревнования, в которых могут
участвовать как любители, так
и профессионалы”*

“

Overwatch или CounterStrike: Global Offensive — примеры различных видов киберспорта. Все они имеют различную тематику и рассчитаны на любой вкус”

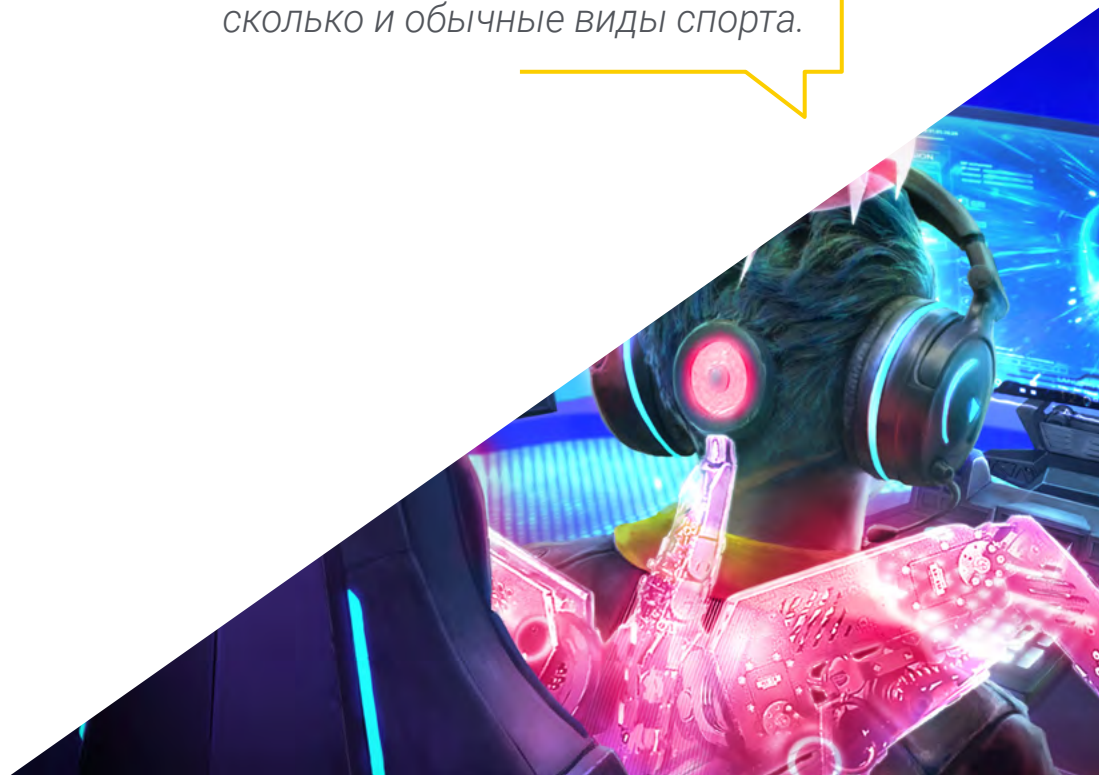
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Узнайте о киберспортивных соревнованиях и событиях, не выходя из дома, благодаря нашей методике на 100% онлайн.

Возглавьте менеджмент и рекламу киберспорта с соревнованиями, собирающими столько же зрителей, сколько и обычные виды спорта.



02

Цели

Цели данного Курса профессиональной подготовки ясны. Достигнув их, студент сможет получить необходимые навыки для ряда компетенций в области менеджмента и маркетинга *киберспорта* в компаниях, занимающихся видеоиграми. По этой причине ТЕСН сосредоточился на самых важных моментах, не упуская деталей.



“

Узнайте, как работает киберспорт, и научитесь разрабатывать самые инновационные методы игрового маркетинга, чтобы добиться высоких результатов, как это было в таких проектах, как FIFA или League of Legends”



Общие цели

- ♦ Глубоко понимать и разрабатывать проекты видеоигр
- ♦ Обладать глубоким пониманием новых технологий и инноваций в отрасли
- ♦ Разрабатывать стратегии, ориентированные на видеоигры
- ♦ Подробно изучить, как разрабатывать стратегии маркетинга и продаж
- ♦ Глубоко изучить влияние на управление проектами и руководство командой

“

Узнайте обо всех тонкостях менеджмента компании и примените их на практике в своей будущей карьере — от навыков ведения бизнеса до работы бок о бок с входящим маркетингом”





Конкретные цели

Модуль 1. Управление киберспортом

- ♦ Глубоко знать, изучать и исследовать все экосистемы *киберспорта*, а также основных игроков и бизнес-модели, чтобы иметь возможность развивать этот рынок

Модуль 2. Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр

- ♦ Определять и знать, как развивать все дисциплины и техники *игрового* маркетинга, позволяющие активизировать бизнес-модели в индустрии видеоигр

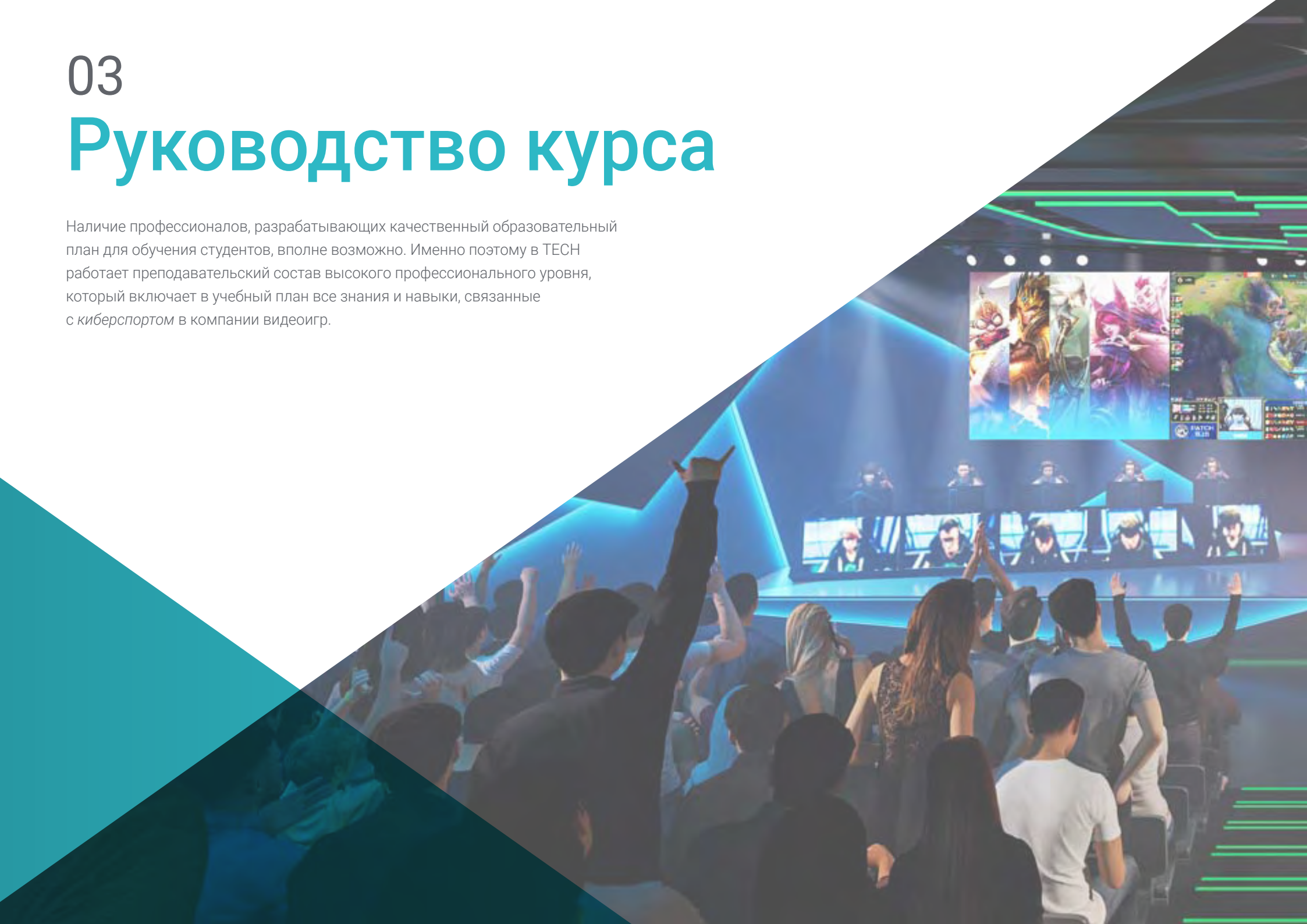
Модуль 3. Стратегия в цифровых компаниях и компаниях по разработке видеоигр

- ♦ Понять контекст и компоненты бизнес-стратегии с акцентом на индустрию видеоигр

03

Руководство курса

Наличие профессионалов, разрабатывающих качественный образовательный план для обучения студентов, вполне возможно. Именно поэтому в TESH работает преподавательский состав высокого профессионального уровня, который включает в учебный план все знания и навыки, связанные с киберспортом в компании видеоигр.





“

Позвольте себе воспользоваться советами преподавателей, которые научат вас хитростям развития киберспорта, а также соответствующим действиям для увеличения пользы от него”

Руководство



Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- Разработчик видеоигр и приложений для нескольких устройств
- Директор по операциям, развитию бизнеса и НИОКР в компании Gamera Nest
- Директор программы PS Talents в PlayStation Iberia
- Партнер/директор по производству, маркетингу и операциям в ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- Партнер/менеджер по производству и операциям/дизайнер продукции в DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- Онлайн-менеджер в отделе маркетинга в AURUM PRODUCCIONES
- Сотрудник отдела дизайна и лицензирования в LA FACTORÍA DE IDEAS
- Ассистент по операциям в компании DISTRIMAGEN SL., Мадрид (Испания)
- Степень бакалавра коммуникационных наук Мадридского университета Комплутенсе
- Официальная степень магистра в области менеджмента, маркетинга и коммуникаций в Университете Камило Хосе Села, Мадрид
- Степень магистра в области телевизионного производства от IMEFE в сотрудничестве с Европейским союзом

Преподаватели

Г-н Эспиноса де лос Монтерос Иглесиас, Рафаэль

- ♦ Генеральный директор и основатель Fluzo Studios
- ♦ Директор по финансированию коммерческих и НИОКР проектов в компании Kaudal
- ♦ Генеральный директор компании Reta al Alzheimer
- ♦ Генеральный директор компании Puxel Arts
- ♦ Директор по продуктам и услугам в компании Arquimea Ingeniería
- ♦ Менеджер по работе с ключевыми клиентами в компании Cota Soluciones
- ♦ Менеджер по качеству программного обеспечения в компании Recreativos Franco Gaming
- ♦ Национальный менеджер по информационным технологиям в компании Credit Agricole Cheuvreux
- ♦ Менеджер проекта ADSL и консультант по внедрению в компании Telefónica Spain
- ♦ Специалист по сетям и телефонии в Университете Карлоса III в Мадриде
- ♦ Инженер по промышленной технике: Промышленная электроника в Университете Карлоса III в Мадриде
- ♦ Степень магистра в области бизнес-стратегии и корпоративных коммуникаций в Университете короля Хуана Карлоса I
- ♦ Степень магистра в области искусственного интеллекта и инноваций в FOUNDERZ
- ♦ Международный магистр делового администрирования в LUIS BUSINESS SCHOOL

Г-н Монтеро Гарсия, Хосе Карлос

- ♦ Основатель и креативный директор компании Red Mountain Games
- ♦ Международный представитель PlayStation Talents
- ♦ Креативный директор и основатель компании TRT Labs, Берлин
- ♦ Лауреат премии ITB Berlin, благодаря проекту TimeRiftTours
- ♦ 3D-художник в компании Telvent Global Services
- ♦ 3D-художник в компании Matchmind
- ♦ 3D-художник в компании Nectar Estudio
- ♦ Среднее профессиональное образование области анализа и управления Политехнического института Монте-де-Конксо, Сантьяго-де-Компостела
- ♦ Степень магистра в области дизайна игр CGMasterAcademy on Character Creation for Games with Epic Games
- ♦ Степень магистра в области создания персонажей для игр CGMasterAcademy on Character Creation for Games with Epic Games
- ♦ Степень магистра в области 3D-изображения, анимации и интерактивных технологий, Trazos
- ♦ Степень магистра в области рендеринга с Vray для Infoarchitecture
- ♦ Степень магистра в области анимации и нелинейного монтажа в Школе новых технологий CICE

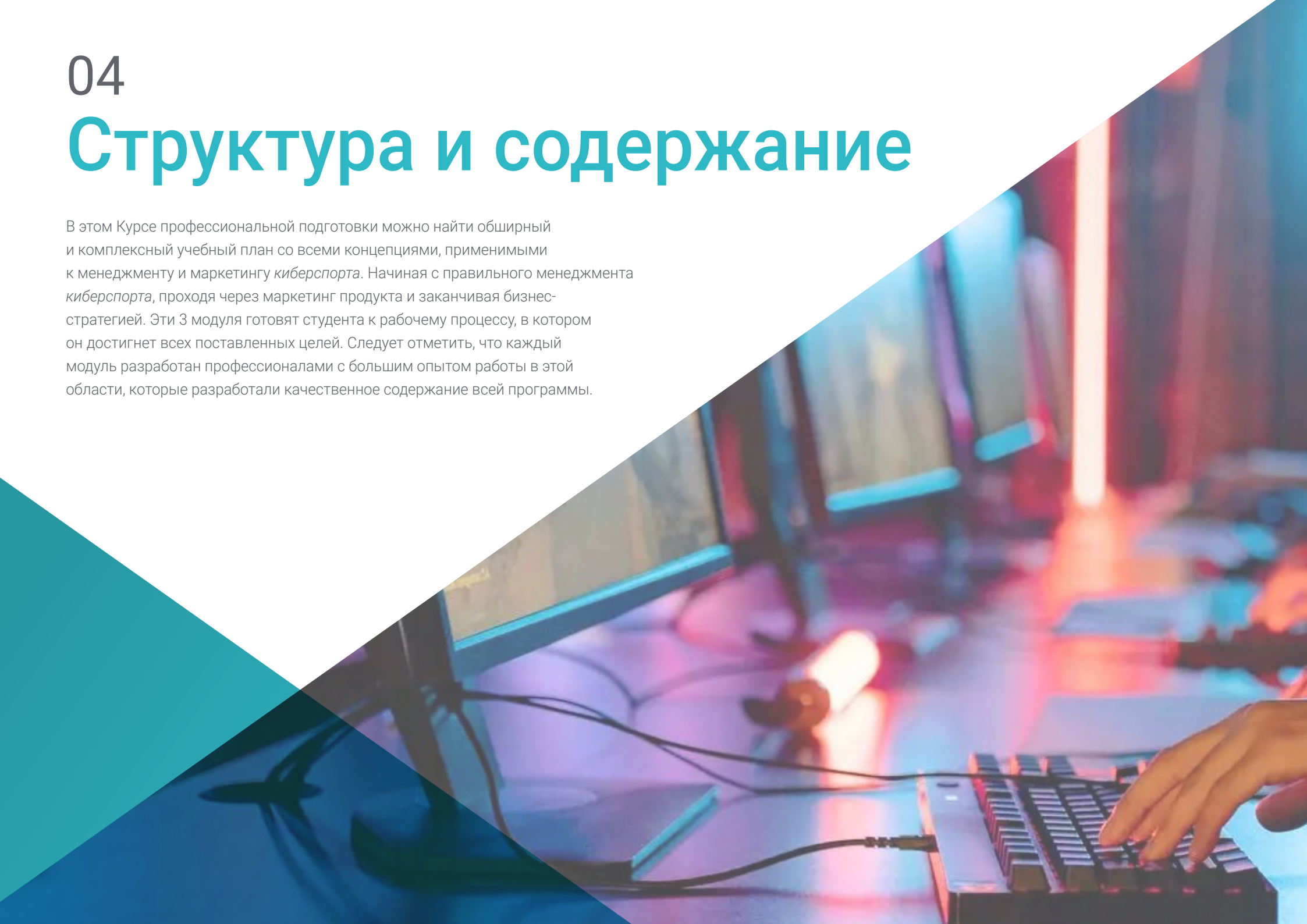


Воспользуйтесь возможностью узнать о последних достижениях в этой области, чтобы применить их в своей повседневной практике"

04

Структура и содержание

В этом Курсе профессиональной подготовки можно найти обширный и комплексный учебный план со всеми концепциями, применимыми к менеджменту и маркетингу *киберспорта*. Начиная с правильного менеджмента *киберспорта*, проходя через маркетинг продукта и заканчивая бизнес-стратегией. Эти 3 модуля готовят студента к рабочему процессу, в котором он достигнет всех поставленных целей. Следует отметить, что каждый модуль разработан профессионалами с большим опытом работы в этой области, которые разработали качественное содержание всей программы.



“

Киберспорт — это инновационная форма спорта, также известная как электронный спорт”

Модуль 1. Управление киберспортом

- 1.1. Индустрия киберспорта
 - 1.1.1. Киберспорт
 - 1.1.2. Акторы в индустрии киберспорта
 - 1.1.3. Бизнес-модель и рынок киберспорта
- 1.2. Управление киберспортивными организациями
 - 1.2.1. Значение киберспортивных организаций
 - 1.2.2. Создание организаций
 - 1.2.3. Администрация и управление клубами киберспорта
- 1.3. Отношения с электронными геймерами
 - 1.3.1. Роль игрока
 - 1.3.2. Навыки и компетенции игрока
 - 1.3.3. Игроки как представители бренда
- 1.4. Соревнования и мероприятия
 - 1.4.1. *Delivery* в киберспорте: соревнования и мероприятия
 - 1.4.2. Организация мероприятий и чемпионатов
 - 1.4.3. Основные местные, региональные, национальные и глобальные чемпионаты
- 1.5. Управление спонсорством в киберспорте
 - 1.5.1. Управление спонсорством в киберспорте
 - 1.5.2. Виды спонсорства в киберспорте
 - 1.5.3. Соглашение о спонсорстве в киберспорте
- 1.6. Управление рекламой в киберспорте
 - 1.6.1. Адвергейминг: новый формат рекламы
 - 1.6.2. Брендированный контент в киберспорте
 - 1.6.3. Киберспорт как коммуникационная стратегия
- 1.7. Маркетинг в киберспорте
 - 1.7.1. Управление собственными медиа
 - 1.7.2. Управление оплаченными медиа
 - 1.7.3. Особое внимание уделяется социальным медиа
- 1.8. Влиятельный маркетинг
 - 1.8.1. Маркетинг влияния
 - 1.8.2. Управление аудиторией и его влияние на киберспорт
 - 1.8.3. Бизнес-модели в маркетинге влияния

- 1.9. Мерчант
 - 1.9.1. Электронная коммерция и рыночные места
 - 1.9.2. Мерчендайзинг
 - 1.9.3. Электронная коммерция и маркетплейс
- 1.10. Показатели и KPI для киберспорта
 - 1.10.1. Метрические данные
 - 1.10.2. KPI прогресса и успеха
 - 1.10.3. Стратегическая карта целей и показателей

Модуль 2. Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр

- 2.1. Стратегия цифрового маркетинга
 - 2.1.1. Ориентированность на клиента
 - 2.1.2. *Customer Journey* и *Funnel* маркетинга
 - 2.1.3. Разработка и создание плана цифрового маркетинга
- 2.2. Цифровые активы
 - 2.2.1. Веб-архитектура и дизайн
 - 2.2.2. Пользовательский опыт-СХ
 - 2.2.3. Мобильный маркетинг
- 2.3. Цифровые СМИ
 - 2.3.1. Медиастратегия и планирование
 - 2.3.2. Дисплей и рекламные программы
 - 2.3.3. Цифровое телевидение
- 2.4. Поиск
 - 2.4.1. Разработка и внедрение стратегии поиска
 - 2.4.2. SEO
 - 2.4.3. SEM
- 2.5. Социальные медиа
 - 2.5.1. Разработка, планирование и аналитика стратегии социальных сетей
 - 2.5.2. Горизонтальные маркетинговые системы в социальных сетях
 - 2.5.3. Вертикальные маркетинговые системы в социальных сетях
- 2.6. Входящий маркетинг
 - 2.6.1. Воронка входящего маркетинга
 - 2.6.2. Создание контент-маркетинга
 - 2.6.3. Привлечение и управление лидерами

- 2.7. Маркетинг ключевых клиентов
 - 2.7.1. Стратегия B2B маркетинга
 - 2.7.2. Принятие решение и карта контактов
 - 2.7.3. План маркетинга ключевых клиентов
- 2.8. Email-маркетинг и целевые страницы
 - 2.8.1. Характеристики email-маркетинга
 - 2.8.2. Креативность и целевые страницы
 - 2.8.3. Кампании и действия email-маркетинга
- 2.9. Автоматизация маркетинга
 - 2.9.1. Автоматизация маркетинга
 - 2.9.2. Большие данные и искусственный интеллект в применении к маркетингу
 - 2.9.3. Основные решения по автоматизации маркетинга
- 2.10. Метрики, KPI и рентабельность инвестиций
 - 2.10.1. Основные показатели и KPI цифрового маркетинга
 - 2.10.2. Инструменты и решения для измерения
 - 2.10.3. Расчет и мониторинг ROI

Модуль 3. Стратегия в цифровых компаниях и компаниях по разработке видеоигр

- 3.1. Цифровые компании и компании по разработке видеоигр
 - 3.1.1. Компоненты стратегии
 - 3.1.2. Цифровая экосистема и экосистема видеоигр
 - 3.1.3. Стратегическое позиционирование
- 3.2. Стратегические процессы
 - 3.2.1. Стратегический анализ
 - 3.2.2. Выбор стратегических альтернатив
 - 3.2.3. Реализация стратегии
- 3.3. Стратегический анализ
 - 3.3.1. Внутренний
 - 3.3.2. Внешний
 - 3.3.3. Матрица SWOT и CAME
- 3.4. Анализ сектора видеоигр
 - 3.4.1. Анализ пяти сил Портера
 - 3.4.2. Анализ PESTEL
 - 3.4.3. Отраслевой анализ рынка

- 3.5. Анализ конкурентной позиции
 - 3.5.1. Создание и монетизация стратегической стоимости
 - 3.5.2. Нишевый поиск vs Сегментация рынка
 - 3.5.3. Устойчивость конкурентного позиционирования
- 3.6. Анализ экономической среды
 - 3.6.1. Глобализация и интернационализация
 - 3.6.2. Инвестиции и сбережения
 - 3.6.3. Показатели выпуска, производительности и занятости
- 3.7. Стратегическое управление
 - 3.7.1. Стратегическое направление
 - 3.7.2. Рамки для анализа стратегии
 - 3.7.3. Анализ отраслевой среды, ресурсов и возможностей
- 3.8. Формулирование стратегии
 - 3.8.1. Корпоративные стратегии
 - 3.8.2. Общие стратегии
 - 3.8.3. Стратегии клиентов
- 3.9. Реализация стратегии
 - 3.9.1. Стратегическое планирование
 - 3.9.2. Схема коммуникации и организационного участия
 - 3.9.3. Управление изменениями
- 3.10. Стратегический новый бизнес
 - 3.10.1. Стратегия «голубых океанов»
 - 3.10.2. Кривая истощения приростного улучшения стоимости
 - 3.10.3. Бизнес с нулевыми предельными издержками



В этом учебном плане вы найдете ключи к менеджменту и маркетингу в киберспорте, благодаря которым компания видеоигр, в которой вы развиваете свое профессиональное будущее, будет расти”

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.



“

TECH 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

ТЕСН 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 ТЕСН, 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 ТЕСН 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.



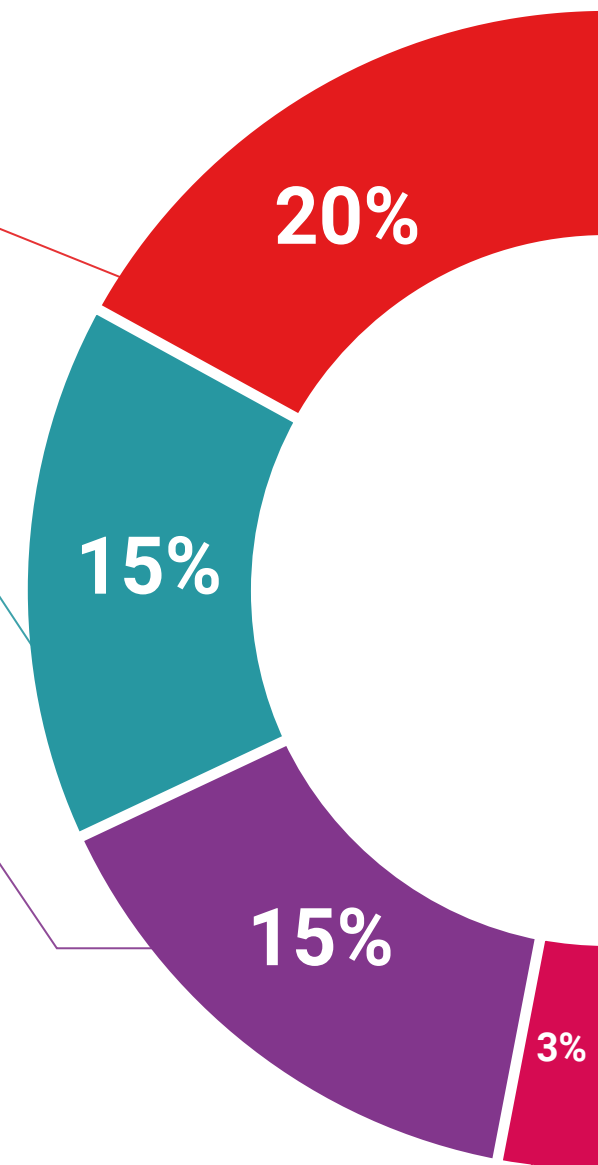
Интерактивные конспекты

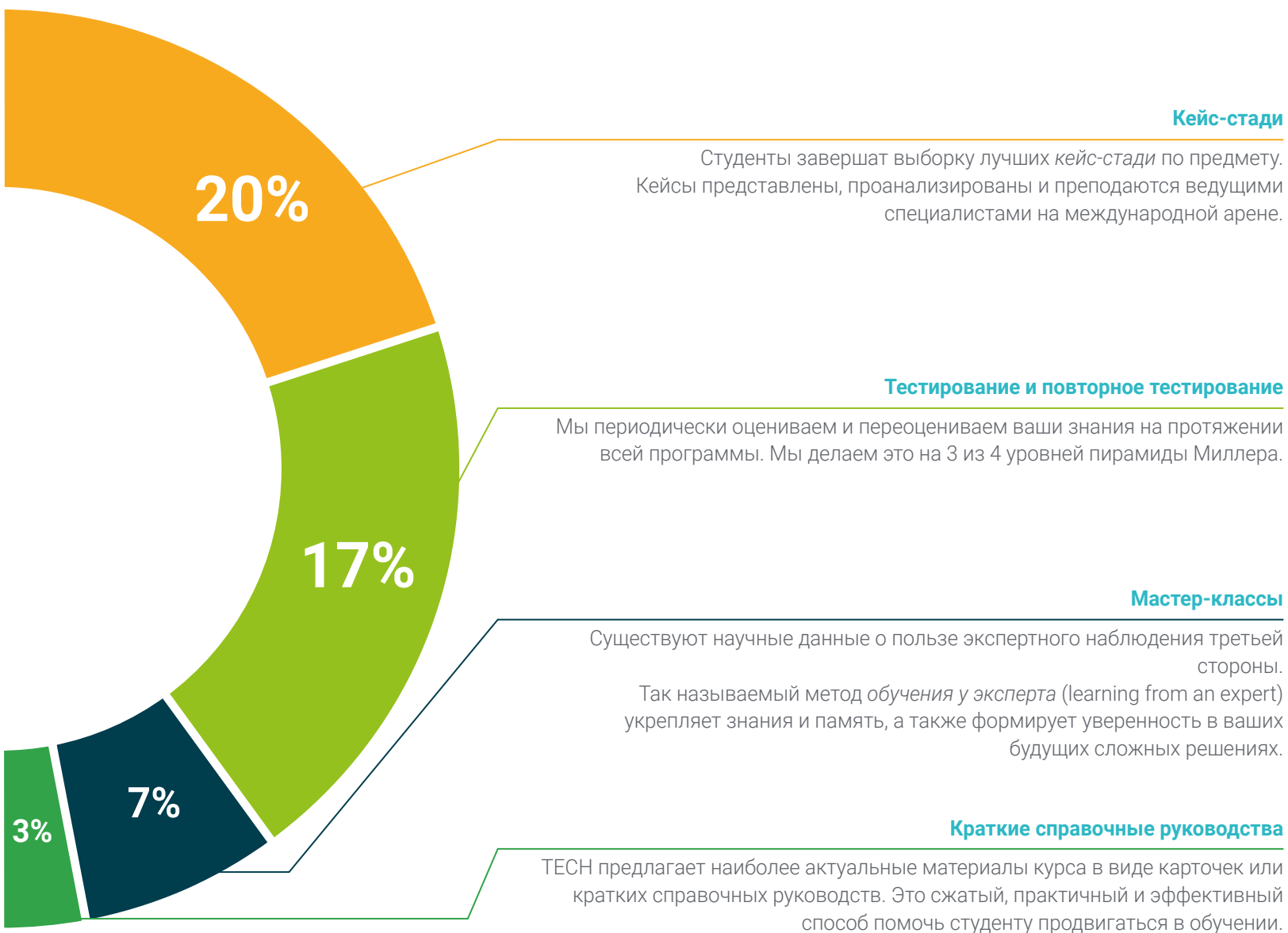
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была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





06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области менеджмента и маркетинга в киберспорте**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



Будущее
Здоровье Доверие Люди
Образование Информация Тьюторы
Гарантия Аккредитация Преподавание
Институты Технология Обучение
Сообщество Обязательство
Персональное внимание Инновации
Знания Настоящее Качество
Веб обучение
Развитие Институты
Виртуальный класс Языки



Курс профессиональной подготовки

Менеджмент и маркетинг
в киберспорте

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

Курс профессиональной подготовки Менеджмент и маркетинг в киберспорте

Одобрено NBA



tech технологический
университет