

# 大学课程 领导创意产业的创新





**tech** 科学技术大学

## 大学课程 领导创意产业的创新

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: [www.techtitute.com/cn/videogames-design/postgraduate-certificate/leading-innovation-creative-industries](http://www.techtitute.com/cn/videogames-design/postgraduate-certificate/leading-innovation-creative-industries)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

课程管理

---

12

04

结构和内容

---

16

05

方法

---

20

06

学位

---

28

# 01 介绍

在视频游戏的世界里, 为了保持业务, 创新几乎是必须的, 因为技术和游戏机制的新发展是持续的, 迫使大多数开发商在他们的标题上有突破性。管理这种创新不是一件容易的事, 而领导这种创新更不是一件容易的事, 因为它需要一套特殊的技能来促进来自不同领域的众多工作人员的创造。对于那些希望在创新领导力方面实现专业化的视频游戏专业人士来说, TECH创建了这一完整的资格认证, 并提供了关于该主题的大量前沿教材。



“

游戏类型正变得越来越不固定，开发商们一直在大胆地测试他们的极限。通过这个TECH大学课程，加入到这个行业最革命性的变化中来”

在创意领域, 视频游戏部门可能是发生最持续创新的领域之一, 因为它一方面受到物理硬件不可阻挡的技术进步的影响, 另一方面也受到最强大的软件 (如虚幻引擎) 的改进的影响。

为了使这种创新取得成果并不落后于市场的需求, 有必要在创意生态系统, 创新的商业模式, 公司内部的创新文化和应用于视频游戏的创造力方面拥有专业的正确领导。

TECH在该课程中汇集了所有这些教义, 以及一些补充性的教义, 这将有助于学生在视频游戏的创新领域脱颖而出, 知道如何正确地集中各种类型的多学科团队的创造性努力。

该课程还具有完全在线的优势, 没有面对面的课程或任何形式的实际出席。学生自己可以接触到所有的教学材料, 能够从任何有互联网连接的设备上下载材料, 以计划他的个人学习时间表。

这个**领导创意产业的创新大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 帮助学生在商业和创业环境中获得必要的技能
- ◆ 获得必要的知识, 对创意公司和组织进行有效管理
- ◆ 利用新的信息技术, 提供最好的学习工具
- ◆ 支持不仅鼓励自己的创造力, 而且帮助传递这种创造力, 创建一个积极的工作团队
- ◆ 教学人员是该学科的专家, 他们根据自己的专业经验制定教学内容
- ◆ 在任何有互联网连接的固定或移动设备上都能获得教学内容

“

这是你必须遵循的道路, 以便在视频游戏领域领导创新”

“

你的领导力,独创性和创造性将决定你作为创新领导者的表现。TECH 为你提供了成功所需的工具”

通过此TECH大学课程,成为  
视频游戏创新背后的驱动力。

通过学习此大学课程,你将激励  
世界各地成千上万的游戏玩  
家和设计师,推动行业的发展。

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



# 02 目标

该课程的主要目标是为学生提供最前卫的创意创新方法，并特别关注其在视频游戏领域的应用。因此，学生将能够从该大学课程毕业，并保证成为真正的创新领导者。这要归功于教学本身的质量，相关教学人员的专业精神以及TECH确保所有学生在各自工作领域取得成功的动力。





“

你会有最好的想法, 你会知道如何  
如何将你的激情传递给你的团队,  
这要感谢这个TECH大学课程”



## 总体目标

- ◆ 培养学生的管理和领导技能
- ◆ 促进知识的不断更新, 以便为未来的范式做好准备
- ◆ 理解创造力和创新是如何与经济的驱动力有内在联系的
- ◆ 获得组织和规划技能, 以协助管理创意企业
- ◆ 培养书面和口头沟通能力, 以便更好地将想法传递给工作团队
- ◆ 获得市场研究技能, 具有战略眼光和创新工作方法





## 具体目标

---

- ◆ 深入研究创新的背景, 为什么会失败, 以及关于这个问题的不同学术理论
- ◆ 了解在创意产业中进行创新时, 什么会限制我们, 我们可能会遇到什么障碍
- ◆ 了解创意产业的不同商业模式和可遵循的趋势
- ◆ 深入研究创新的财务方面, 寻找资本的不同方式以及新的创意和创新生态系统

“

将你的好想法转化为伟大的机制, 让你的头衔的特权玩家享受”

# 03 课程管理

为了开发这个领导创意产业的创新大学课程，我们汇集了一个在各种创意公司领导方面具有丰富经验的教学团队，他们是创新领域的专家，并在各自的工作中引入了创意方法论。学生有教师自身专业性的保证，以及他们对继续提高专业和个人水平的持续支持。





“

你将从最好的人那里学到当今商业背景下的创新和创意”

## 管理人员



### Velar, Marga博士

- 在SGN集团(纽约)担任企业营销经理
- 前时尚实验室主任
- 维拉努瓦大学中心, ISEM时尚商学院和纳瓦拉大学通信学院的讲师
- 马德里卡洛斯三世大学通信学博士
- 康普鲁坦斯大学Villanueva大学中心的视听通信学位, 并获得通信和时尚管理文凭
- 在ISEM时尚商学院攻读时尚商业管理MBA



## 教师

### Arroyo Villoria, Cristina女士

- ◆ 在 factoría de industrias creativas担任合伙人和项目与创业主任
- ◆ 战略规划, 业务发展以及沟通和营销战略
- ◆ 巴亚多利德大学的劳动科学学士学位
- ◆ 在圣巴勃罗中欧商学院获得人力资源管理硕士学位
- ◆ 必维商学院的教育技术硕士学位

# 04 结构和内容

本领导创意产业的创新大学课程的结构设计是为了促进学生的学习, 提供大量的视听材料支持, 以及大量的实际例子, 在这些例子中, 学生将看到所学的方法是如何应用在实际环境中的。因此, 在不减轻教学大纲或取消内容的情况下, 对所有知识的掌握变得更加灵活。







“

一个能使你成为工作团队  
中的创造性参考的大纲”

## 模块1.创意产业的领导和创新

- 1.1. 应用于工业的创造力
  - 1.1.1. 创意表达
  - 1.1.2. 创意资源
  - 1.1.3. 创意技术
- 1.2. 新的创新文化
  - 1.2.1. 创新的背景
  - 1.2.2. 为什么创新会失败?
  - 1.2.3. 学术理论
- 1.3. 创新的层面和杠杆
  - 1.3.1. 创新的平面或维度
  - 1.3.2. 对创新的态度
  - 1.3.3. 企业内部管理和技术
- 1.4. 创意产业创新的制约因素和障碍
  - 1.4.1. 个人和团体的限制
  - 1.4.2. 社会和组织上的限制
  - 1.4.3. 工业和技术限制
- 1.5. 封闭式创新和开放式创新
  - 1.5.1. 从封闭式创新到开放式创新
  - 1.5.2. 实施开放式创新的做法
  - 1.5.3. 企业开放式创新的经验
- 1.6. IICCs的创新商业模式
  - 1.6.1. 创意经济的商业趋势
  - 1.6.2. 案例研究
  - 1.6.3. 行业革命
- 1.7. 领导和管理创新策略
  - 1.7.1. 推动采用
  - 1.7.2. 领导进程
  - 1.7.3. 组合地图
- 1.8. 为创新融资
  - 1.8.1. CFO:风险资本投资者
  - 1.8.2. 动态融资
  - 1.8.3. 应对挑战
- 1.9. 混合化:创意经济中的创新
  - 1.9.1. 各部门的交集
  - 1.9.2. 产生颠覆性的解决方案
  - 1.9.3. 美第奇效应
- 1.10. 新的创意和创新生态系统
  - 1.10.1. 产生创新环境
  - 1.10.2. 创造性是一种生活方式
  - 1.10.3. 生态系统



由于这个TECH学位将为你提供创新方面的知识,你将提高你的简历和专业水平"

I D E A S

# 05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的:再学习。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

## 案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

### 一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

## 再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：再学习。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。





在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



### 学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



### 大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



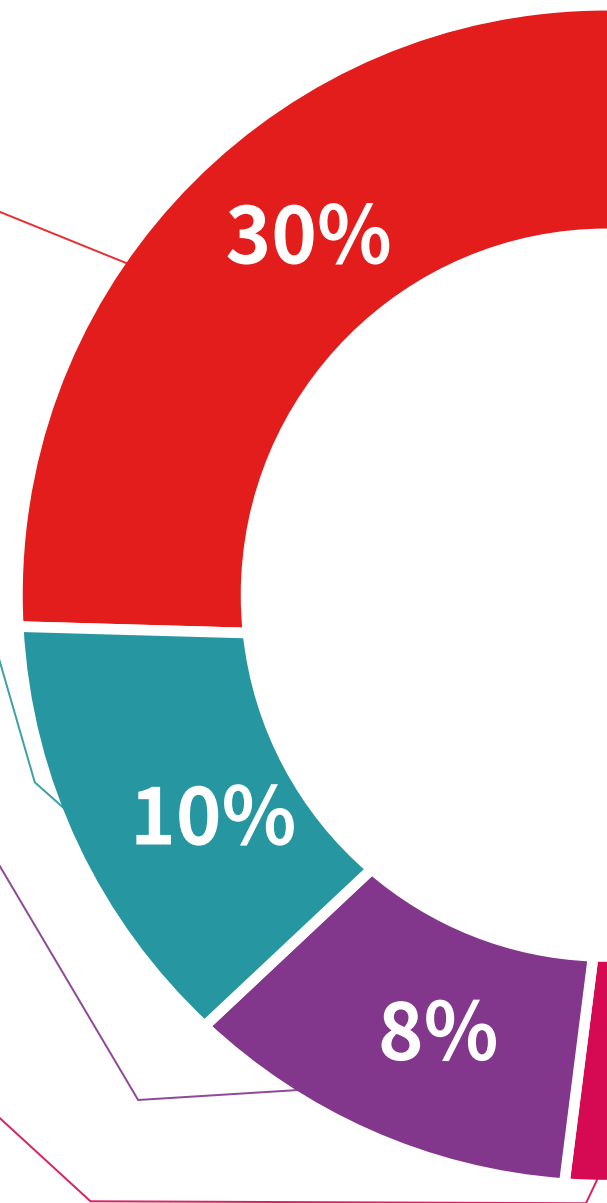
### 技能和能力的实践

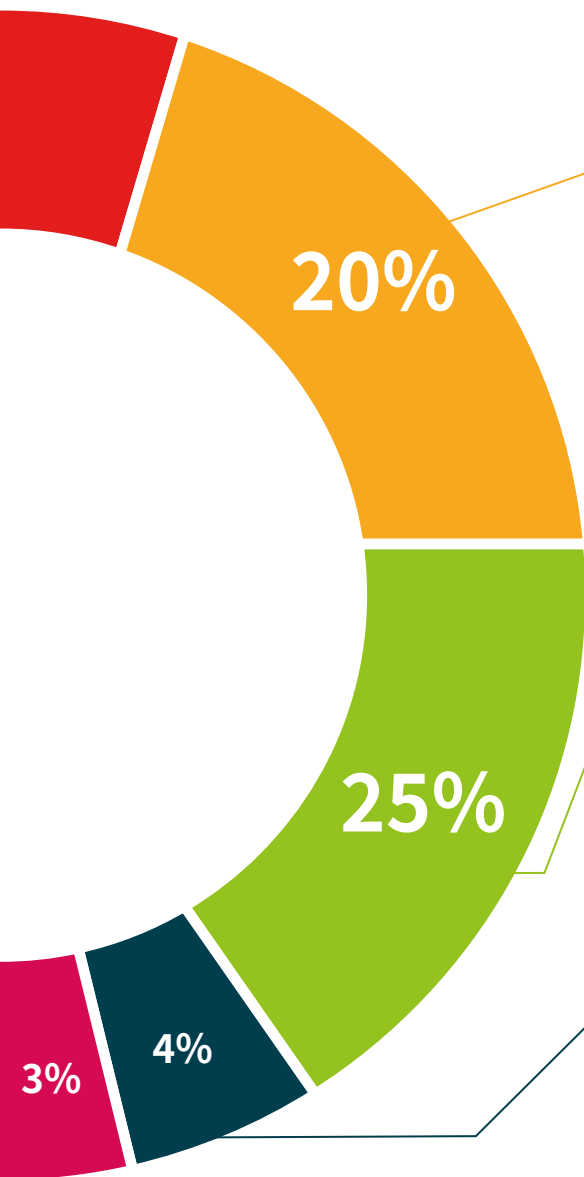
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





### 案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



### 互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。  
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



### 测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



# 06 学位

领导创意产业的创新大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**领导创意产业的创新大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程学位**。

**TECH科技大学**颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**领导创意产业的创新大学课程**

官方学时:**150小时**



健康 信心 未来 人 导师  
教育 信息 教学  
保证 资格认证 学习  
机构 社区 科技 承诺  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 培 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

大学课程  
领导创意产业的创新

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

# 大学课程 领导创意产业的创新