

Курс профессиональной подготовки Управление аудиовизуальной продукцией





Курс профессиональной подготовки

Управление аудиовизуальной продукцией

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

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-audiovisual-product-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. 22

06

Квалификация

стр. 32

01

Презентация

Влияние кино и телевидения сегодня привело к тому, что люди хотят создавать собственные аудиовизуальные произведения. В результате компании, работающие в этом секторе, ищут новые таланты, которые внедряют инновации в новые технологии производства и сюжеты.

В рамках этой программы дизайнеры и разработчики видеоигр получают возможность освоить эту область, изучив основы, которые помогают создавать контент, адаптированный к различным форматам. Студенты также приобретут ряд навыков, необходимых для управления рабочей командой в любой компании, такой как Paramount, Universal и т.д.



A photograph showing the silhouettes of several people in a meeting or collaborative work environment. One person is pointing at a screen, while others look on. The scene is backlit, creating a bright, hazy atmosphere. The image is partially covered by a teal geometric overlay in the top right corner.

“

*Ваша креативность
поможет вам войти в эту
новую сферу деятельности”*

Оптимальное управление аудиовизуальным продуктом - это работа, которая требует специальных знаний о моделях платформ передачи, появившихся в последние годы. По этой причине дизайнеры видеоигр могут применить свои навыки в области технологий на благо сектора.

Таким образом, Курс профессиональной подготовки в области управления аудиовизуальной продукцией предоставит студентам обучение, ориентированное на структурирование аудиовизуальных компаний, новые бизнес-модели в сфере коммуникации и основные стратегии продвижения в отрасли. Все они являются необходимыми понятиями для того, чтобы противостоять новому вызову в трудовой сфере, добиваясь более достойного профиля, адаптированного к требованиям сектора.

Благодаря всему вышесказанному, прохождение обучения откроет вам двери на высококонкурентный профессиональный рынок, где требуются дизайнеры с инновационными взглядами и исключительными творческими способностями. Кроме того, ваши знания в области анимации позволят вам работать в таких компаниях, как Pixar, Disney, Sony Pictures, которые в последние годы специализируются на создании анимационных продуктов.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области управления аудиовизуальной продукцией** 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 самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области управления аудиовизуальными продуктами
- ♦ 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



*Ваш талант и навыки
необходимы в мире
аудиовизуальной продукции"*

“

*Выйдите на новый рынок труда,
максимально используя свой
талант создавать истории”*

В преподавательский состав входят профессионалы в области дизайна, которые привносят в эту программу опыт своей работы, 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.

Ознакомьтесь
с проблемами цифровой
среды в бизнес-моделях
журналистских компаний.

Управляйте стратегическими,
человеческими, материальными
и техническими ресурсами
в аудиовизуальном бизнесе.



02

Цели

Эта программа предназначена для разработчиков видеоигр, которые хотят начать новый карьерный путь. Таким образом, они будут совершенствовать свои методы и создавать анимационные продукты, которые конкурируют на очень требовательных рынках. Поэтому они будут готовы управлять аудиовизуальной рабочей группой, распоряжаясь различными ресурсами для выполнения отличной работы. В результате они смогут получить новую работу и проверить свои навыки.



“

Выполните свои новые профессиональные задачи, изучите изменения, которые цифровые сети наложили на сектор”



Общие цели

- ♦ Изучить структуру аудиовизуальной системы
- ♦ Узнать, как управляются и формируются новые предприятия в современном аудиовизуальном ландшафте
- ♦ Научиться управлять и производить аудиовизуальный контент

“

Такие компании, как Disney, ищут специализированных и комплексных дизайнеров, способных возглавить команду и создать новую историю”





Конкретные цели

Модуль 1. Структура аудиовизуальной системы

- ♦ Знать основы функционирования аудиовизуальной системы (знать основное содержание, знать об авторах/текстах, над которыми работали по каждому предмету)
- ♦ Приобрести способность к теоретическому и критическому анализу организационных структур аудиовизуальной коммуникации (понимать основные идеи, соотносить концепции и элементы)
- ♦ Изучить исторические, экономико-политические, социальные и технологические рамки, в которых производится, распространяется и потребляется аудиовизуальная продукция
- ♦ Узнать природу и взаимосвязи между субъектами аудиовизуальной коммуникации: авторами, учреждениями, компаниями, СМИ, поддержкой и получателями
- ♦ Определять текущие проблемы и дебаты, касающиеся аудиовизуальной системы

Модуль 2. Индустрии культуры и новые бизнес-модели коммуникации

- ♦ Изучить изменения, произошедшие в индустрии культуры в связи с поставкой и потреблением цифровых сетей, в их экономических, политических и социокультурных аспектах
- ♦ Глубоко изучить проблемы, которые цифровая среда поставила перед бизнес-моделями журналистских компаний и других традиционных культурных индустрий
- ♦ Проанализировать и разработать инновационные стратегии, способствующие совершенствованию процессов управления и принятия решений, а также разработке информационных продуктов в соответствии с потребностями аудитории и рекламодателей

- ♦ Понимать изменения в процессах организации и управления стратегическими, человеческими, материальными и техническими ресурсами новых предприятий в цифровой среде

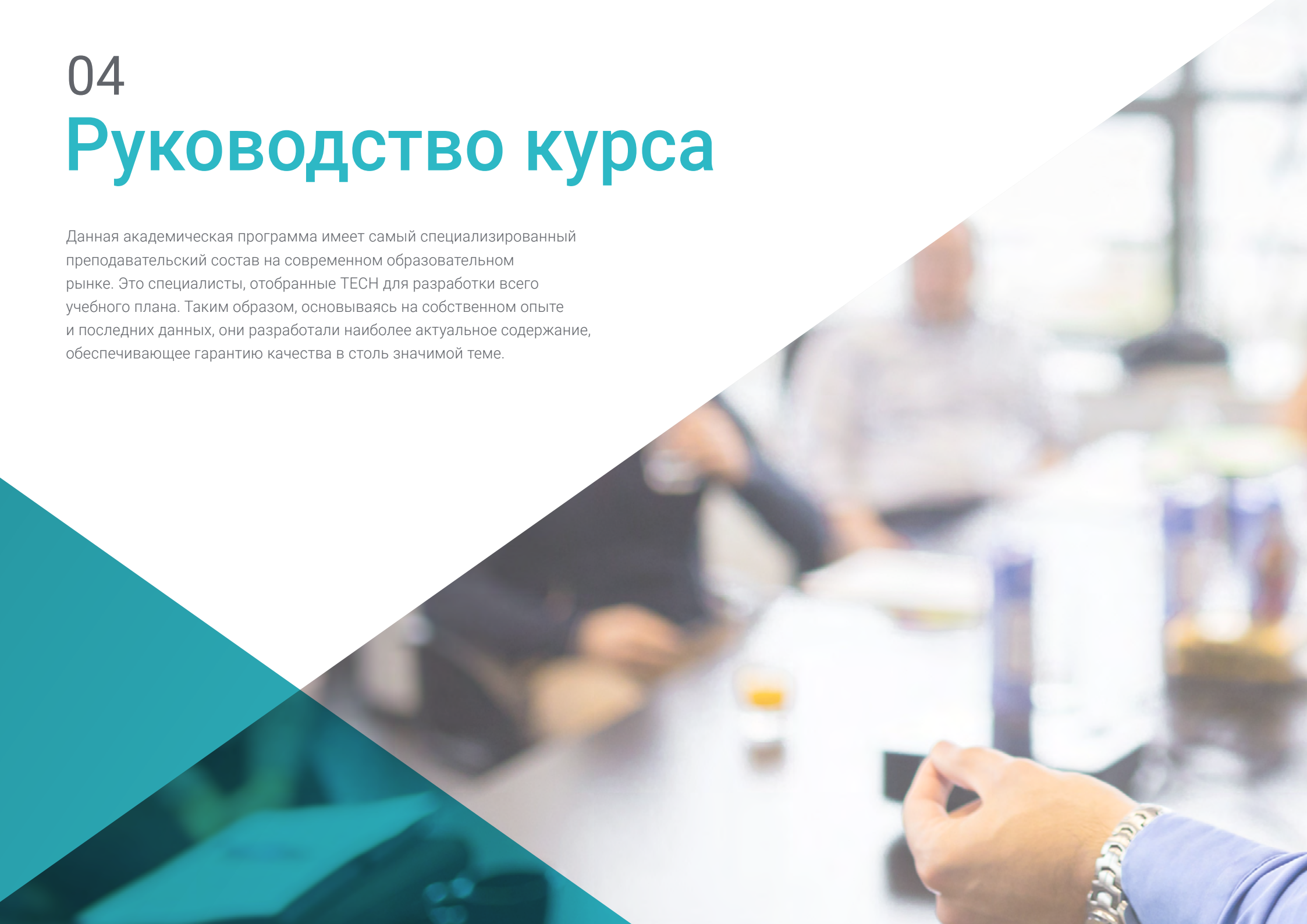
Модуль 3. Управление и продвижение аудиовизуальной продукции

- ♦ 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

04

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.



“

*ТЕСН 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** до 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 Сиссе, Амира

- 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

Программа курса включает в себя все необходимые знания для студентов, чтобы получить доступ к новой работе в аудиовизуальной индустрии. Таким образом, они проанализируют преобразования, произошедшие в культурном секторе в сфере предложения и потребления цифровых сетей в их экономических, политических и социокультурных аспектах. Вы также изучите фундаментальные концепции, которые регулируют распространение, маркетинг и использование аудиовизуального продукта в современном обществе.





“

Эта программа предоставит вам знания, необходимые для того, чтобы стать ценным специалистом в этом секторе”

Модуль 1. Структура аудиовизуальной системы

- 1.1. Введение в культурную индустрию (КИ)
 - 1.1.1. Концепция культуры. Культура-коммуникация
 - 1.1.2. Теория и эволюция КИ: типология и модели
- 1.2. Киноиндустрия I
 - 1.2.1. Характеристики и основные действующие лица
 - 1.2.2. Структура киноиндустрии
- 1.3. Киноиндустрия II
 - 1.3.1. Киноиндустрия США
 - 1.3.2. Независимые производственные компании
 - 1.3.3. Проблемы и дебаты в киноиндустрии
- 1.4. Киноиндустрия III
 - 1.4.1. Положение о кино: Государство и культура. Политика в области защиты и продвижения кинематографа
 - 1.4.2. Кейс-стади
- 1.5. Телевизионная индустрия I
 - 1.5.1. Экономное телевидение
 - 1.5.2. основополагающие модели
 - 1.5.3. Преобразования
- 1.6. Телевизионная индустрия II
 - 1.6.1. Телевизионная индустрия США
 - 1.6.2. Основные характеристики
 - 1.6.3. Государственное регулирование
- 1.7. Телевизионная индустрия III
 - 1.7.1. Общественное телевидение в Европе
 - 1.7.2. Кризисы и дебаты
- 1.8. Оси перемен
 - 1.8.1. Новые процессы в аудиовизуальном секторе
 - 1.8.2. Нормативные дебаты





- 1.9. Цифровое эфирное телевидение (ЦЭТВ)
 - 1.9.1. Роль государства и опыт
 - 1.9.2. Новые характеристики телевизионной системы
- 1.10. Новые участники аудиовизуального ландшафта
 - 1.10.1. Платформы *over-the-top* (OTT)
 - 1.10.2. Последствия их появления

Модуль 2. Культурные индустрии и новые бизнес-модели коммуникации

- 2.1. Концепции культуры, экономики, коммуникации, технологии, КИ
 - 2.1.1. Культура, экономика, коммуникация
 - 2.1.2. Культурные индустрии
- 2.2. Технология, коммуникация и культура
 - 2.2.1. Народная культура в бизнес-индустрии
 - 2.2.2. От живого исполнения до пластических искусств
 - 2.2.3. Музеи и наследие
- 2.3. Основные сектора индустрии культуры
 - 2.3.1. Издательские продукты
 - 2.3.2. КИ. Потокные
 - 2.3.3. Гибридные модели
- 2.4. Цифровая эра в индустрии культуры
 - 2.4.1. Цифровые культурные индустрии
 - 2.4.2. Новые модели в цифровую эпоху
- 2.5. Цифровые медиа и средства массовой информации в цифровую эпоху
 - 2.5.1. Бизнес в сфере онлайн-прессы
 - 2.5.2. Радио в цифровой среде
 - 2.5.3. Особенности СМИ в цифровую эпоху
- 2.6. Глобализация и разнообразие в культуре
 - 2.6.1. Концентрация, интернационализация и глобализация культурных индустрий
 - 2.6.2. Борьба за культурное разнообразие

- 2.7. Политика в области культуры и сотрудничества
 - 2.7.1. Культурная политика
 - 2.7.2. Роль государств и регионов стран
- 2.8. Музыкальное разнообразие в облаке
 - 2.8.1. Музыкальный сектор в наши дни
 - 2.8.2. Облако
 - 2.8.3. Латинские/латиноамериканские инициативы
- 2.9. Многообразие в аудиовизуальной индустрии
 - 2.9.1. От плюрализма к разнообразию
 - 2.9.2. Многообразие, культура и коммуникация
 - 2.9.3. Выводы и предложения
- 2.10. Аудиовизуальное разнообразие в Интернете
 - 2.10.1. Аудиовизуальная система в эпоху Интернета
 - 2.10.2. Телевизионные предложения и разнообразие
 - 2.10.3. Выводы

Модуль 3. Управление и продвижение аудиовизуальной продукции

- 3.1. Распространение аудиовизуальных материалов
 - 3.1.1. Введение
 - 3.1.2. Действующие лица распределения
 - 3.1.3. Маркетинговая продукция
 - 3.1.4. Сферы распространения аудиовизуальной продукции
 - 3.1.5. Национальное распространение
 - 3.1.6. Международное распространение
- 3.2. Дистрибьюторская компания
 - 3.2.1. Организационная структура
 - 3.2.2. Переговоры по дистрибьюторскому контракту
 - 3.2.3. Международные клиенты

- 3.3. Операционные окна, контракты и международные продажи
 - 3.3.1. Витрины для кинопоказов
 - 3.3.2. Контракты на международную дистрибуцию
 - 3.3.3. Международный рынок
- 3.4. Кинематографический маркетинг
 - 3.4.1. Киномаркетинг
 - 3.4.2. Производственная цепочка создания стоимости фильма
 - 3.4.3. Рекламные средства на службе продвижения
 - 3.4.4. Инструменты для запуска
- 3.5. Исследование рынка в кино
 - 3.5.1. Введение
 - 3.5.2. Предпроизводственный этап
 - 3.5.3. Постпроизводственный этап
 - 3.5.4. Этап маркетинга
- 3.6. Социальные сети и продвижение фильмов
 - 3.6.1. Введение
 - 3.6.2. Перспективы и ограничения социальных сетей
 - 3.6.3. Цели и их измерение
 - 3.6.4. Календарь и стратегии продвижения
 - 3.6.5. Интерпретация того, что говорят в сетях
- 3.7. Распространение аудиовизуальных материалов в Интернете I
 - 3.7.1. Новый мир распространения аудиовизуальной продукции
 - 3.7.2. Процесс распространения в Интернете
 - 3.7.3. Продукты и возможности в новом сценарии
 - 3.7.4. Новые способы распространения



- 3.8. Распространение аудиовизуальных материалов в Интернете II
 - 3.8.1. Ключи к новому сценарию
 - 3.8.2. Опасности распространения в Интернете
 - 3.8.3. *Видео по запросу (VOD)* как новое окно распространения
- 3.9. Новые площадки для дистрибуции
 - 3.9.1. Введение
 - 3.9.2. Революция Netflix
- 3.10. Кинофестивали
 - 3.10.1. Введение
 - 3.10.2. Роль кинофестивалей в прокате и показе фильмов

“Правильное управление аудиовизуальными продуктами откроет двери для создания новых мультфильмов и видеоигр”

04

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.



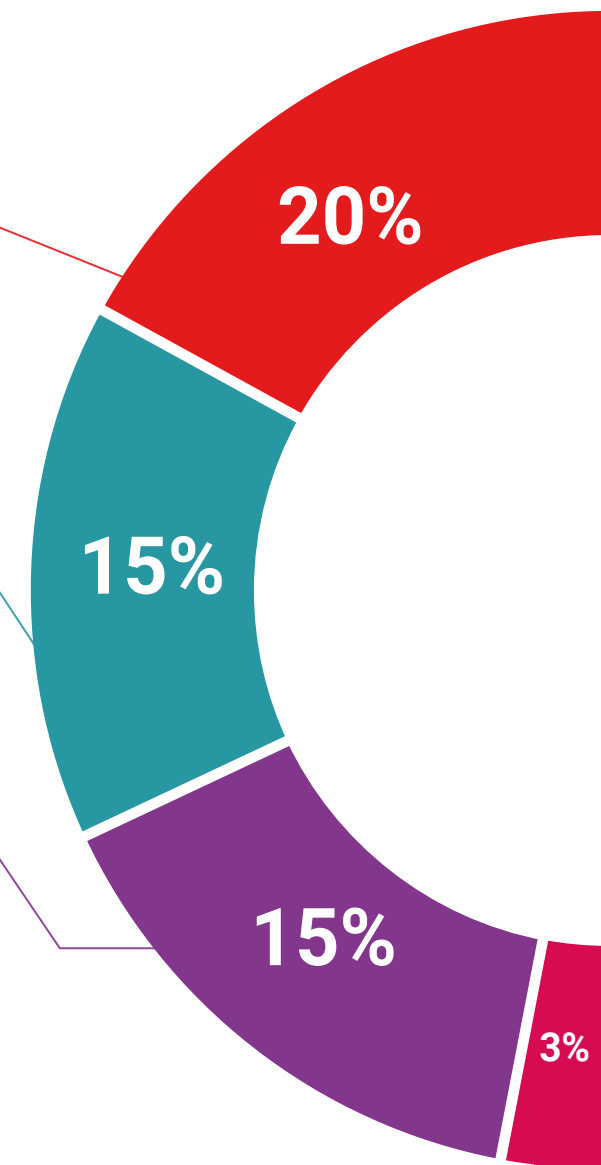
Интерактивные конспекты

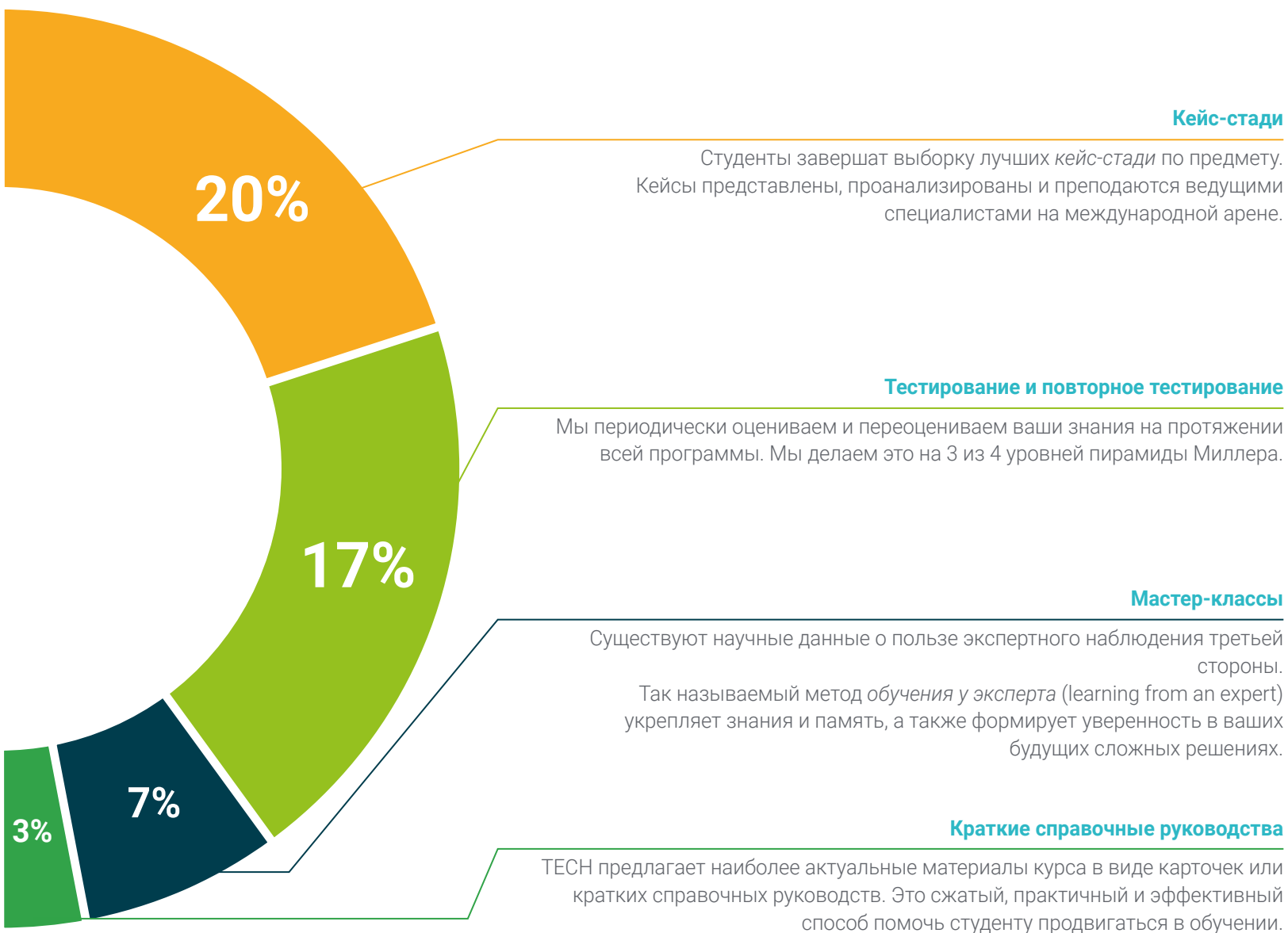
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была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

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



*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
Развитие Институты
Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Управление аудиовизуальной
продукцией

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

Курс профессиональной подготовки

Управление аудиовизуальной продукцией

