

# Курс профессиональной подготовки

## Управление бизнесом

### видеоигр



## Курс профессиональной подготовки Управление бизнесом видеоигр

- » 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-video-game-business-management](http://www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-video-game-business-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

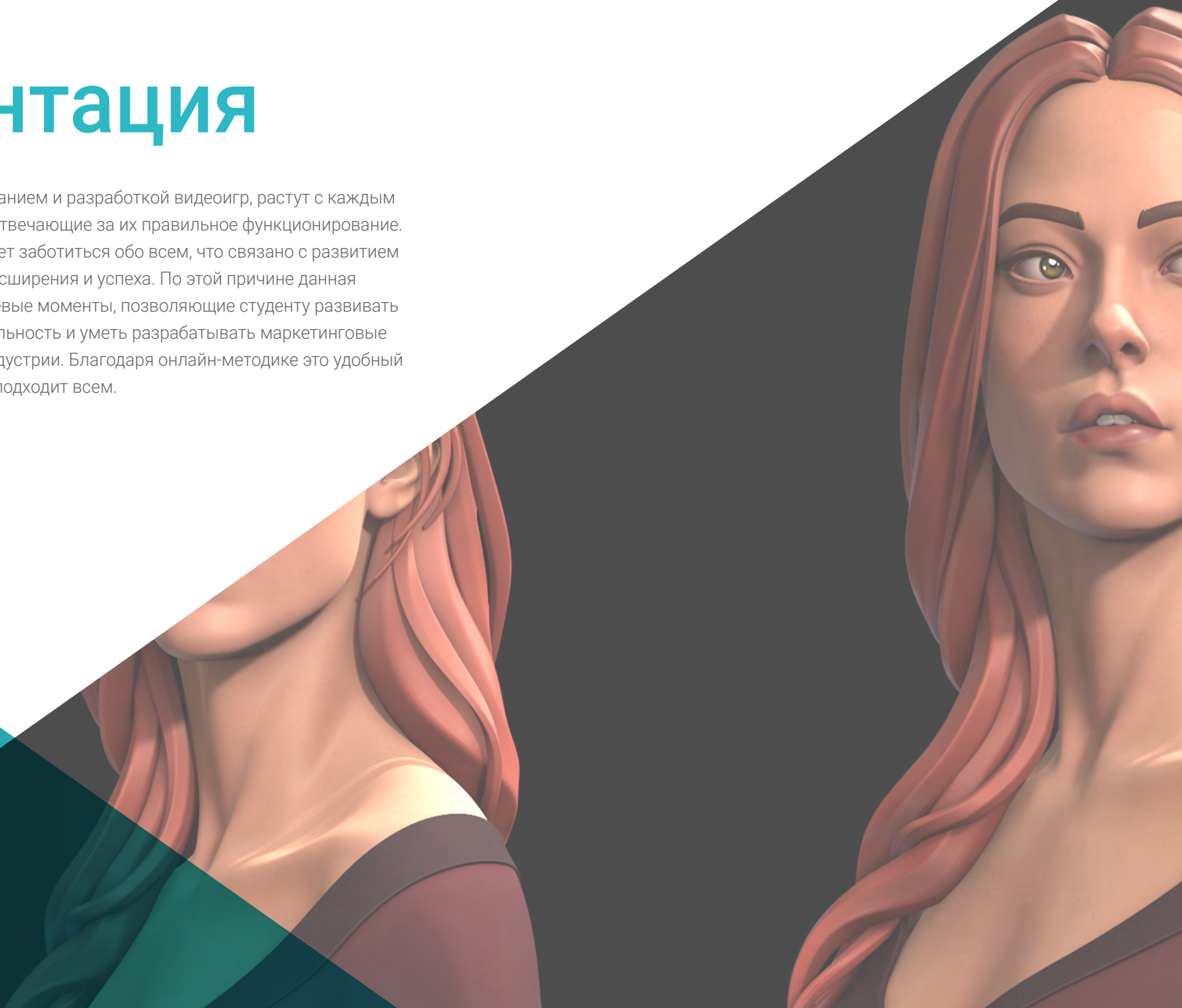
---

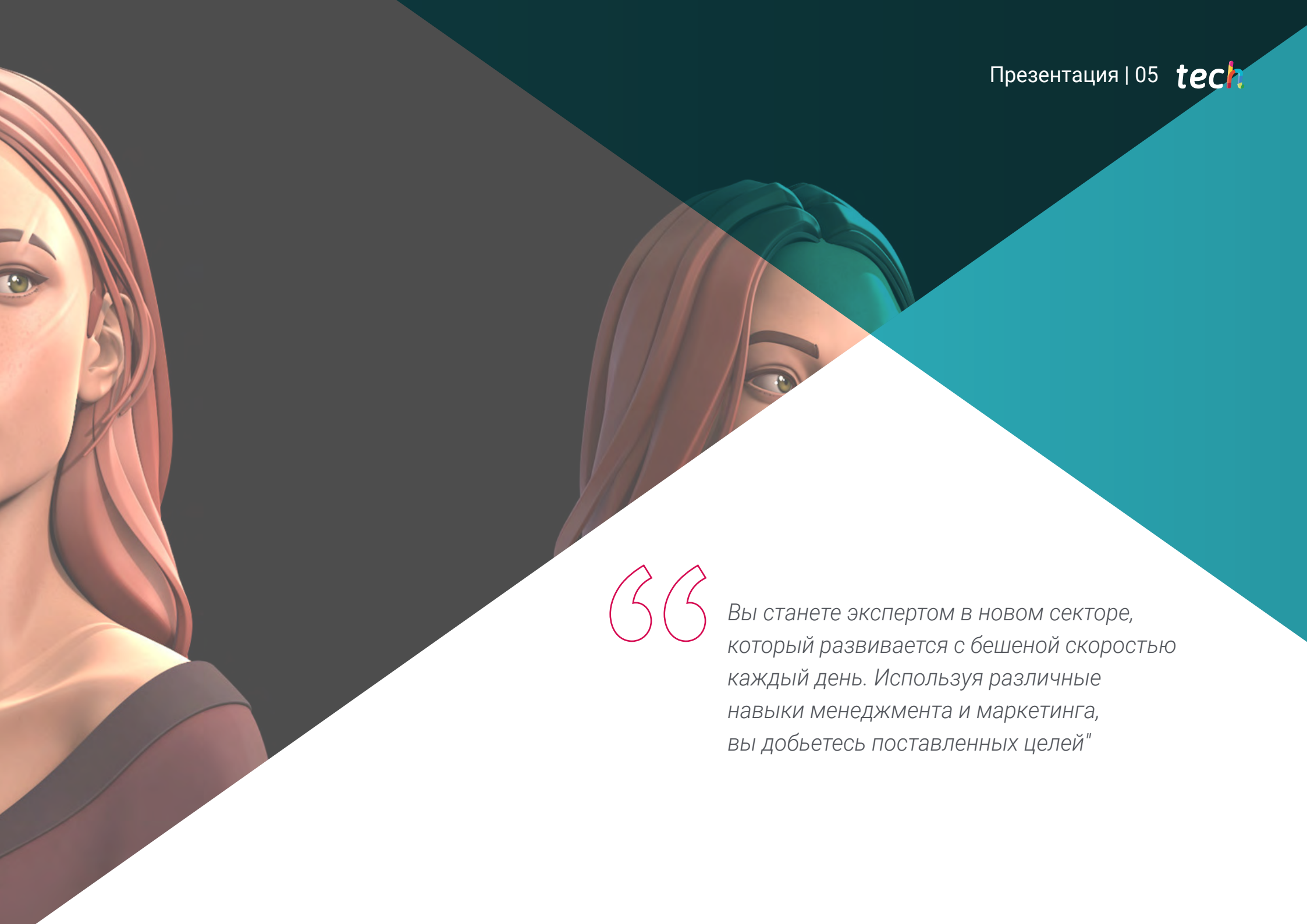
стр. 30

01

# Презентация

Компании, занимающиеся созданием и разработкой видеоигр, растут с каждым днем, а вместе с ними и люди, отвечающие за их правильное функционирование. Наличие человека, который будет заботиться обо всем, что связано с развитием бизнеса, необходимо для его расширения и успеха. По этой причине данная программа содержит все ключевые моменты, позволяющие студенту развивать свою профессиональную деятельность и уметь разрабатывать маркетинговые кампании или стратегии для индустрии. Благодаря онлайн-методике это удобный и доступный вариант, который подходит всем.





“

*Вы станете экспертом в новом секторе, который развивается с бешеной скоростью каждый день. Используя различные навыки менеджмента и маркетинга, вы добьетесь поставленных целей”*

В наши дни видеоигры занимают значительную часть повседневной жизни многих людей. Возрастных ограничений нет, и в этом секторе можно найти потребителей этого продукта от детей до пожилых людей. Это происходит, в частности, благодаря различным темам, которые существуют, а мир возможностей, предлагаемых видеоиграми, бесконечен.

По этой причине за 70-80 лет этот сектор пережил непомерный рост. Графика, сюжеты и разработки игр развиваются, порождая совершенно новые реалии. Несомненно, это отличный пример сектора, который произвел революцию в развитии бизнеса, каким мы его знаем. По этой причине данный Курс профессиональной подготовки является идеальным вариантом для всех тех специалистов, которые хотят войти в руководство компаний в этой области.

Научиться анализировать различные условия или использовать различные маркетинговые навыки - вот лишь некоторые из целей, которые студент сможет достичь с помощью этой программы. В ней будут отрабатываться наиболее актуальные аспекты для достижения поставленных целей и приобретения необходимых навыков для управления командой в компании данного сектора.

Чтобы достичь всего этого, TECH запускает эту программу с полностью онлайн методологией, которая предлагает студентам возможность изучать эту программу в удобном для них режиме. Никакого расписания, никакого давления, что является большим преимуществом для тех, кто решил совмещать учебу с трудовой деятельностью. Но не только это, на данном Курсе профессиональной подготовки также представлены инновационные методики в области преподавания, которые уже были одобрены великими профессионалами. Примером может служить Relearning - новый метод, который заключается в том, что преподаватель повторяет ключевые понятия, чтобы студент мог закрепить свои знания.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области управления бизнесом видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в области управления компаниями по разработке видеоигр
- ♦ 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



*Согласно отчету DFC Intelligence, более 3 миллиардов человек играют в видеоигры, что составляет около 40% населения Земли. Узнайте, что нужно сделать, чтобы компания в этом секторе стала узнаваемой благодаря своей продукции во всех странах мира”*

“

*С TECH очень легко учиться и совершенствовать свои профессиональные навыки благодаря 100% онлайн-формату. Это позволит вам не только выбирать, как и когда учиться, но и закончить обучение раньше, чем вы планировали”*

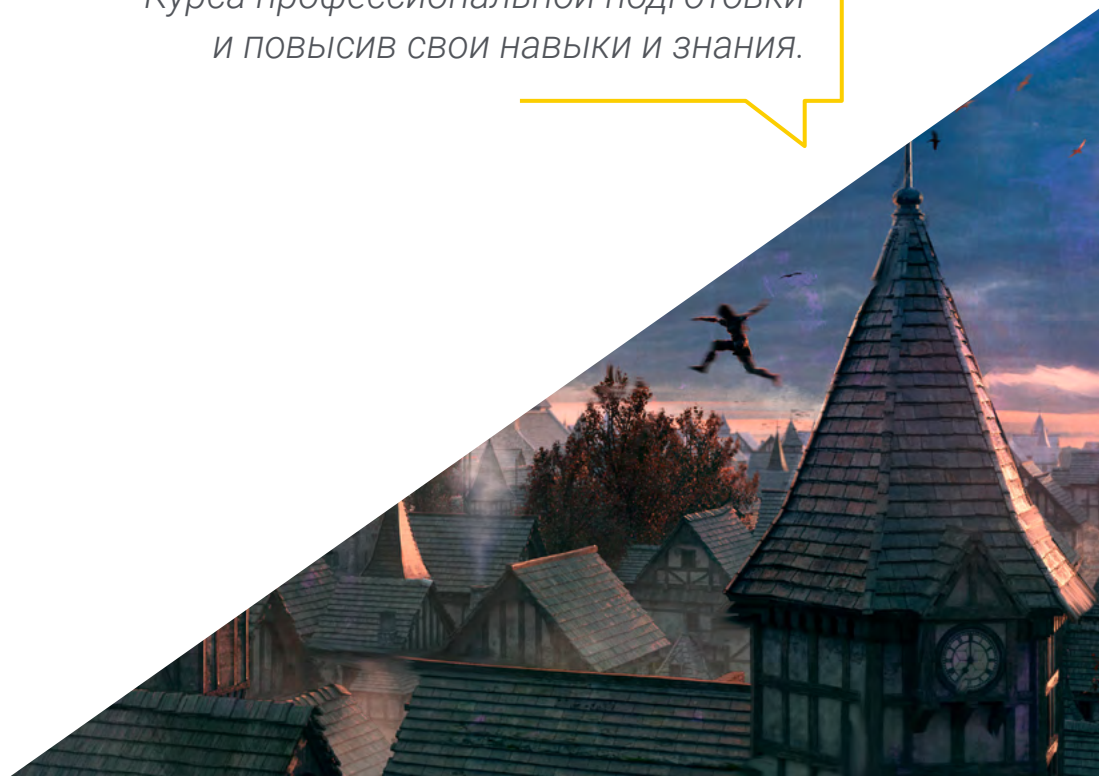
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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 студенту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*Знание различных типов консолей, представленных на рынке, будет очень актуально для хорошего менеджмента со знанием основного продукта.*

*Достигните самых важных позиций в компаниях этого сектора, подготовившись с помощью данного Курса профессиональной подготовки и повысив свои навыки и знания.*



# 02

## Цели

Благодаря конкретным и общим целям данный Курс профессиональной подготовки разработан таким образом, чтобы студент смог освоить все необходимые аспекты для выполнения соответствующих функций в рамках управления компаниями по разработке видеоигр. Для этого в программу входят 3 модуля, которые направлены на развитие различных навыков у студентов для достижения их академических и профессиональных целей.



“

Благодаря методологии ТЕСН  
вы сможете достичь целей данного  
Курса профессиональной подготовки  
в том темпе, который вы выберете,  
с полной свободой и комфортом”



## Общие цели

---

- ♦ Разрабатывать стратегий для отрасли
- ♦ Глубоко понимать и разрабатывать проекты видеоигр
- ♦ Обладать глубоким пониманием новых технологий и инноваций в отрасли
- ♦ Разрабатывать стратегии, ориентированные на видеоигры
- ♦ Освоить функциональные области компаний в секторе видеоигр
- ♦ Подробно изучить, как разрабатывать стратегии маркетинга и продаж

“

Эта программа - то, что вы искали,  
чтобы стать востребованным  
управленцем в индустрии видеоигр”





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. Стратегия в цифровых компаниях и компаниях по разработке видеоигр

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

### Модуль 2. Управление бизнесом видеоигр

- ♦ Подробно изучить всю структуру цепочки создания стоимости в отрасли и получить необходимые навыки для управления различными организациями в отрасли

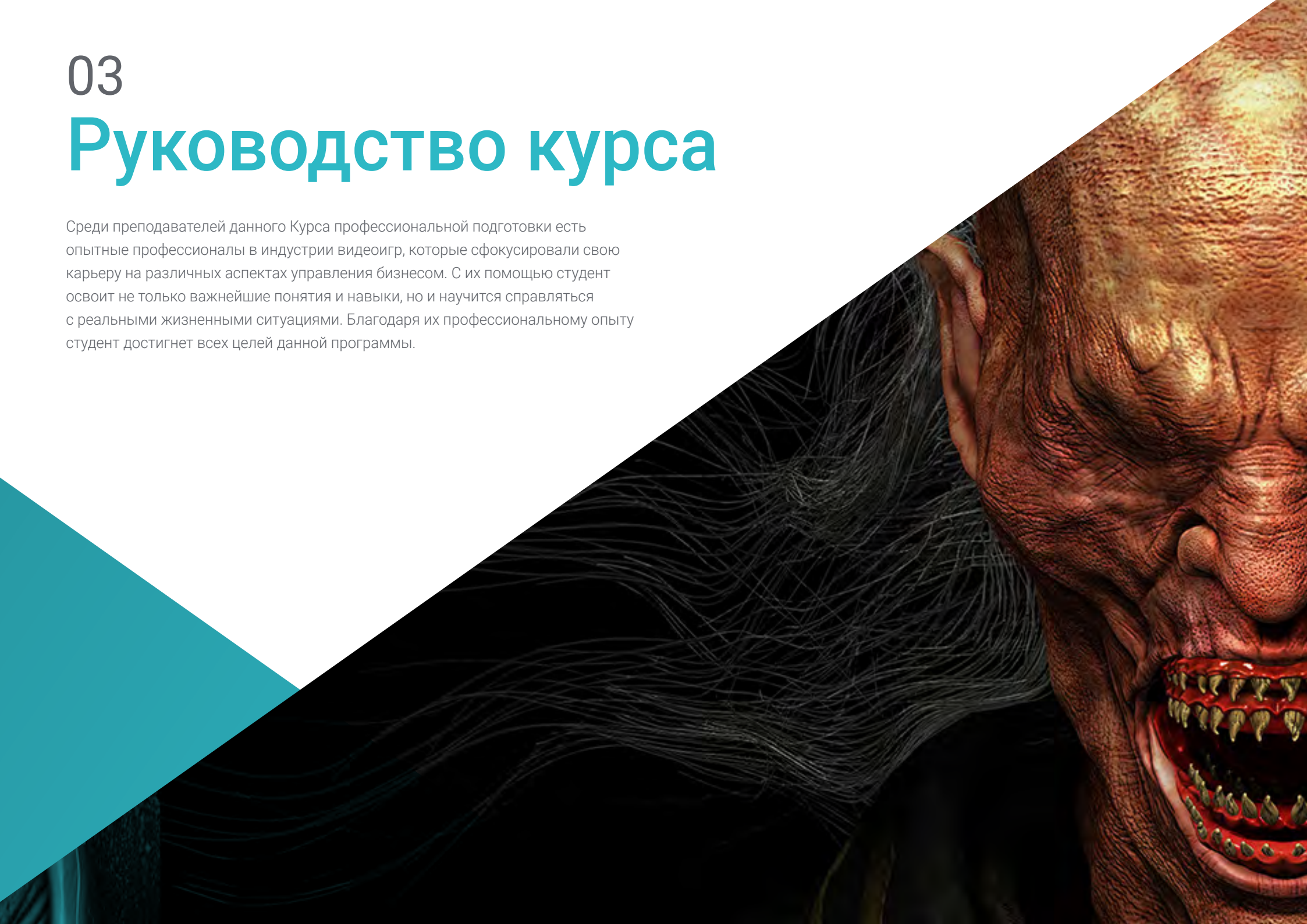
### Модуль 3. Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр

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

03

# Руководство курса

Среди преподавателей данного Курса профессиональной подготовки есть опытные профессионалы в индустрии видеоигр, которые сфокусировали свою карьеру на различных аспектах управления бизнесом. С их помощью студент освоит не только важнейшие понятия и навыки, но и научится справляться с реальными жизненными ситуациями. Благодаря их профессиональному опыту студент достигнет всех целей данной программы.



“

Изучите опыт таких же, как вы, людей,  
которым удалось стать профессионалами.  
Позвольте себе пройти обучение  
на данном Курсе профессиональной  
подготовки и достичь своих целей”

## Руководство



### Г-н Санчес Матеос, Даниэль

- Производитель 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 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 в области анализа и управления Политехнического института Монте-де-Конксо, Сантьяго-де-Компостела
- ♦ Степень магистра в области дизайна игр с Naughty Dog's Эмилией Шац от CGMasterAcademy
- ♦ Степень магистра в области создания персонажей для игр с Epic Games от CGMasterAcademy
- ♦ Степень магистра в области 3D-изображения, анимации и интерактивных технологий, Тразос
- ♦ Степень магистра в области рендеринга с помощью 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

Учебный план этой программы разработан профессионалами в области видеоигр. Благодаря ему студент приобретет различные концепции и навыки для развития в управлении компаниями, специализирующимися на цифровых играх. Данный Курс профессиональной подготовки состоит из 3 модулей, цель которых - подготовить студента к миру работы.



“

Узнайте о различных  
стратегических процессах  
управления компанией  
по производству видеоигр”

## Модуль 1. Стратегия в цифровых компаниях и компаниях по разработке видеоигр

- 1.1. Цифровой бизнес и видеоигры
  - 1.1.1. Компоненты стратегии
  - 1.1.2. Цифровая экосистема и экосистема видеоигр
  - 1.1.3. Стратегическое позиционирование
- 1.2. Стратегические процессы
  - 1.2.1. Стратегический анализ
  - 1.2.2. Выбор стратегических альтернатив
  - 1.2.3. Реализация стратегии
- 1.3. Стратегический анализ
  - 1.3.1. Внутренний
  - 1.3.2. Внешний
  - 1.3.3. Матрица SWOT и CAME
- 1.4. Анализ сектора видеоигр
  - 1.4.1. Анализ пяти сил Портера
  - 1.4.2. Анализ PESTEL
  - 1.4.3. Отраслевой анализ рынка
- 1.5. Анализ конкурентной позиции
  - 1.5.1. Создание и монетизация стратегической стоимости
  - 1.5.2. Нишевый поиск vs Сегментация рынка
  - 1.5.3. Устойчивость конкурентного позиционирования
- 1.6. Анализ экономической среды
  - 1.6.1. Глобализация и интернационализация
  - 1.6.2. Инвестиции и сбережения
  - 1.6.3. Показатели выпуска, производительности и занятости
- 1.7. Стратегическое управление
  - 1.7.1. Стратегическое направление
  - 1.7.2. Рамки для анализа стратегии
  - 1.7.3. Анализ отраслевой среды, ресурсов и возможностей
- 1.8. Формулирование стратегии
  - 1.8.1. Корпоративные стратегии
  - 1.8.2. Общие стратегии
  - 1.8.3. Стратегии клиентов

- 1.9. Реализация стратегии
  - 1.9.1. Стратегическое планирование
  - 1.9.2. Схема коммуникации и организационного участия
  - 1.9.3. Управление изменениями
- 1.10. Стратегический новый бизнес
  - 1.10.1. Стратегия “голубых океанов”
  - 1.10.2. Кривая истощения приростного улучшения стоимости
  - 1.10.3. Бизнес с нулевыми предельными издержками

## Модуль 2. Управление бизнесом видеоигр

- 2.1. Сектор и цепочка создания стоимости
  - 2.1.1. Ценность в секторе развлечений
  - 2.1.2. Элементы цепочки создания стоимости
  - 2.1.3. Взаимосвязь между каждым из элементов цепочки создания стоимости
- 2.2. Разработчики видеоигр
  - 2.2.1. Концептуальное предложение
  - 2.2.2. Творческий дизайн и сюжетная линия видеоигры
  - 2.2.3. Технологии, применяемые при разработке видеоигр
- 2.3. Производители консолей
  - 2.3.1. Компоненты
  - 2.3.2. Типология и производители
  - 2.3.3. Поколение консолей
- 2.4. Издатели
  - 2.4.1. Выбор
  - 2.4.2. Управление развитием
  - 2.4.3. Создание продуктов и услуг
- 2.5. Дистрибьюторы
  - 2.5.1. Соглашения с дистрибьюторами
  - 2.5.2. Модели распределения
  - 2.5.3. Логистика распределения
- 2.6. Розничная торговля
  - 2.6.1. Розничная торговля
  - 2.6.2. Ориентация на потребителя и связь
  - 2.6.3. Консультационные услуги

- 2.7. Производители аксессуаров
  - 2.7.1. Игровые аксессуары
  - 2.7.2. Рынок
  - 2.7.3. Тенденции
- 2.8. Разработчики связующего программного обеспечения
  - 2.8.1. Связующее программное обеспечение в индустрии видеоигр
  - 2.8.2. Развитие связующего программного обеспечения
  - 2.8.3. Связующее программное обеспечение: типология
- 2.9. Профессиональные профили в секторе видеоигр
  - 2.9.1. Геймдизайнеры и программисты
  - 2.9.2. Профессионал моделирования и текстурирования
  - 2.9.3. Аниматоры и иллюстраторы
- 2.10. Профессиональные киберспортивные организации
  - 2.10.1. Административная область
  - 2.10.2. Спортивная область
  - 2.10.3. Коммуникационная область

### Модуль 3. Цифровой маркетинг и цифровая трансформация видеоигр

- 3.1. Стратегия цифрового маркетинга
  - 3.1.1. Ориентированность на клиента
  - 3.1.2. Customer Journey и маркетинговая воронка
  - 3.1.3. Разработка и создание плана цифрового маркетинга
- 3.2. Цифровые активы
  - 3.2.1. Веб-архитектура и дизайн
  - 3.2.2. Пользовательский опыт-CX
  - 3.3.2. Мобильный маркетинг
- 3.3. Цифровые СМИ
  - 3.3.1. Медиа-стратегия и планирование
  - 3.3.2. Дисплей и рекламные программы
  - 3.3.3. Цифровое телевидение
- 3.4. Поиск
  - 3.4.1. Разработка и внедрение стратегии поиска
  - 3.4.2. SEO
  - 3.4.3. SEM

- 3.5. Социальные медиа
  - 3.5.1. Разработка, планирование и аналитика стратегии социальных сетей
  - 3.5.2. Горизонтальные маркетинговые системы в социальных сетях
  - 3.5.3. Вертикальные маркетинговые системы в социальных сетях
- 3.6. Входящий маркетинг
  - 3.6.1. Воронка входящего маркетинга
  - 3.6.2. Создание контент-маркетинга
  - 3.6.3. Привлечение и управление лидерами
- 3.7. Маркетинг ключевых клиентов
  - 3.7.1. Стратегия B2B маркетинга
  - 3.7.2. Принятие решение и карта контактов
  - 3.7.3. План маркетинга ключевых клиентов
- 3.8. Email-маркетинг и целевые страницы
  - 3.8.1. Характеристики email-маркетинга
  - 3.8.2. Креативность и целевые страницы
  - 3.8.3. Маркетинговые кампании и действия email-маркетинга
- 3.9. Автоматизация маркетинга
  - 3.9.1. Автоматизация маркетинга
  - 3.9.2. Большие данные и искусственный интеллект в применении к маркетингу
  - 3.9.3. Основные решения по автоматизации маркетинга
- 3.10. Метрики, KPI и рентабельность инвестиций
  - 3.10.1. Основные показатели и KPI цифрового маркетинга
  - 3.10.2. Инструменты и решения для измерения
  - 3.10.3. Расчет и мониторинг ROI



Приобретите все знания,  
необходимые для управления  
такими компаниями, как  
Ubisoft или Electronic Arts"

# 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.



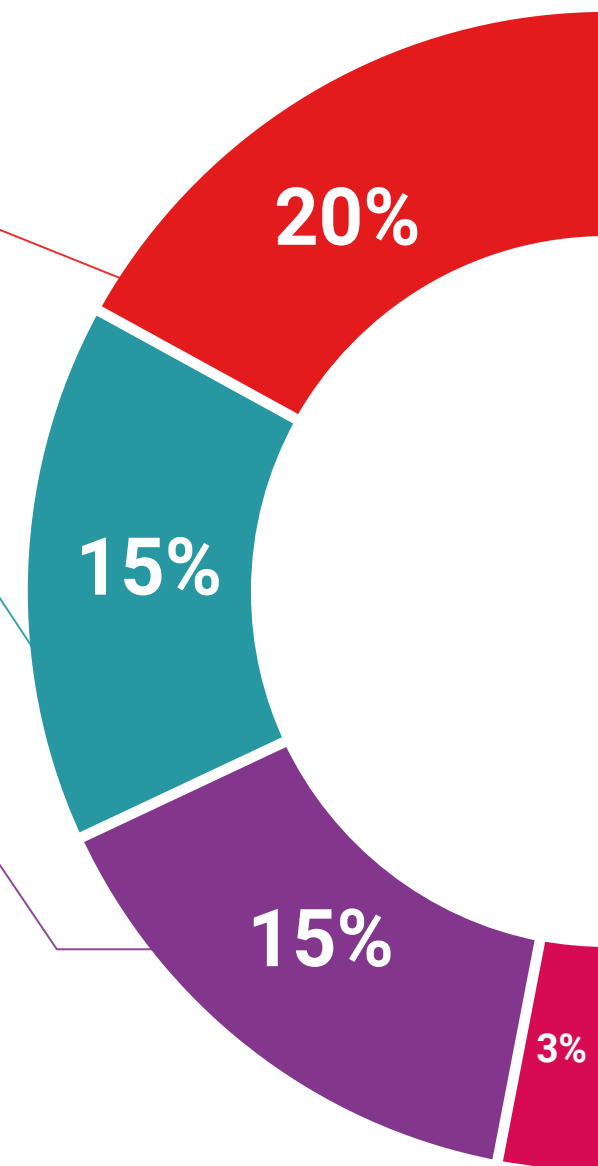
#### Интерактивные конспекты

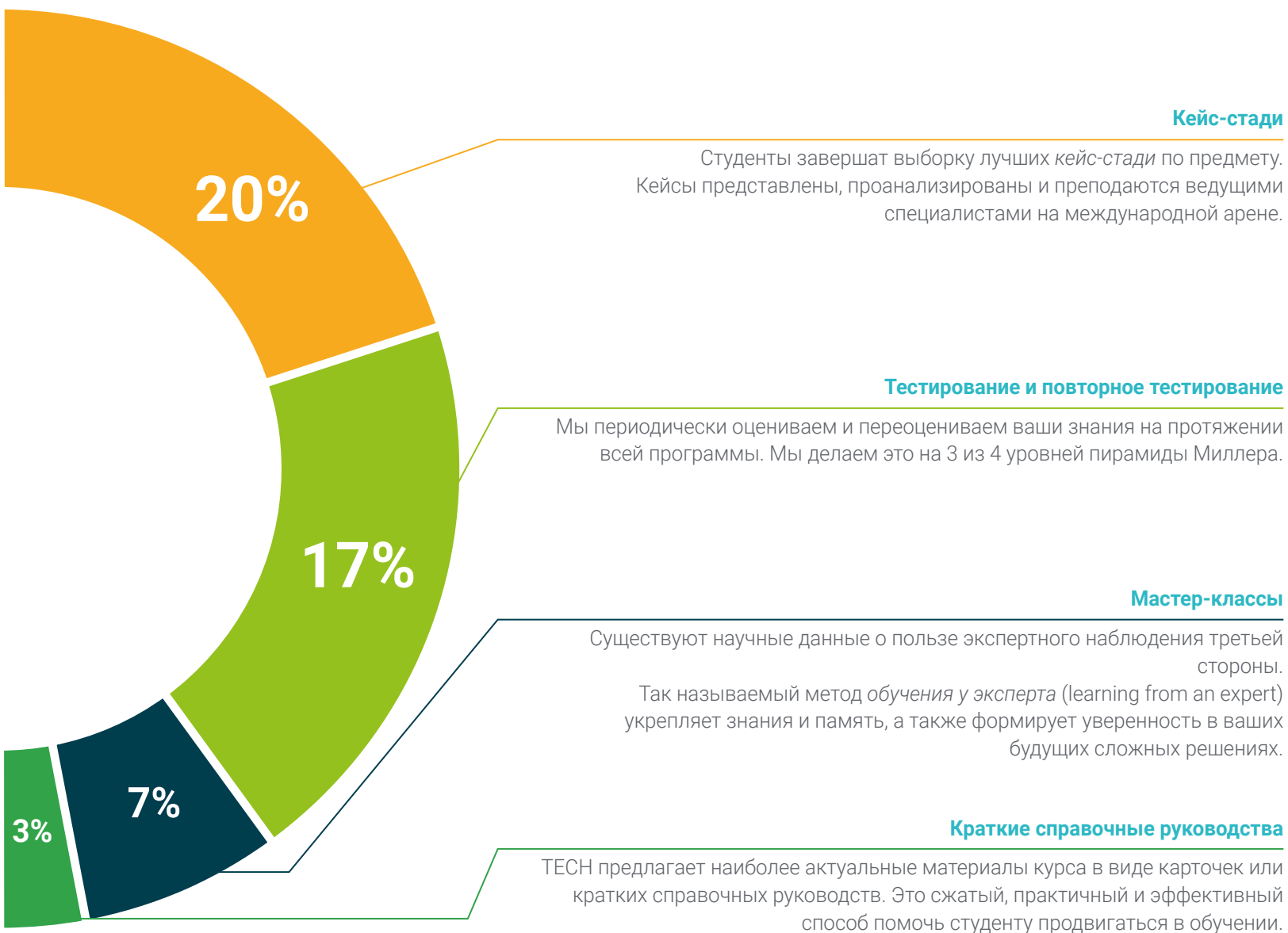
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была 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 бизнесом видеоигр 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 **Университетский курс в области управления бизнесом видеоигр** 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 **ТЕСН Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области управления бизнесом видеоигр**

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



## Курс профессиональной подготовки

Управление бизнесом  
видеоигр

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

# Курс профессиональной подготовки Управление бизнесом видеоигр

