

Esperto Universitario

Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative





Esperto Universitario Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-comunicazione-branding-industrie-creative

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 24

06

Titolo

pag. 32

01

Presentazione

Creare un nome accattivante è molto difficile e lo è ancora di più quando si parla di videogiochi, dove ogni anno escono migliaia di titoli di ogni genere. Il team di comunicazione e branding dell'industria videoludica svolge un ruolo importante nella creazione del videogioco, in quanto è responsabile di veicolare tutta la creatività dei designer e di trasmetterla al pubblico di riferimento in modo accattivante e credibile, catturando la loro attenzione con nomi e loghi di grande impatto. Questa qualifica di TECH mette in evidenza tale importanza, fornendo agli studenti tutti gli strumenti necessari per portare a termine con successo i più importanti lavori di comunicazione e branding.



“

I nomi dei videogiochi più leggendari vengono ricordati per decenni. Potrai anche tu generare questo impatto grazie alle conoscenze che acquisirai in questo Esperto Universitario"

Nel settore creativo, e in particolare in quello dei videogiochi, il branding e la comunicazione di un prodotto sono fondamentali. I giochi con le maggiori potenzialità e il maggior margine di crescita hanno nomi che si rivolgono a tutti i tipi di pubblico, come Fortnite o Minecraft.

L'intento di questa qualifica è quello di fornire ai suoi studenti le metodologie e gli strumenti di comunicazione più efficaci e attuali, in modo che possano sviluppare appieno il loro potenziale in un settore creativo come quello dei videogiochi.

Nel corso dell'insegnamento vengono quindi rivisti in modo intensivo il concetto di branding e le sue principali strategie, definendo tutti gli step da seguire per unificare tutte le idee e i concetti del videogioco in un titolo efficace e accattivante. La comunicazione è una parte intrinseca di questo processo di connessione con il pubblico, quindi verranno affrontate anche le tecniche strategiche e la pianificazione su misura per capire come generare un impatto positivo sul pubblico.

Questa qualifica completa di TECH ha anche il vantaggio di essere erogata completamente online, per cui gli studenti possono scaricare tutto il materiale didattico da qualsiasi dispositivo con accesso a Internet. Non ci sono quindi orari fissi o lezioni che limitano gli impegni personali o professionali dello studente.

Questo **Esperto Universitario in Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti nella gestione di aziende creative
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e così migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative nella comunicazione e nel branding di imprese creative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Le tue campagne di presentazione dei videogiochi saranno ricordate grazie allo studio meticoloso del pubblico che apprenderai a conoscere in questo Esperto Universitario"

“

Age of Empires, Pokémon, God of War, e molti altri ancora. Sono tutti nomi impressi nella memoria dei giocatori di tutto il mondo. Sarai tu il prossimo ad aggiungerne uno alla lista?"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Con la giusta pubblicità e una buona campagna di marketing, potrai garantire il successo di qualsiasi titolo su cui lavori.

TECH ti offre la massima convenienza e flessibilità, in modo che tu possa adattare i contenuti didattici al tuo ritmo e non viceversa.



02

Obiettivi

Questo Esperto Universitario in Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative si propone di fornire agli studenti un insieme di strumenti e metodologie con cui affrontare, in modo pratico, le campagne di presentazione dei videogiochi, nonché di accettarne la sfida di dare un'immagine di brand completa al titolo in fase di sviluppo. A questo scopo, garantisce il raggiungimento di una serie di obiettivi predefiniti, di cui il personale docente ha tenuto conto nella realizzazione di tutti i materiali didattici disponibili.



“

TECH assicura che l'insegnamento sia della massima qualità e del massimo rigore, così da garantirti, studiando questo programma, di diventare un vero esperto nella divulgazione videoludica"



Obiettivi generali

- ♦ Offrire conoscenze utili per la specializzazione degli studenti, fornendo loro competenze per lo sviluppo e l'applicazione di idee originali nel loro lavoro personale e professionale
- ♦ Comprendere come la creatività e l'innovazione sono diventate il motore dell'economia
- ♦ Risolvere i problemi di gestione della creatività in ambienti innovativi e in contesti multidisciplinari
- ♦ Integrare le proprie conoscenze acquisite con quelle possedute da altre persone, formulando giudizi e ragionamenti fondati sulla base dell'informazione disponibile in ogni caso.
- ♦ Saper gestire il processo di creazione e messa in pratica di idee innovative su un tema specifico
- ♦ Acquisire conoscenze specifiche per la gestione delle imprese e delle compagnie nel nuovo contesto delle industrie creative
- ♦ Disporre degli strumenti necessari per analizzare la realtà economica, sociale e culturale in cui si sviluppano ed evolvono le industrie creative al giorno d'oggi
- ♦ Acquisire le competenze necessarie per sviluppare ed evolvere il proprio profilo professionale sia in ambito aziendale che imprenditoriale
- ♦ Ottenere conoscenze specifiche per la gestione delle imprese e delle compagnie nel nuovo contesto delle Creative Industries
- ♦ Organizzare e pianificare i compiti utilizzando le risorse disponibili per affrontarli in tempi precisi
- ♦ Utilizzare le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione come strumenti per la preparazione e lo scambio di esperienze nel campo di studio
- ♦ Sviluppare le capacità di comunicazione, sia scritta che orale, e le capacità di presentazione professionale nella realtà quotidiana
- ♦ Acquisire competenze in materia di ricerche di mercato, visione strategica, metodologie digitali e co-creazione



Con la tua abilità e creatività per generare buone idee, ti basta saperle trasformare in risorse preziose per le campagne di promozione nell'industria dei videogiochi"



Obiettivi specifici

Modulo 1. Nuove Creative Industries

- ◆ Approfondire la conoscenza delle nuove industrie creative
- ◆ Conoscere a fondo il peso delle industrie creative a livello economico
- ◆ Approfondire le arti visive e dello spettacolo
- ◆ Acquisire una conoscenza approfondita del patrimonio storico, naturale e culturale

Modulo 2. Creative Branding: comunicazione e gestione di brand creativi

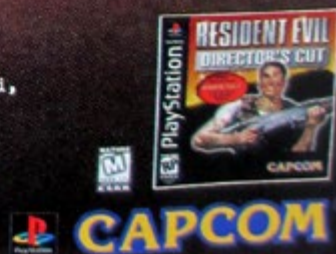
- ◆ Comprende il processo di creazione ed evoluzione di un brand
- ◆ Sapere come deve essere creata l'identità grafica del brand
- ◆ Conoscere le principali tecniche e strumenti di comunicazione
- ◆ Essere in grado di effettuare un *briefing* aziendale

Modulo 3. Nuove strategie di Marketing digitale

- ◆ Applicare strumenti di Marketing digitale, tenendo conto del pubblico a cui i messaggi arriveranno
- ◆ Effettuare analisi web per fornire all'azienda informazioni utili a orientare la sua strategia pubblicitaria
- ◆ Utilizzare i social media come strumento di Marketing e pubblicità
- ◆ Applicare gli strumenti di *inbound* Marketing

Now You Can See Resident Evil
Through The Director's Eyes.

Experience the director's original horrific vision.
Presenting RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT™ - the uncensored,
unrelenting version of the CONSUMER'S CHOICE OVERALL
BEST-PLAYSTATION GAME.™ Substantially enhanced with
rightfully graphic footage, alternate camera angles and
new levels of difficulty. Resident Evil Director's Cut.
It's a sight for sore eyes.



Includes the drop-dead RESIDENT EVIL 2 interactive demo.

03

Direzione del corso

TECH garantisce la massima qualità dei suoi programmi di studio grazie all'esperienza professionale e all'elevato livello di competenza del suo personale docente. Ecco perché per questo Esperto Universitario in Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative è stato selezionato un personale docente con una lunga esperienza a capo di diverse aziende del settore creativo. In questo modo, allo studente viene garantito l'accesso a un materiale didattico rigoroso e con una valida impronta professionale.



“

I migliori professionisti dell'industria creativa sono quelli che ti daranno gli strumenti per raggiungere il tuo massimo potenziale nel settore dei videogiochi"

Direttore Ospite Internazionale

S. Mark Young è un esperto di fama internazionale che ha concentrato la sua carriera di ricerca sull'industria dell'intrattenimento. I suoi risultati hanno ricevuto numerosi riconoscimenti, tra cui il Premio di carriera in contabilità e gestione nel 2020, assegnato dall'American Accounting Association. Allo stesso modo, è stato premiato tre volte per i suoi contributi alla letteratura accademica in questi settori.

Una delle pietre miliari più importanti della sua carriera è stata la pubblicazione dello studio "Narcisismo e Celebrità", insieme al Dr. Drew Pinsky. Questo testo ha raccolto dati diretti da personaggi famosi del cinema o della televisione. Inoltre, nell'articolo, che sarebbe poi diventato un best-seller, l'esperto analizzava i comportamenti narcisistici delle star di celluloidi e come questi sono stati normalizzati nei media moderni. Allo stesso tempo, è stato affrontato l'impatto di questi sulla gioventù contemporanea.

Nel corso della sua vita professionale, Young ha approfondito l'organizzazione e la concentrazione nell'industria cinematografica. Nello specifico, ha approfondito i modelli per prevedere il successo al botteghino dei film più importanti. Allo stesso modo, ha fornito contributi sulla contabilità basata sulle attività e sulla progettazione dei sistemi di controllo. In particolare, risalta la sua riconosciuta influenza per l'implementazione di una gestione efficace basata sulla Balanced Scorecard.

Allo stesso modo, il lavoro accademico ha segnato anche la sua vita professionale, portandolo a essere scelto per guidare la cattedra di Ricerca George Bozanic and Holman G. Hurt in Business, Sport e Spettacolo. Allo stesso modo, ha tenuto conferenze e partecipato a programmi di studio relativi alla Contabilità, al Giornalismo e alle Comunicazioni. Allo stesso tempo, i suoi studi universitari e universitari lo hanno collegato a prestigiose università nordamericane come Pittsburgh e Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- Direttore della cattedra George Bozanic e Holman G. Hurt nel settore dello sport e dell'intrattenimento
- Storico ufficiale della squadra di tennis maschile dell'Università della California del Sud
- Ricercatore accademico specializzato nello sviluppo di modelli predittivi per l'industria cinematografica
- Coautore del libro "Narcisismo e celebrità"
- Dottorato in Scienze contabili presso l'Università di Pittsburgh
- Master in Contabilità presso la Ohio State University
- Laurea in Economia presso l'Oberlin College
- Membro del Centro per l'eccellenza nell'insegnamento



*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo"*

Direzione



Dott.ssa Velar, Marga

- Responsabile del Marketing Aziendale presso SGN Group di New York
- Direttrice di Forefashion Lab
- Docente presso il Centro Universitario Villanueva di ISEM Fashion Business School e presso la Facoltà di Comunicazione dell'Università di Navarra
- Dottorato in Comunicazione conseguito presso l'Università Carlos III di Madrid
- Laurea in Comunicazione Audiovisiva e diploma in Comunicazione e Gestione della Moda conseguiti presso il Centro Universitario Villanueva dell'Università Complutense
- MBA in Fashion Business Management conseguito presso l'ISEM Fashion Business School

Personale docente

Dott.ssa Arroyo Villoria, Cristina

- ♦ Partner e direttrice dei progetti e delle iniziative imprenditoriali presso la creative industries factory
- ♦ Pianificazione strategica, sviluppo del business, strategia di comunicazione e marketing
- ♦ Laurea in Scienze del Lavoro conseguita presso l'Università di Valladolid
- ♦ Master in Direzione e Gestione delle Risorse Umane conseguito presso la Business School San Pablo CEU
- ♦ Master in Tecnologie dell'Educazione conseguito presso la Business School di Bureau Veritas



04

Struttura e contenuti

L'Esperto Universitario in Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative di TECH prevede 3 moduli didattici completi. Questi ultimi passano in rassegna prima l'emergere delle nuove industrie creative e le loro ripercussioni culturali, poi il creative branding e come sfruttare al meglio la costruzione e la creazione del brand, e infine le nuove strategie tecnologiche del marketing digitale per sapere come realizzare buone campagne di promozione nel contesto moderno di questo decennio.



“

*L'alta qualità di questo programma
segnerà una tappa fondamentale
nella tua carriera professionale"*

Modulo 1. Nuove industrie creative

- 1.1. Nuove industrie creative
 - 1.1.1. Dall'industria culturale all'industria creativa
 - 1.1.2. Le attuali industrie creative
 - 1.1.3. Attività e settori che compongono le industrie creative
- 1.2. Peso economico delle industrie creative al giorno d'oggi
 - 1.2.1. Contributo
 - 1.2.2. Incentivi di crescita e cambiamento
 - 1.2.3. Panorama lavorativo nelle industrie creative
- 1.3. Nuovo contesto globale delle industrie creative
 - 1.3.1. Radiografia delle industrie creative a livello globale
 - 1.3.2. Fonti di finanziamento per le industrie creative in ogni paese
 - 1.3.3. Casi pratici: modelli di gestione e politiche pubbliche
- 1.4. Il patrimonio naturale e culturale
 - 1.4.1. Il patrimonio storico e culturale
 - 1.4.2. Prodotti derivati e servizi di musei, siti archeologici, storici e paesaggi naturali
 - 1.4.3. Patrimonio culturale intangibile
- 1.5. Arti visive
 - 1.5.1. Arti plastiche
 - 1.5.2. Fotografia
 - 1.5.3. Artigianato
- 1.6. Arti sceniche
 - 1.6.1. Teatro e danza
 - 1.6.2. Musica e festival
 - 1.6.3. Fiere e circo
- 1.7. Mezzi audiovisivo
 - 1.7.1. Film, TV e contenuto audiovisivo
 - 1.7.2. Radio, podcast e contenuti audio
 - 1.7.3. Videogiochi





- 1.8. Pubblicazioni attuali
 - 1.8.1. Letteratura, saggistica e poesia
 - 1.8.2. Editori
 - 1.8.3. Stampa
- 1.9. Servizi creativi
 - 1.9.1. Moda e design
 - 1.9.2. Architettura e paesaggistica
 - 1.9.3. Pubblicità
- 1.10. Connessioni della creative o orange economy
 - 1.10.1. Modello a cascata – cerchi concentrici
 - 1.10.2. *Spillover* creativi, di produzione e di conoscenze
 - 1.10.3. Cultura al servizio dell'economia creativa

Modulo 2. Creative Branding: comunicazione e gestione di brand creativi

- 2.1. *Brand and branding*
 - 2.1.1. I brand
 - 2.1.2. Evoluzione del *branding*
 - 2.1.3. Posizionamento, personalità del brand e notorietà
- 2.2. Costruzione del brand
 - 2.2.1. Marketing mix
 - 2.2.2. Architettura del brand
 - 2.2.3. Identità del brand
- 2.3. Espressione del brand
 - 2.3.1. Identità grafica
 - 2.3.2. Espressione visuale
 - 2.3.3. Altri elementi che riflettono il brand
- 2.4. Comunicazione
 - 2.4.1. Approcci
 - 2.4.2. *Brand touchpoints*
 - 2.4.3. Tecniche e strumenti di comunicazione

- 2.5. *Brand content*
 - 2.5.1. Dai brand alle piattaforme di intrattenimento
 - 2.5.2. La crescita del contenuto del brand
 - 2.5.3. Connettere con il pubblico attraverso di racconti unici
- 2.6. *Visual Storytelling*
 - 2.6.1. L'analisi del brand
 - 2.6.2. Concetti pubblicitari creativi
 - 2.6.3. La vendita creativa
- 2.7. *Customer experience*
 - 2.7.1. *Customer experience (CX)*
 - 2.7.2. *Customer journey*
 - 2.7.3. Allineamento tra il brand e il CX
- 2.8. Pianificazione strategica
 - 2.8.1. Obiettivi
 - 2.8.2. Identificazione dei target e *insights*
 - 2.8.3. Pianificazione della strategia
- 2.9. *Performance*
 - 2.9.1. Il *briefing*
 - 2.9.2. Tattiche
 - 2.9.3. Piano di produzione
- 2.10. Valutazione
 - 2.10.1. Cosa valutare?
 - 2.10.2. Come valutare? (Strumenti di misurazione)
 - 2.10.3. Report dei risultati



Modulo 3. Nuove strategie di Marketing Digitale

- 3.1. Tecnologie e pubblico di riferimento
 - 3.1.1. La strategia digitale e le differenze tra i vari tipi di utenti
 - 3.1.2. Il pubblico di riferimento, i fattori di esclusione e le generazioni
 - 3.1.3. L' *Ideal Costumer Profile* (ICP) e la *buyer* persona
- 3.2. Analisi digitale per la diagnosi
 - 3.2.1. Analisi che precede la strategia digitale
 - 3.2.2. Momento 0
 - 3.2.3. KPI e metrica, tipologie, classificazione secondo la metodologia
- 3.3. *E-entertainment*: l'impatto dell'e-commerce nell'industria dell'intrattenimento
 - 3.3.1. E-commerce: tipologie e piattaforme
 - 3.3.2. L'importanza del web design: UX e UI
 - 3.3.3. Ottimizzazione dello spazio online: Requisiti minimi
- 3.4. *Social media e influencer Marketing*
 - 3.4.1. Impatto ed evoluzione del Marketing su internet
 - 3.4.2. Persuasione, chiavi di lettura dei contenuti e azioni virali
 - 3.4.3. Pianificare campagne di *social marketing* e *influencer Marketing*
- 3.5. *Mobile Marketing*
 - 3.5.1. Utente *Mobile*
 - 3.5.2. Web *Mobile* e *app*
 - 3.5.3. Azioni di *mobile Marketing*
- 3.6. Pubblicità online
 - 3.6.1. La pubblicità sui social network e gli obiettivi dei Social Ads
 - 3.6.2. L'imbuto di conversione o il *purchase funnel*: categorie
 - 3.6.3. Piattaforme di *Social Ads*
- 3.7. La metodologia *Inbound Marketing*
 - 3.7.1. *Social Selling*, pilastri fondamentali e strategia
 - 3.7.2. La piattaforma di CRM in una strategia digitale
 - 3.7.3. L' *Inbound Marketing* o Marketing di attrazione: piano di azione e SEO
- 3.8. Automatizzazione del Marketing
 - 3.8.1. E-mail Marketing e tipologia di e-mail
 - 3.8.2. L'automatizzazione dell'E-mail Marketing, applicazioni, piattaforme e vantaggi
 - 3.8.3. La comparsa del *Bot & Chatbot Marketing*: tipologia e piattaforme
- 3.9. Strumenti di gestione di dati
 - 3.9.1. CRM nella strategia digitale, tipologie e applicazioni, piattaforme e tendenze
 - 3.9.2. *Big Data*: *Big Data*, *Business Analytics* e *Business Intelligence*
 - 3.9.3. *Big Data*, Intelligenza Artificiale e *Data Science*
- 3.10. La misurazione della redditività
 - 3.10.1. ROI: la definizione del Return on the investment e ROI vs. ROAS
 - 3.10.2. Ottimizzazione del ROI
 - 3.10.3. Parametri chiave



*Sarai il miglior leader in assoluto
per le aziende di videogiochi che
sceglierai di dirigere"*

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

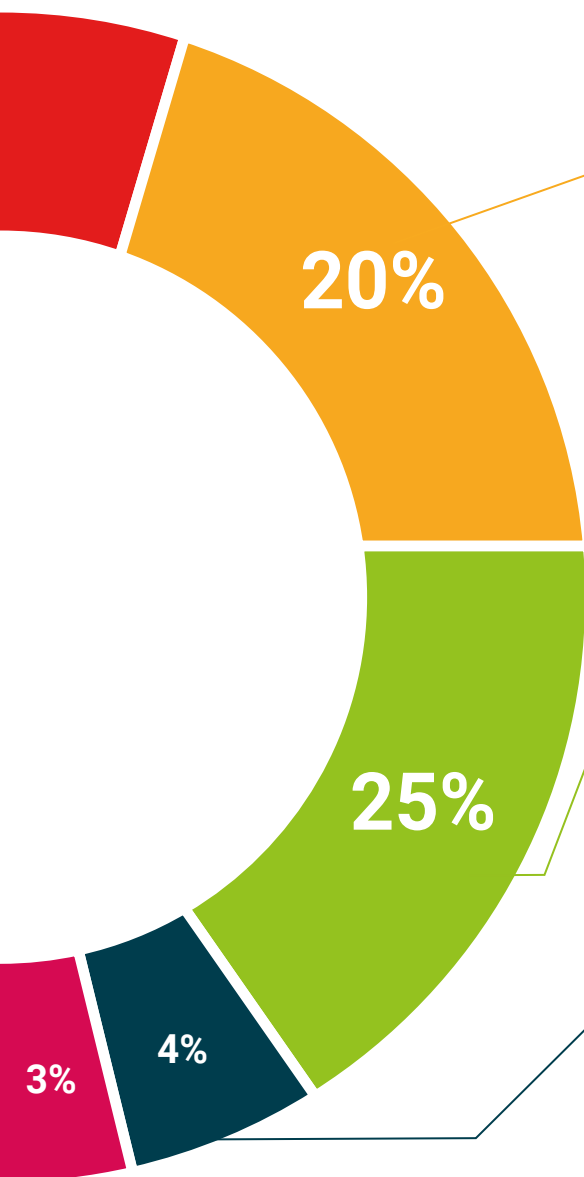
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lettere complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Esperto Universitario in Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Global University.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Esperto Universitario in Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Esperto Universitario in Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative**

Modalità: **online**

Durata: **6 mesi**

Accreditamento: **18 ECTS**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech global
university

Esperto Universitario
Comunicazione e Branding
nelle Industrie Creative

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 18 ECTS
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Comunicazione e Branding nelle Industrie Creative