

Universitätsexperte

Management von Videospielunternehmen



Universitätsexperte Management von Videospielunternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online
- » Gerichtet an: Hochschulabsolventen im Bereich der Betriebswirtschaftslehre, die ihren beruflichen Lebenslauf erweitern und sich die notwendigen Fähigkeiten aneignen möchten, um ein Geschäftsmodell in der Videospielbranche zu leiten.

Internetzugang: www.techtitute.com/de/wirtschaftsschule/spezialisierung/spezialisierung-management-videospielunternehmen

Index

01

Willkommen

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

Seite 6

03

Warum unser Programm?

Seite 10

04

Ziele

Seite 14

05

Struktur und Inhalt

Seite 18

06

Methodik

Seite 24

07

Profil unserer Studenten

Seite 32

08

Kursleitung

Seite 36

09

Auswirkung auf Ihre Karriere

Seite 40

10

Vorteile für Ihr Unternehmen

Seite 44

11

Qualifizierung

Seite 48

01 Willkommen

Die Videospiegelindustrie ist in den letzten Jahren exponentiell gewachsen. Die Entwicklung von mobilen Geräten und Online-Plattformen hat zu einer Zunahme von Unternehmen in diesem Bereich geführt. Dennoch ist es schwierig, ein auf das Management von *Gaming*-Unternehmen spezialisiertes Berufsbild zu finden, obwohl die Nachfrage danach groß ist. Als Antwort auf dieses Problem wurde dieses Programm entwickelt, um Studenten mit allen notwendigen Fähigkeiten auszustatten, die sie in die Lage versetzen, ein Unternehmensprojekt im Bereich Videospiele erfolgreich zu leiten. Und das alles über einen Online-Studiengang, der von jedem Gerät mit Internetzugang aus zugänglich ist und von Experten der Branche betreut wird.



Universitätsexperte in Management von Videospiegelunternehmen
TECH Technologische Universität



“

*Mit diesem Universitätsexperten verbessern
Sie Ihre übergreifenden Kompetenzen, die in
allen Führungspositionen benötigt werden"*

02

Warum an der TECH studieren?

TECH ist die weltweit größte 100%ige Online Business School. Es handelt sich um eine Elite-Business School mit einem Modell, das höchsten akademischen Ansprüchen genügt. Ein leistungsstarkes internationales Zentrum für die intensive Fortbildung von Führungskräften.



“

TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die dem Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihm zu helfen, geschäftlich erfolgreich zu sein"

Bei TECH Technologische Universität



Innovation

Die Universität bietet ein Online-Lernmodell an, das modernste Bildungstechnologie mit höchster pädagogischer Genauigkeit verbindet. Eine einzigartige Methode mit höchster internationaler Anerkennung, die dem Studenten die Schlüssel für seine Entwicklung in einer Welt des ständigen Wandels liefert, in der Innovation der wesentliche Einsatz eines jeden Unternehmers sein muss.

"Die Erfolgsgeschichte von Microsoft Europa" für die Einbeziehung des neuen interaktiven Multivideosystems in unsere Programme.



Maximalforderung

Das Zulassungskriterium von TECH ist nicht wirtschaftlich. Sie brauchen keine große Investitionen zu tätigen, um bei TECH zu studieren. Um jedoch einen Abschluss bei TECH zu erlangen, werden die Grenzen der Intelligenz und der Kapazität des Studenten getestet. Die akademischen Standards von TECH sind sehr hoch...

95%

der Studenten von TECH schließen ihr Studium erfolgreich ab



Networking

Fachleute aus der ganzen Welt nehmen an der TECH teil, so dass der Student ein großes Netzwerk von Kontakten knüpfen kann, die für seine Zukunft nützlich sein werden.

+100.000

jährlich spezialisierte Manager

+200

verschiedene Nationalitäten



Empowerment

Der Student wird Hand in Hand mit den besten Unternehmen und Fachleuten von großem Prestige und Einfluss wachsen. TECH hat strategische Allianzen und ein wertvolles Netz von Kontakten zu den wichtigsten Wirtschaftsakteuren auf den 7 Kontinenten aufgebaut.

+500

Partnerschaften mit den besten Unternehmen



Talent

Dieses Programm ist ein einzigartiger Vorschlag, um die Talente des Studenten in der Geschäftswelt zu fördern. Eine Gelegenheit für ihn, seine Anliegen und seine Geschäftsvision vorzutragen.

TECH hilft dem Studenten, sein Talent am Ende dieses Programms der Welt zu zeigen.



Multikultureller Kontext

Ein Studium bei TECH bietet dem Studenten eine einzigartige Erfahrung. Er wird in einem multikulturellen Kontext studieren. In einem Programm mit einer globalen Vision, dank derer er die Arbeitsweise in verschiedenen Teilen der Welt kennenlernen und die neuesten Informationen sammeln kann, die am besten zu seiner Geschäftsidee passen.

Unsere Studenten kommen aus mehr als 200 Ländern.

TECH strebt nach Exzellenz und hat zu diesem Zweck eine Reihe von Merkmalen, die sie zu einer einzigartigen Universität machen:



Analyse

TECH erforscht die kritische Seite des Studenten, seine Fähigkeit, Dinge zu hinterfragen, seine Problemlösungsfähigkeiten und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten.



Akademische Spitzenleistung

TECH bietet dem Studenten die beste Online-Lernmethodik. Die Universität kombiniert die *Relearning*-Methode (die international am besten bewertete Lernmethode für Aufbaustudien) mit der Fallstudie. Tradition und Avantgarde in einem schwierigen Gleichgewicht und im Rahmen einer anspruchsvollen akademischen Laufbahn.



Skaleneffekt

TECH ist die größte Online-Universität der Welt. Sie verfügt über ein Portfolio von mehr als 10.000 Hochschulabschlüssen. Und in der neuen Wirtschaft gilt: **Volumen + Technologie = disruptiver Preis**. Damit stellt TECH sicher, dass das Studium nicht so kostspielig ist wie an anderen Universitäten.



Mit den Besten lernen

Das Lehrteam von TECH erklärt im Unterricht, was sie in ihren Unternehmen zum Erfolg geführt hat, und zwar in einem realen, lebendigen und dynamischen Kontext. Lehrkräfte, die sich voll und ganz dafür einsetzen, eine hochwertige Spezialisierung zu bieten, die es dem Studenten ermöglicht, in seiner Karriere voranzukommen und sich in der Geschäftswelt zu profilieren.

Lehrkräfte aus 20 verschiedenen Ländern.



Bei TECH werden Sie Zugang zu den präzisesten und aktuellsten Fallstudien im akademischen Bereich haben"

03

Warum unser Programm?

Die Teilnahme am TECH-Programm bedeutet eine Vervielfachung der Chancen auf beruflichen Erfolg im Bereich der höheren Unternehmensführung.

Es ist eine Herausforderung, die Anstrengung und Hingabe erfordert, aber die Tür zu einer vielversprechenden Zukunft öffnet. Der Student wird von den besten Lehrkräften und mit den flexibelsten und innovativsten Lehrmethoden unterrichtet.



“

Wir verfügen über das renommierteste Dozententeam und den umfassendsten Lehrplan auf dem Markt, so dass wir Ihnen eine Fortbildung auf höchstem akademischen Niveau bieten können"

Dieses Programm bietet eine Vielzahl von beruflichen und persönlichen Vorteilen, darunter die Folgenden:

01

Einen deutlichen Schub für die Karriere des Studenten

Mit einem Studium bei TECH wird der Student seine Zukunft selbst in die Hand nehmen und sein volles Potenzial entfalten können. Durch die Teilnahme an diesem Programm wird er die notwendigen Kompetenzen erwerben, um in kurzer Zeit eine positive Veränderung in seiner Karriere zu erreichen.

70% der Teilnehmer dieser Spezialisierung erreichen in weniger als 2 Jahren eine positive Veränderung in ihrer Karriere.

02

Entwicklung einer strategischen und globalen Vision des Unternehmens

TECH bietet einen detaillierten Überblick über das allgemeine Management, um zu verstehen, wie sich jede Entscheidung auf die verschiedenen Funktionsbereiche des Unternehmens auswirkt.

Die globale Vision des Unternehmens von TECH wird Ihre strategische Vision verbessern.

03

Konsolidierung des Studenten in der Unternehmensführung

Ein Studium an der TECH öffnet die Türen zu einem beruflichen Panorama von großer Bedeutung, so dass der Student sich als hochrangiger Manager mit einer umfassenden Vision des internationalen Umfelds positionieren kann.

Sie werden mehr als 100 reale Fälle aus dem Bereich der Unternehmensführung bearbeiten.

04

Übernahme neuer Verantwortung

Während des Programms werden die neuesten Trends, Entwicklungen und Strategien vorgestellt, damit der Student seine berufliche Tätigkeit in einem sich verändernden Umfeld ausüben kann.

45% der Studenten werden intern befördert.

05

Zugang zu einem leistungsfähigen Netzwerk von Kontakten

TECH vernetzt seine Studenten, um ihre Chancen zu maximieren. Studenten mit den gleichen Sorgen und dem Wunsch zu wachsen. So wird es möglich sein, Partner, Kunden oder Lieferanten zu teilen.

Sie werden ein Netz von Kontakten finden, das für Ihre berufliche Entwicklung unerlässlich ist.

06

Rigoreuse Entwicklung von Unternehmensprojekten

Der Student wird eine tiefgreifende strategische Vision erlangen, die ihm helfen wird, sein eigenes Projekt unter Berücksichtigung der verschiedenen Bereiche des Unternehmens zu entwickeln.

20% unserer Studenten entwickeln ihre eigene Geschäftsidee.

07

Verbesserung von *Soft Skills* und Führungsqualitäten

TECH hilft dem Studenten, sein erworbenes Wissen anzuwenden und weiterzuentwickeln und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten zu verbessern, um eine Führungspersönlichkeit zu werden, die etwas bewirkt.

Verbessern Sie Ihre Kommunikations- und Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.

08

Teil einer exklusiven Gemeinschaft sein

Der Student wird Teil einer Gemeinschaft von Elite-Managern, großen Unternehmen, renommierten Institutionen und qualifizierten Professoren der renommiertesten Universitäten der Welt sein: die Gemeinschaft der TECH Technologischen Universität.

Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit einem Team von international anerkannten Dozenten zu spezialisieren.

04 Ziele

Trotz der Tatsache, dass sich die Videospielbranche ständig weiterentwickelt, besteht das Ziel dieses Studiengangs darin, den Studenten die Grundlagen zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, Führungsaufgaben mit vollem Vertrauen und garantiertem Erfolg auszuführen. Darüber hinaus ist es das Ziel dieses Studiengangs und aller von TECH angebotenen Studiengänge, den Studenten die Möglichkeit zu geben, ihr Berufsleben mit ihrem akademischen Leben zu verbinden, so dass sie sich in beiden weiterentwickeln können, ohne auf eines von beiden verzichten zu müssen.



“

Wenn es Ihr Ziel ist, eine Führungsposition in einem großen Unternehmen einzunehmen, wird Ihnen dieser Studiengang dabei helfen, dieses Ziel zu erreichen"

TECH macht sich die Ziele ihrer Studenten zu eigen.

Gemeinsam arbeiten sie daran, diese zu erreichen.

Der **Universitätsexperte in Management von Videospielunternehmen** wird den Studenten zu Folgendem befähigen:

01

Verstehen des Kontexts und der Komponenten der Unternehmensstrategie mit Schwerpunkt auf der Videospielindustrie

02

Entwickeln von Geschäftsstrategien für digitale und Videospielunternehmen

03

Beherrschen der Managementbereiche von Unternehmen

04

Kennenlernen der gesamten Struktur der Wertschöpfungskette der Industrie und die notwendigen Kompetenzen für das Management der verschiedenen Organisationen des Sektors erwerben

05

Vertiefen der Kenntnisse über die wichtigsten Elemente für die Gründung von Unternehmen, die sich auf dem Markt für Videospiele positionieren können



06

Identifizieren und Entwickeln aller Disziplinen und Techniken des *Gaming-Marketings*, die es ermöglichen, die Geschäftsmodelle in der Videospiegelbranche anzukurbeln

08

Erwerben der komplexesten Fähigkeiten und Kompetenzen, um Geschäftsmodelle und Projekte im Bereich der Videospiele zu leiten

09

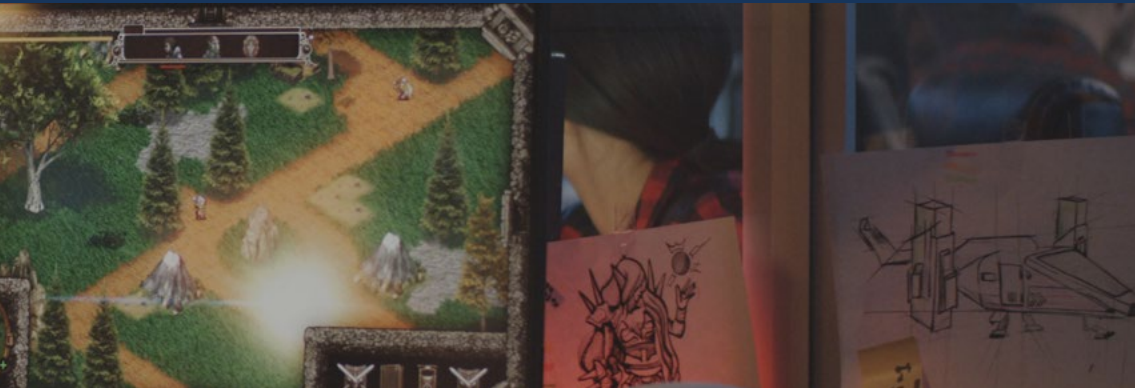
Erwerben hoher Standards bei neuen Technologien und Innovationen in der Videospiegelbranche

07

Analysieren von Aspekten wie dem Strategieprozess und der Notwendigkeit, die verschiedenen für die Strategieformulierung erforderlichen Variablen zu analysieren

10

Begründen der Ziele und Funktionen des strategischen Managements in digitalen und Videospiegelunternehmen



05

Struktur und Inhalt

In Anlehnung an die *Relearning*-Methode wurde das Programm so konzipiert, dass die wichtigsten Konzepte des gesamten Lehrplans wiederholt werden, was ein schrittweises Lernen fördert und die Anzahl der Studienstunden reduziert. Darüber hinaus finden die Studenten im virtuellen Klassenzimmer zusätzliches Material, mit dem sie ihre Kenntnisse in den Bereichen vertiefen können, die sie für ihre zukünftigen Geschäftspläne als besonders wichtig erachten.



“

Dieser Studiengang bildet Sie zu einem Experten im Bereich Management von Videospielunternehmen weiter"

Lehrplan

Der Lehrplan des Studiengangs Management von Videospielunternehmen wurde nach den Richtlinien des Dozententeams und der pädagogischen Methodik von TECH entwickelt. Aus diesem Grund finden die Studenten in diesem Studiengang einen intensiven, qualitativ hochwertigen und vollständigen Inhalt mit den aktuellsten Informationen.

Ein Universitätsexperte von 450 Stunden, verteilt auf 6 Monate und organisiert in 3 Modulen, in denen die Studenten neben dem theoretischen Material auch detaillierte, vom Dozententeam vorbereitete Videos, interaktive Zusammenfassungen, reale Fallstudien und Studien finden, die es ihnen ermöglichen, ihre Kenntnisse in der Unternehmensführung zu vertiefen.

Eine gute Gelegenheit, in die eigene berufliche Zukunft zu investieren, in eine Weiterbildung, die es ihnen ermöglicht, die effektivsten Strategien für die Führung und das Management von Videospielfirmen zu erlernen, und die ihnen helfen wird, ihre Karrierechancen zu verbessern. Und das alles in einem 100%igen Online-Programm, auf das von jedem Gerät aus und zu jeder Zeit zugegriffen werden kann.

Dieser Universitätsexperte in Management von Videospielunternehmen erstreckt sich über 6 Monate und ist in 3 Module unterteilt:

Modul 1

Strategie in digitalen Unternehmen und Videospielen

Modul 2

Management von Videospielunternehmen

Modul 3

Digitales Marketing und digitale Transformation von Videospielen



Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätsexperten in Management von Videospielunternehmen vollständig online zu absolvieren. Während der 6-monatigen Spezialisierung wird der Student jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zugreifen können, was ihm die Möglichkeit gibt, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Bildungserfahrung, um Ihre berufliche Entwicklung voranzutreiben und den endgültigen Sprung zu schaffen.

Modul 1. Strategie in digitalen Unternehmen und Videospielen

1.1. Digitale Unternehmen und Videospiele 1.1.1. Bestandteile der Strategie 1.1.2. Digitales und Videospiel-Ökosystem 1.1.3. Strategische Positionierung	1.2. Der Strategieprozess 1.2.1. Strategische Analyse 1.2.2. Auswahl der strategischen Alternativen 1.2.3. Implementierung der Strategie	1.3. Strategische Analyse 1.3.1. Intern 1.3.2. Extern 1.3.3. SWOT- und CAME-Matrix	1.4. Analyse des Videospielesektors 1.4.1. Modell der 5 Kräfte von Porter 1.4.2. PESTEL-Analyse 1.4.3. Segmentierung der Sektoren
1.5. Analyse der Wettbewerbsposition 1.5.1. Strategischen Wert schaffen und monetarisieren 1.5.2. Nischensuche vs. Marktsegmentierung 1.5.3. Nachhaltigkeit der Wettbewerbspositionierung	1.6. Analyse des wirtschaftlichen Umfelds 1.6.1. Globalisierung und Internationalisierung 1.6.2. Investitionen und Ersparnisse 1.6.3. Indikatoren für Produktion, Produktivität und Beschäftigung	1.7. Strategisches Management 1.7.1. Ein Rahmen für die Strategieanalyse 1.7.2. Analyse des sektoralen Umfelds, der Ressourcen und Kapazitäten 1.7.3. Umsetzung der Strategie	1.8. Formulierung der Strategie 1.8.1. Unternehmensstrategie 1.8.2. Allgemeine Strategien 1.8.3. Kundenstrategien
1.9. Implementierung der Strategie 1.9.1. Strategische Planung 1.9.2. Kommunikation und organisatorisches Beteiligungssystem 1.9.3. Änderungsmanagement	1.10. Die neuen strategischen Unternehmen 1.10.1. <i>Blue-Ocean</i> -Strategie 1.10.2. Die Ausschöpfung der inkrementellen Verbesserung der Wertkurve 1.10.3. Null-Grenzkosten-Geschäft		

Modul 2. Management von Videospielunternehmen

2.1. Sektor und Wertschöpfungskette 2.1.1. Wert im Unterhaltungssektor 2.1.2. Elemente der Wertschöpfungskette 2.1.3. Beziehung zwischen den einzelnen Elementen der Wertschöpfungskette	2.2. Videospielentwickler 2.2.1. Der konzeptuelle Vorschlag 2.2.2. Kreatives Design und <i>Storyline</i> 2.2.3. Technologien für die Entwicklung von Videospielen	2.3. Hersteller von Konsolen 2.3.1. Komponenten 2.3.2. Typologie und Hersteller 2.3.3. Erzeugung von Konsolen	2.4. Publishers 2.4.1. Auswahl 2.4.2. Entwicklungsmanagement 2.4.3. Erzeugung von Produkten und Dienstleistungen
2.5. Vertriebshändler 2.5.1. Vereinbarungen mit Vertriebshändlern 2.5.2. Vertriebsmodelle 2.5.3. Vertriebslogistik	2.6. Einzelhändler 2.6.1. Einzelhändler 2.6.2. Verbraucherorientierung und Engagement 2.6.3. Beratungsdienste	2.7. Hersteller von Zubehörteilen 2.7.1. <i>Gaming</i> -Zubehör 2.7.2. Markt 2.7.3. Tendenzen	2.8. Middleware-Entwickler 2.8.1. <i>Middleware</i> in der Videospielindustrie 2.8.2. <i>Middleware</i> -Entwicklung 2.8.3. <i>Middleware</i> : Typologie
2.9. Berufsprofile im Bereich der Videospiele 2.9.1. <i>Game Designers</i> und Programmierer 2.9.2. Modellierer und Texturierer 2.9.3. Animatoren und Illustratoren	2.10. Professionelle E-Sport-Vereine 2.10.1. Der Verwaltungsbereich 2.10.2. Der Sportbereich 2.10.3. Der Bereich der Kommunikation		

Modul 3. Digitales Marketing und digitale Transformation von Videospielen

3.1. Digitale Marketingstrategie

- 3.1.1. *Customer Centric*
- 3.1.2. *Customer Journey* und *Marketing-Funnel*
- 3.1.3. Entwurf und Erstellung eines digitalen Marketingplans

3.2. Digitale Vermögenswerte

- 3.2.1. Web-Architektur und -Design
- 3.2.2. Kundenerfahrung - CX
- 3.2.3. *Mobile Marketing*

3.3. Digitale Medien

- 3.3.1. Medienstrategie und -planung
- 3.3.2. *Display* und *Programmatic Advertising*
- 3.3.3. Digitales Fernsehen

3.4. Search

- 3.4.1. Entwicklung und Umsetzung einer *Search*-Strategie
- 3.4.2. SEO
- 3.4.3. SEM

3.5. Social Media

- 3.5.1. Konzeption, Planung und Analyse einer *Social Media*-Strategie
- 3.5.2. Marketingtechniken für horizontale soziale Netzwerke
- 3.5.3. Marketingtechniken für vertikale soziale Netzwerke

3.6. Inbound Marketing

- 3.6.1. *Funnel* des *Inbound Marketing*
- 3.6.2. Generierung von *Content Marketing*
- 3.6.3. *Lead*-Generierung und -Management

3.7. Account Based Marketing

- 3.7.1. B2B-Marketingstrategie
- 3.7.2. *Decision Maker* und Kontaktkarte
- 3.7.3. *Account Based Marketing*-Plan

3.8. E-Mail-Marketing und Landing Pages

- 3.8.1. Merkmale des E-Mail-Marketings
- 3.8.2. Kreativität und *Landing Pages*
- 3.8.3. E-Mail-Marketing-Kampagnen und Aktionen

3.9. Marketing-Automatisierung

- 3.9.1. *Marketing Automation*
- 3.9.2. *Big Data* und KI für das Marketing
- 3.9.3. Wichtigste *Marketing Automation*-Lösungen

3.10. Metriken, KPIs und ROI

- 3.10.1. Schlüsselkennzahlen und KPIs für digitales Marketing
- 3.10.2. Messlösungen und -instrumente
- 3.10.3. Berechnung und Überwachung des ROI

06 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Die TECH Business School verwendet die Fallstudie, um alle Inhalte zu kontextualisieren.

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“ Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt ”



Dieses Programm bereitet Sie darauf vor, geschäftliche Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu meistern und Ihr Unternehmen erfolgreich zu machen.



Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist eine intensive Spezialisierung, die von Grund auf neu geschaffen wurde, um Managern Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen auf höchstem Niveau zu bieten, sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und geschäftliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Sie werden durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen zu lösen“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen.

Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Unser Online-System ermöglicht es Ihnen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen. Sie können die Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss abrufen.

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Wirtschaftshochschule ist die einzige spanischsprachige Schule, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



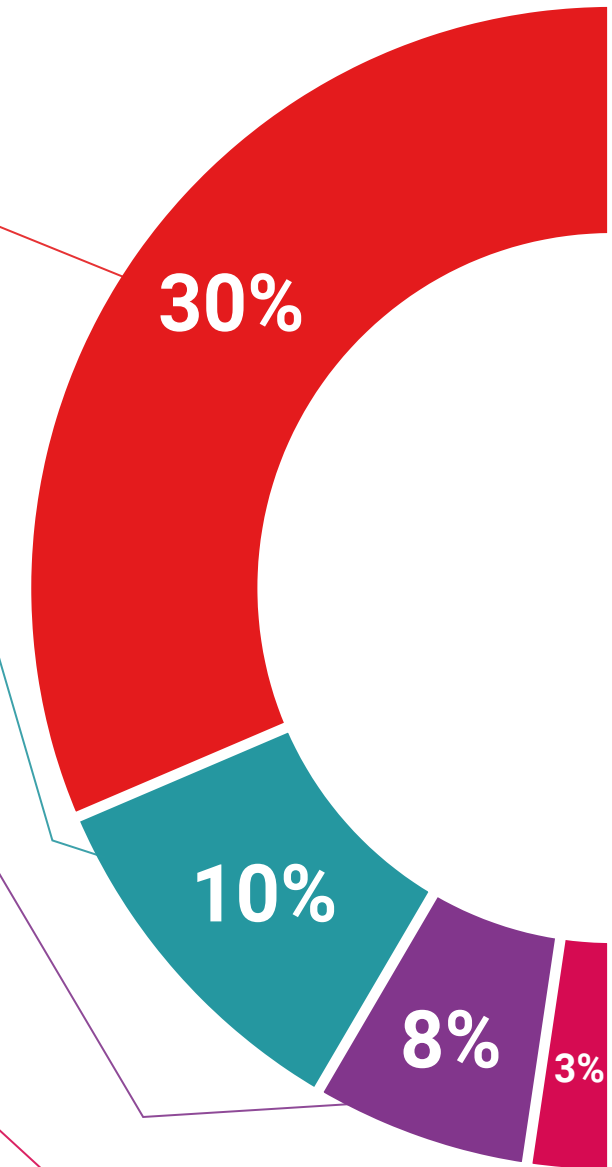
Übungen zu Managementfähigkeiten

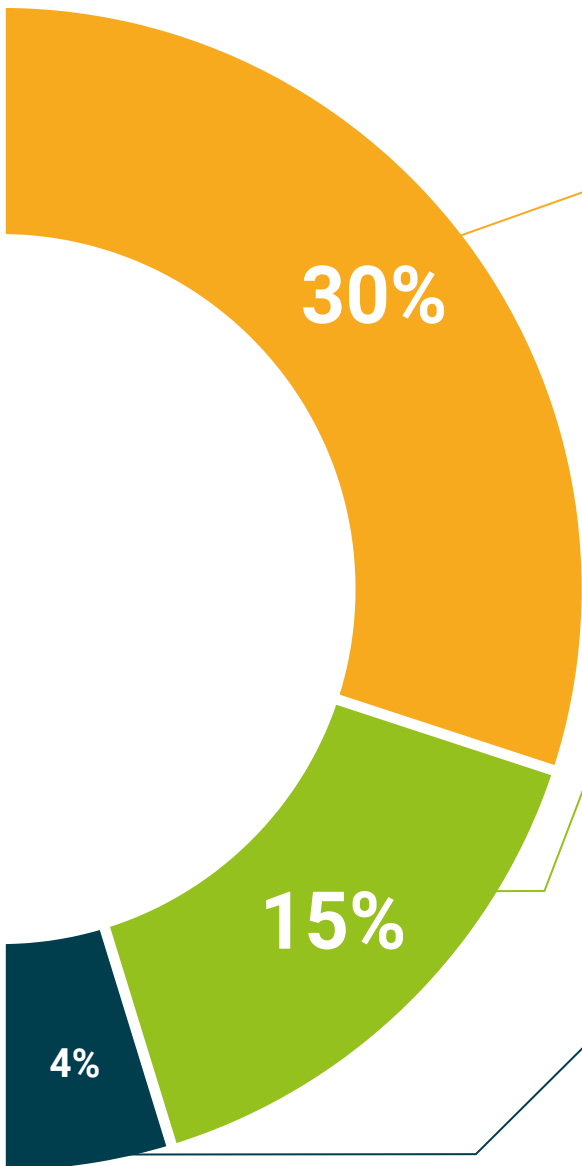
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Managementfähigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein leitender Angestellter im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Fälle, die von den besten Experten in Senior Management der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut werden.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



07

Profil unserer Studenten

Dieser Studiengang richtet sich in erster Linie an Berufstätige im Bereich der Unternehmensführung und an Studenten, die ihre akademische Erfahrung durch eine Weiterbildung ergänzen möchten, die zeigt, dass sie in der Lage sind, effektive und erfolgreiche Managementfähigkeiten zu entwickeln. Darüber hinaus entspricht das Profil der Studenten, die diesen Studiengang absolvieren, dem von ehrgeizigen Menschen mit hohen Erwartungen an die Zukunft, die ihre Zeit in ihre persönliche und berufliche Entwicklung investieren wollen.



“

Dieser Universitätsexperte vermittelt Ihnen die notwendigen Kenntnisse, um den Sektor genau zu verstehen und Ihre Strategien in voller Kenntnis der Sachlage zu entwickeln"

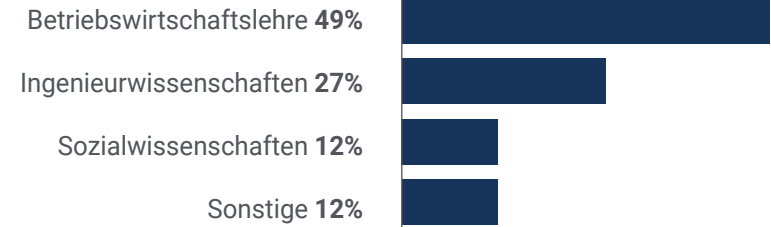
Durchschnittliches Alter

Zwischen **35** und **45** Jahren

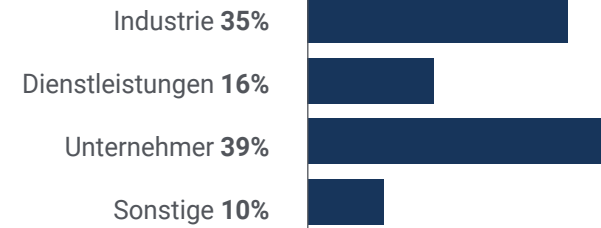
Jahre der Erfahrung



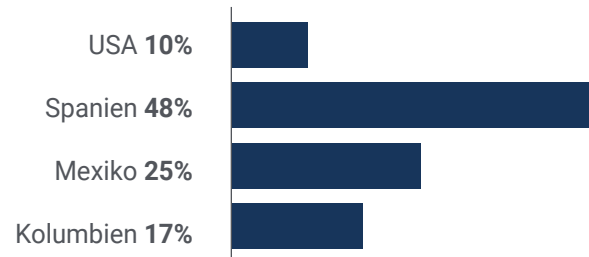
Ausbildung



Akademisches Profil



Geografische Verteilung



Roberto López

Content Manager

"Ich war auf der Suche nach einem Studiengang, der mir helfen würde, meine Managementkenntnisse in einem so spezifischen und innovativen Sektor wie dem der Videospiele zu verbessern. TECH hat mir alles beigebracht, was ich wissen musste. Außerdem standen mir die Dozenten jederzeit mit Rat und Tat zur Seite, so dass ich das Programm optimal nutzen konnte"

08

Kursleitung

Für die Zusammensetzung des Dozententeams dieses Universitätsexperten in Management von Videospielunternehmen hat TECH das beste Team ausgewählt, das über akademische Qualifikationen, einen breiten beruflichen Hintergrund in der Branche und Lehrerfahrung verfügt. Die Dozenten stehen den Studenten zur Verfügung, um alle Fragen zu beantworten, die während des Studiums auftauchen, und um sie auf dem Weg zum Erfolg zu begleiten.



“

Die Erfahrung des Dozententeams trägt zur Qualität des Studiengangs bei, da die Studenten von aktiven Managern, ihren effektivsten Techniken und Methoden, aber auch von ihren Fehlern lernen können"

Leitung



Hr. Moreno Campos, Daniel

- ♦ Chief Operations Officer bei Marshals
- ♦ Project Manager Officer bei Sum - The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager bei GroupM (WPP)
- ♦ Dozent bei Boluda.com
- ♦ Dozent bei Edix (UNIR)
- ♦ Außerordentlicher Professor an der ESIC Business & Marketing School
- ♦ Masterstudiengang in Innovation und digitale Transformation, digitale Kommunikation und multimediale Inhalte an der MSMK University
- ♦ Product Owner Certification



09

Auswirkung auf Ihre Karriere

Das Erlangen dieses akademischen Grades wird der beruflichen Laufbahn der Studenten den Anstoß geben, den sie benötigen, um sich für eine bedeutende berufliche und professionelle Verbesserung zu entscheiden. Im Laufe des Kurses wird sich ihr Wissen über das Management von Videospielunternehmen exponentiell erweitern, so dass sie alle Informationen erhalten, die sie benötigen, um eine Führungspersönlichkeit zu werden, die bereit und in der Lage ist, höhere Ziele zu erreichen.





“

*Dieser Universitätsexperte ermöglicht
es Ihnen, Ihre Führungsqualitäten in
kürzerer Zeit als erwartet zu entwickeln"*

Sind Sie bereit, den Sprung zu wagen?

Es erwartet Sie eine hervorragende berufliche Weiterentwicklung.

Der Universitätsexperte in Management von Videospielunternehmen der TECH ist ein intensives Programm, das die Studenten auf die Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen vorbereitet, die mit dem Management von Videospielunternehmen verbunden sind. Das Hauptziel ist es, ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Ihnen zum Erfolg zu verhelfen.

Wer sich weiterentwickeln, beruflich etwas bewegen und mit den Besten interagieren möchte, ist hier genau richtig.

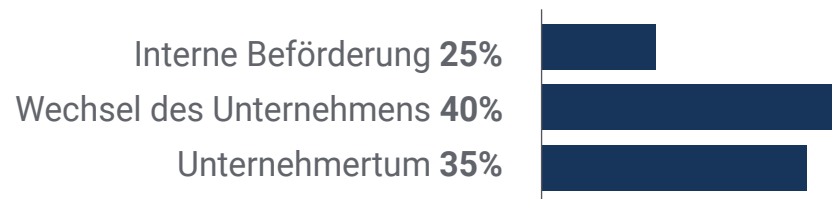
Durch das Kennenlernen der Branche von innen und aus der Perspektive von Fachleuten können Sie kritische und professionelle Fähigkeiten entwickeln, die von den Unternehmen sehr geschätzt werden.

Die Möglichkeit, in höhere Positionen aufzusteigen, eröffnet Ihnen auch die Chance auf eine deutliche Gehaltserhöhung.

Zeitpunkt des Wandels



Art des Wandels



Gehaltsverbesserung

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **24,5%**



10

Vorteile für Ihr Unternehmen

Dieser Universitätsexperte wird den Studenten eine Vielzahl von Vorteilen für ihre Projekte bieten: von einer fundierten Kenntnis der Videospielindustrie bis hin zu den theoretischen und praktischen Fähigkeiten, die für eine effiziente Managementarbeit erforderlich sind. TECH garantiert mit seinen Studiengängen die Konzeption von Unternehmen mit einzigartigen Qualitäten, die bereit sind, sich den Herausforderungen und komplexen Situationen im Zusammenhang mit unternehmerischen Projekten oder dem effektiven Management bereits konsolidierter Unternehmen zu stellen.



“

Werden Sie ein Manager mit hohen Führungsqualitäten und einzigartigen Fähigkeiten durch diesen Universitätsexperten"

Die Entwicklung und Bindung von Talenten in Unternehmen ist die beste langfristige Investition.

01

Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

Die Fachkraft wird neue Konzepte, Strategien und Perspektiven in das Unternehmen einbringen, die relevante Veränderungen bewirken können.

02

Bindung von Führungskräften mit hohem Potenzial und Vermeidung der Abwanderung von Fachkräften

Dieses Programm stärkt die Verbindung zwischen dem Unternehmen und der Fachkraft und eröffnet neue Wege für die berufliche Entwicklung innerhalb des Unternehmens.

03

Aufbau von Akteuren des Wandels

Die Fachkraft wird in der Lage sein, in unsicheren und krisenhaften Zeiten Entscheidungen zu treffen und der Organisation zu helfen, Hindernisse zu überwinden.

04

Verbesserte Möglichkeiten zur internationalen Expansion

Dank dieses Programms wird das Unternehmen mit den wichtigsten Märkten der Weltwirtschaft in Kontakt kommen.

05

Entwicklung eigener Projekte

Die Fachkraft kann an einem realen Projekt arbeiten oder neue Projekte im Bereich FuE oder *Business Development* ihres Unternehmens entwickeln.

06

Gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit

Dieses Programm wird die Fachkräfte mit den Fähigkeiten ausstatten, neue Herausforderungen anzunehmen und so das Unternehmen voranzubringen.

11

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Management von Videospieleunternehmen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm
erfolgreich ab und erhalten Sie
Ihren Universitätsabschluss ohne
lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in Management von Videospielunternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Management von Videospielunternehmen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.



Universitätsexperte Management von Videospielunternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Management von Videospielunternehmen

