

Universitätskurs

Finanzielle Verwaltung von Videospieleunternehmen





Universitätskurs Finanzielle Verwaltung von Videospieleunternehmen

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/videospiele/universitaetskurs/finanzielle-verwaltung videospielunternehmen](http://www.techtitude.com/de/videospiele/universitaetskurs/finanzielle-verwaltung-videospielunternehmen)

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Die Verwaltung der Finanzierung eines Videospielunternehmens ist eine äußerst wichtige Aufgabe. Jedes Unternehmen in diesem Bereich benötigt vielseitige Profile, die in der Lage sind, Führungspositionen in allen Bereichen, vom Management bis zur Produktion, zu übernehmen. Daher ist dieser Studiengang die perfekte Option für diejenigen, die ihre Fähigkeiten und Kenntnisse erweitern möchten, um eine Position als Teamleiter in einem Videospielunternehmen zu erlangen. Zu diesem Zweck bietet das Programm seinen Studenten zahlreiche Vorteile, die es ihnen ermöglichen, das Programm ohne Druck und Zeitdruck zu absolvieren, da es sich um einen 100%igen Online-Studiengang handelt.





“

Finanzen sind der Motor eines Unternehmens. Spezialisieren Sie sich mit diesem Studiengang und managen Sie sie optimal in einem Videospieleunternehmen“

Die Wirtschaft eines Unternehmens ist die Basis für alle anderen Komponenten, aus denen es sich zusammensetzt. Deshalb ist es wichtig, dass die Mitarbeiter in diesem Bereich qualifiziert sind. In einem Videospieleunternehmen können die zukünftigen Führungskräfte im Finanzbereich für die Funktionen jedes zentralen Profils in der Branche relevant sein. Aus diesem Grund suchen die Unternehmen Personen mit diesem Kompetenzprofil, um mit ihnen zusammenzuarbeiten.

Dieser Studiengang bereitet die Studenten auf den Erwerb von Fähigkeiten, Kenntnissen und Kompetenzen im Bereich der Wirtschafts- und Finanzanalyse vor. Nach Abschluss des Studiums und Eintritt in den Arbeitsmarkt sind die Studenten in der Lage, in Bereichen wie Wirtschaft, Marketing, Buchhaltung und Management Entscheidungen zu treffen.

Ein hochkarätiges Dozententeam, das sich aus Fachleuten der Videospieleindustrie zusammensetzt, hat einen Lehrplan entwickelt, der die Konzepte und Fähigkeiten vermittelt, die die Studenten benötigen, um sich im Finanzmanagement eines Videospieleunternehmens weiterzuentwickeln. Das Programm wird durch die besten pädagogischen Techniken ergänzt, die alle von Fachleuten aus dem Bildungssektor empfohlen werden.

TECH bietet eine umfassende Online-Methodik, die es den Studenten ermöglicht, sich zu spezialisieren und ihren Studienplan zu verbessern, ohne ihre beruflichen und persönlichen Verpflichtungen zu vernachlässigen. Studieren wird kein Problem mehr sein, jeder kann selbst entscheiden, wann, wie und wo er sein Wissen erweitert, um bessere Jobs in der Videospieleindustrie zu bekommen.

Dieser **Universitätskurs in Finanzielle Verwaltung von Videospieleunternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste wissenschaftliche Programm auf dem Markt. Die wichtigsten Merkmale sind:

- ◆ Die Verwendung von Fallstudien, um den Lernprozess direkter zu gestalten
- ◆ Spezialisierte Inhalte zu Entwicklung und Animation von Videospiele
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätskurs in Finanzielle Verwaltung von Videospieleunternehmen und erweitern Sie Ihre Jobchancen in diesem Sektor"

“

An der TECH Technologischen Universität folgen wir dem Kompetenzmodell von Miller. Wir machen uns die Technologie zunutze, um eine Vertiefung in jedem der Fächer zu erreichen“

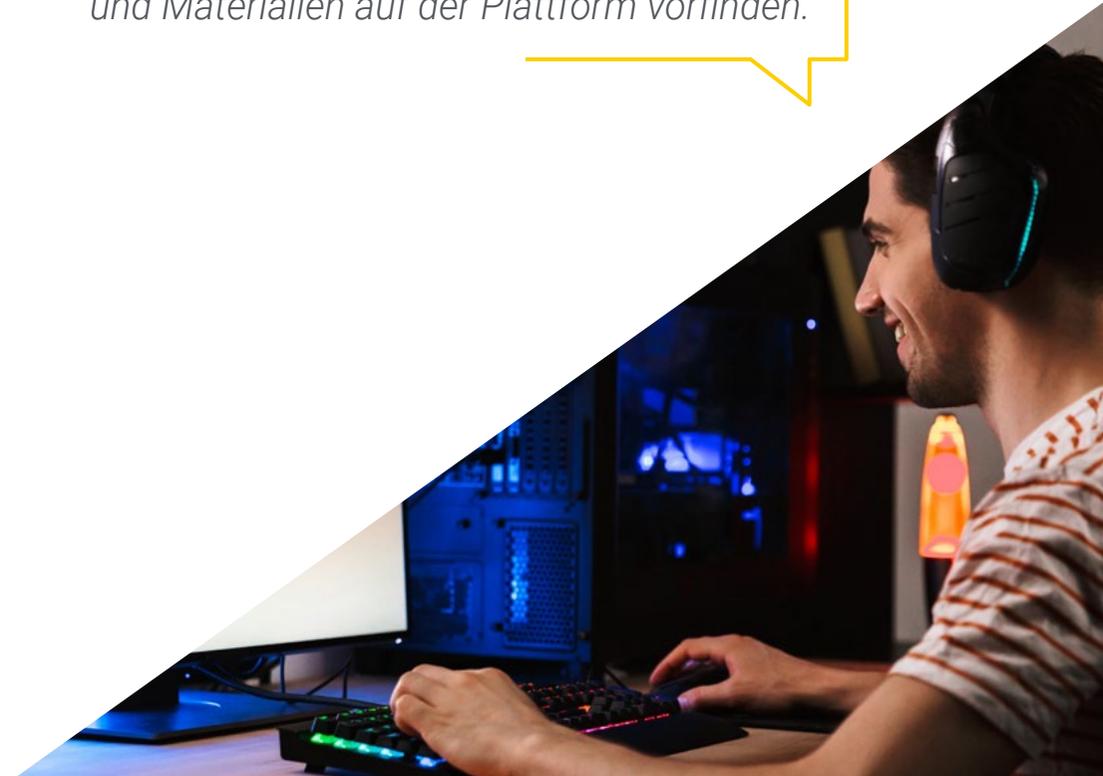
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Nach Abschluss dieses Programms sind Sie in der Lage, sowohl selbstständig als auch für ein renommiertes Unternehmen zu arbeiten.

TECH verwendet in ihren Programmen keine Bücher. Sie werden alle notwendigen Konzepte und Materialien auf der Plattform vorfinden.



02 Ziele

Die Ziele dieses Universitätskurses sind so angelegt, dass der Student verschiedene Fähigkeiten erwirbt und diese in jedem Bereich des Unternehmens ohne Schwierigkeiten entwickeln kann. Außerdem ist es wichtig zu wissen, welches die kritischsten Aspekte im Rahmen der wirtschaftlichen Führung des Unternehmens sind. Damit erwirbt der Student das nötige Wissen, um erfolgreich in einem Videospielunternehmen arbeiten zu können.





“

Heben Sie sich von anderen ab und zeichnen Sie sich durch Ihre Fähigkeiten im Wirtschafts- und Finanzmanagement aus. Mit TECH ist das möglich“

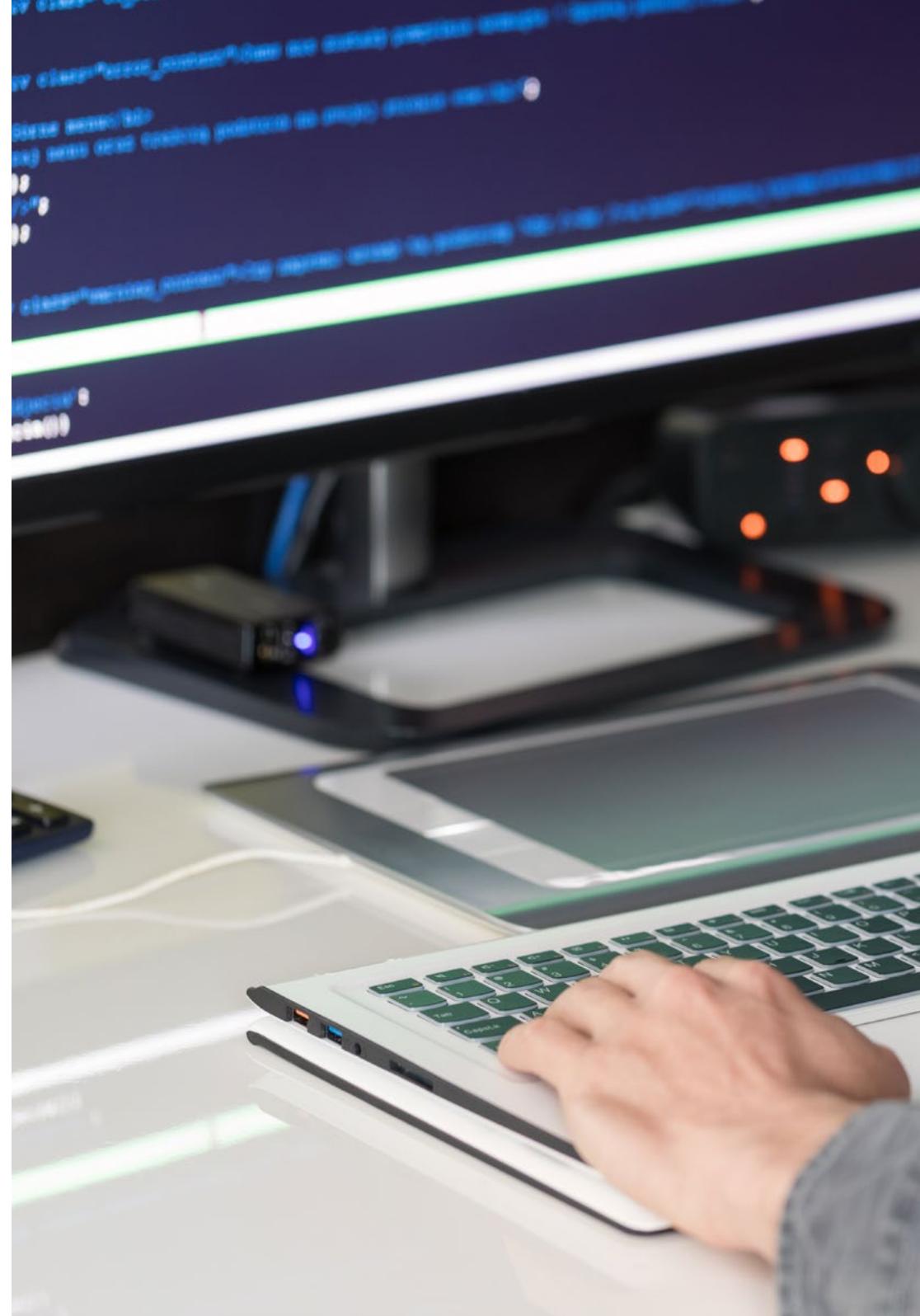


Allgemeines Ziel

- ◆ Beherrschen der Funktionsbereiche von Unternehmen im Bereich der Videospiele

“

Kümmern Sie sich um das Kapital des Unternehmens, damit es weiter wachsen kann, und damit auch Ihre Karriere"





Spezifische Ziele

- ◆ Identifizieren und Erkennen der wichtigsten Aspekte des Wirtschafts- und Finanzmanagements als eine der Hauptkompetenzen für die Unternehmensführung

03

Kursleitung

Die Dozenten dieses Studiengangs werden den Studenten anleiten, alle vorgeschlagenen Ziele zu erreichen. Sie alle haben große berufliche Erfolge vorzuweisen, die sie auf internationaler Ebene auszeichnen. Sie verwenden die fortschrittlichsten Lerntechniken, um eine korrekte Aufnahme der Konzepte zu gewährleisten. Die entsprechenden Fähigkeiten werden anhand von praktischen und theoretischen Fällen erarbeitet.



“

Die Dozenten von TECH helfen Ihnen nicht nur dabei, sich neues Wissen anzueignen, sondern auch Ihre vorhandenen Fähigkeiten zu verbessern"

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



04

Struktur und Inhalt

Mit einer klaren und geradlinigen Struktur werden Themen vorgestellt, die den Studenten in einer Arbeitssituation möglicherweise begegnen könnten. Der Lehrplan, aus dem dieser Universitätskurs besteht, ist in 10 Themen unterteilt, anhand derer sie die Grundlagen des Finanzmanagements von Videospielunternehmen erlernen werden. Es werden Lösungen für mögliche Fälle vorgestellt, die in realen Umgebungen vorkommen können, sowie eine Theorie, die hilft, das Wissen in vollem Umfang zu erwerben.



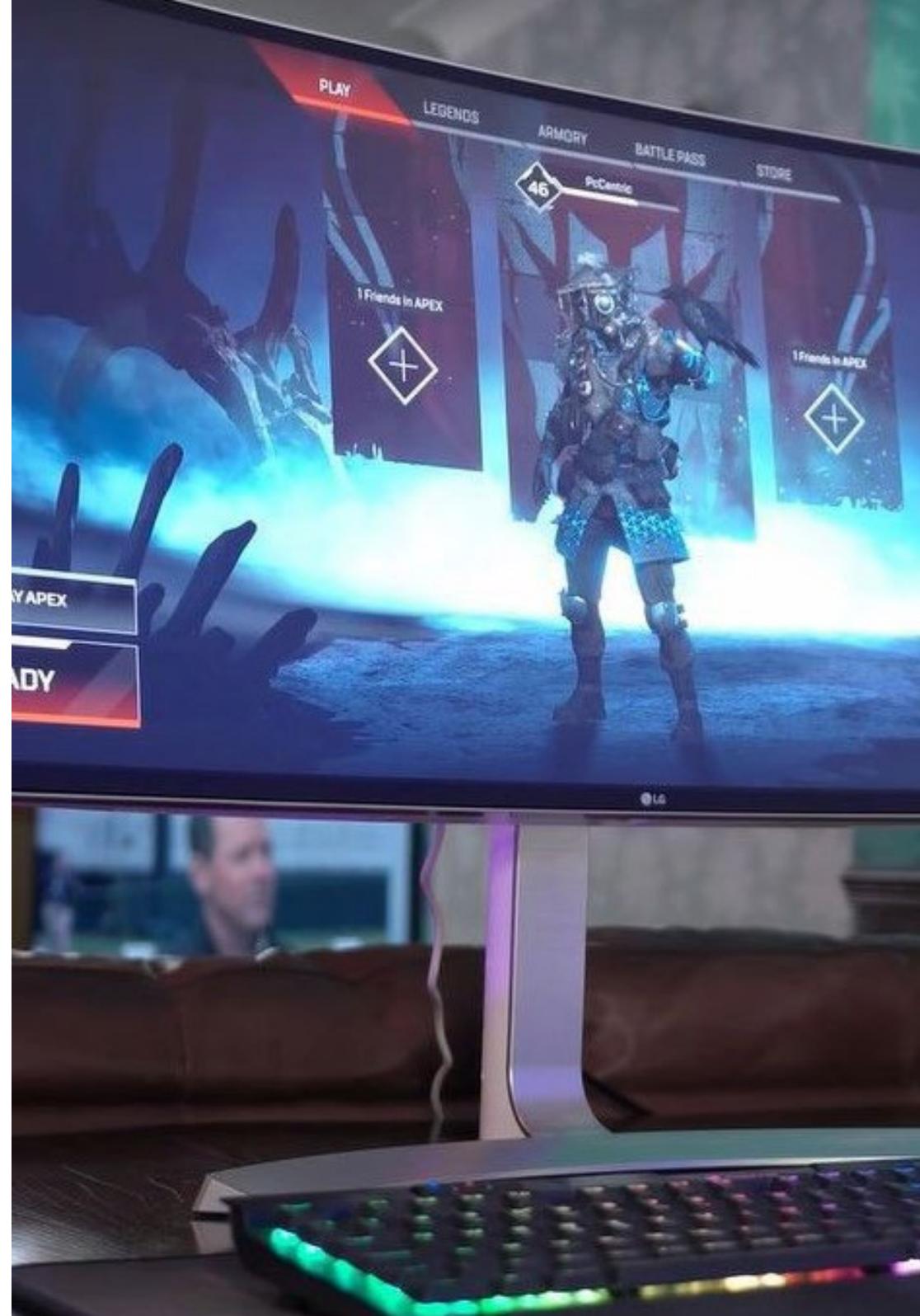
Current: 15.09
Lap 1: 15.09
Session Best Lap:
15.09

“

*Sie werden die Möglichkeit haben,
in verschiedenen Abteilungen eines
Videospieleunternehmens mitzuarbeiten“*

Modul 1. Finanzielle Verwaltung

- 1.1. Buchhaltung
 - 1.1.1. Buchhaltung
 - 1.1.2. Jahresabschlüsse und andere Berichte
 - 1.1.3. Sachanlagen, als Finanzinvestition gehaltene Immobilien und immaterielle Vermögenswerte
- 1.2. Finanzielle Verwaltung
 - 1.2.1. Finanzinstrumente
 - 1.2.2. Unternehmensfinanzierung und Finanzmanagement
 - 1.2.3. Finanzen für Unternehmer
- 1.3. Analyse der Finanzberichte
 - 1.3.1. Analyse der Finanzberichte
 - 1.3.2. Liquiditäts- und Solvabilitätsanalyse
 - 1.3.3. Kassenverwaltung
- 1.4. Finanzielle Transaktionen
 - 1.4.1. Finanzielle Transaktionen
 - 1.4.2. Investitionsmanagement
 - 1.4.3. Kriterien für die Auswahl bestimmter Investitionen
- 1.5. Das Finanzsystem
 - 1.5.1. Das Finanzsystem
 - 1.5.2. Struktur und Funktionsweise des Finanzsystems
 - 1.5.3. Der Aktienmarkt
- 1.6. Management-Kontrolle
 - 1.6.1. Management-Kontrolle
 - 1.6.2. Verantwortungszentren
 - 1.6.3. Kostensysteme
- 1.7. Haushaltskontrolle
 - 1.7.1. Das Haushaltsverfahren
 - 1.7.2. Organisation und Haushaltsführung
 - 1.7.3. Haushaltskontrolle



- 1.8. Kassenverwaltung
 - 1.8.1. *Cash Management* und Kassenplan
 - 1.8.2. Einkünfte aus kommerziellen Transaktionen
 - 1.8.3. Zahlungen der kommerziellen Transaktionen
- 1.9. Unternehmensfinanzierung
 - 1.9.1. Vorteile, Nachteile und Auswirkungen der Verschuldung
 - 1.9.2. Wahl der Kapitalstruktur im Unternehmen
 - 1.9.3. Änderungen in der Kapitalstruktur
- 1.10. Bewertung des Unternehmens
 - 1.10.1. Rechnungslegungsmethoden und Unternehmenswert
 - 1.10.2. Vermögen und Verschuldung
 - 1.10.3. Unternehmensbewertungsdiagnose und Investorenpräsentation

“

In diesen Zeiten ist es wichtig, sich auf eine gute berufliche Zukunft vorzubereiten. TECH hat für Sie einen sehr vollständigen Lehrplan vorbereitet, der Sie zu einem Profi in diesem Sektor machen wird"



05 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"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

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"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. 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 berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

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

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie 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 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

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 Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, 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 wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. 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 für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist 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. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



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.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Finanzielle Verwaltung von Videospieleunternehmen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 **Universitätskurs in Finanzielle Verwaltung von Videospieleunternehmen** 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 Technologischen 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: **Universitätskurs in Finanzielle Verwaltung von Videospieleunternehmen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Finanzielle Verwaltung von
Videospielunternehmen

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

Universitätskurs

Finanzielle Verwaltung von Videospieleunternehmen

