

Universitätskurs

Kaufmännisches Management von Videospielunternehmen





Universitätskurs Kaufmännisches Management von Videospieleunternehmen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/kaufmannisches-management-videospieleunternehmen

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 Vermarktung des Endprodukts eines Unternehmens mit dem Ziel, Marktführer zu werden, ist ein wichtiger Teil des Geschäftsprozesses. Videospielunternehmen benötigen Fachleute, die in der Lage sind, die Verkaufsabteilung zu leiten, um die Spiele des Unternehmens durch verschiedene Verkaufs- und Vertriebsstrategien zu fördern. Dieser Abschluss bereitet die Studenten darauf vor, diese Abteilung in Unternehmen, die sich der Entwicklung digitaler Spiele widmen, erfolgreich zu leiten. Diese Option ist ideal, da sie online absolviert werden kann, mit qualitativ hochwertigen Inhalten und den neuesten Trends in der Bildungstechnologie, unterstützt von professionellen Pädagogen.





“

Lernen Sie, wie man das Marketing im kommerziellen Bereich leitet, um unschlagbare Verkaufsergebnisse für Videospiele zu erzielen"

Die kaufmännische Leitung ist ein wesentlicher Bestandteil eines jeden Unternehmens. Durch sie wird das Produkt verkauft, und diese Verkäufe entscheiden über den letztendlichen Erfolg des Produkts. Aus diesem Grund muss die Person, die für die Leitung der Verkaufsabteilung verantwortlich ist, verschiedene Faktoren berücksichtigen, die die Verkaufschancen erhöhen oder verringern können. Daher ist eine gute Kenntnis des Videospiegelmarktes und der neuesten Trends in diesem Sektor unerlässlich.

Das Erlernen von Marketing- und *Merchandising*-Maßnahmen, das Kennenlernen von Verkaufsmethoden oder die Kenntnis von Prognosen und Budgets sind nur einige der Fähigkeiten, die die Studenten im Laufe dieses Programms erwerben. Der Studiengang ermöglicht es den Studenten, sich auf die kaufmännische Seite von Unternehmen zu spezialisieren, die sich mit der Entwicklung und dem Vertrieb von Videospiele beschäftigen. Der Erfolg eines Unternehmens, das in diesem Bereich tätig ist, hängt zu einem großen Teil von dieser Abteilung ab, da sich die Resonanz des Publikums in den Verkaufszahlen des Produkts widerspiegelt. Die Verkaufszahlen wiederum werden durch die Marketingmethoden des Unternehmens gefördert.

Für diesen Studiengang verwendet TECH eine 100%ige Online-Methode, die es den Studenten ermöglicht, bequem von zu Hause aus oder von jedem anderen Ort mit Internetzugang zu studieren. Dies macht den Studiengang zu einer flexiblen Option, die für diejenigen geeignet ist, die ihr Studium mit ihrem Berufs- und Privatleben in Einklang bringen möchten. Ein weiteres Merkmal des Studiengangs ist der Lehrplan, der von Fachleuten des Sektors entwickelt wurde, die die neuesten Innovationen im Bildungsbereich nutzen, um das Wissen richtig aufzunehmen. Ein Beispiel dafür ist die *Relearning*-Technik, die auf der Wiederholung von zentralen Konzepten und dem Einsatz von Multimedia-Ressourcen basiert.

Dieser **Universitätskurs in Kaufmännisches Management 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Events sind ein wesentlicher Bestandteil von Videospiele. In diesem Universitätskurs lernen Sie, wie Sie diese durch verschiedene kommerzielle Aktionen effizient managen können“

“

Der Studiengang verfügt über ein Online-Repository mit allen relevanten Materialien, um die Konzepte und Fähigkeiten des kommerziellen Managements in Videospielefirmen zu erlernen“

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 situierendes 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.

Werden Sie Leiter der Verkaufsabteilung einer Videospielefirma und sorgen Sie dafür, dass die Produkte Ihres Unternehmens zum Verkaufsschlager werden.

Dieser Universitätskurs vermittelt Ihnen die notwendigen Fähigkeiten, um solide Geschäftsstrategien zu entwickeln.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs vermittelt den Studenten alles, was sie benötigen, um eine qualitativ hochwertige Arbeit als Leiter der kommerziellen Abteilung eines Videospieleunternehmens zu leisten. Die theoretischen Konzepte und praktischen Fertigkeiten, die im Laufe des Studiums entwickelt werden, bereiten die Studenten erfolgreich auf ihre zukünftige Karriere in diesem Bereich vor.





“

Die verschiedenen digitalen Verkaufsmethoden wie Scrum Sales, Neat Selling oder Snap Selling kennen zu lernen und die Verkaufszahlen eines Videospiele signifikant zu verbessern“



Allgemeines Ziel

- ◆ Lernen im Detail, wie man Marketing- und Verkaufsstrategien entwickelt

“

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





Spezifische Ziele

- ◆ Entwickeln hoher kaufmännischer Kompetenzen in den wichtigsten Prozessen zur Steigerung der Verkaufs- und Geschäftsentwicklungskapazitäten in den Unternehmen des Sektors

03

Kursleitung

Dieser Universitätskurs in Kaufmännisches Management von Videospieleunternehmen wird von Fachleuten aus dem Ökosystem von Videospieleproduktionsunternehmen unterrichtet. Anhand eines von ihnen selbst entwickelten Lehrplans wollen sie den Studenten die grundlegenden Werte vermitteln, wie man in der kommerziellen Abteilung in einer Führungsposition agiert. Alle Dozenten dieses Studiengangs verfügen über umfangreiche Berufserfahrung im Videospiele-Ökosystem. Das ist ein großer Vorteil, wenn es darum geht, theoretische Konzepte auf Erfahrungen zu stützen, die auf reale Situationen angewendet werden, mit denen die Studenten in ihrer zukünftigen Karriere konfrontiert werden könnten.



“

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

Dieser Abschluss besteht aus einem einzigen Modul mit 10 Themen. Durch sie wird der Student in die Lage versetzt, sich alle Kenntnisse anzueignen, die mit dem kommerziellen Management eines Videospieleunternehmens zusammenhängen, wie z. B. die neuen internationalen Vertriebsmodelle oder die Organisation und Planung des Vertriebsmitarbeiters. Diese Inhalte wurden von hochqualifizierten Dozenten entwickelt, die über umfangreiche Erfahrungen in diesem Sektor verfügen.



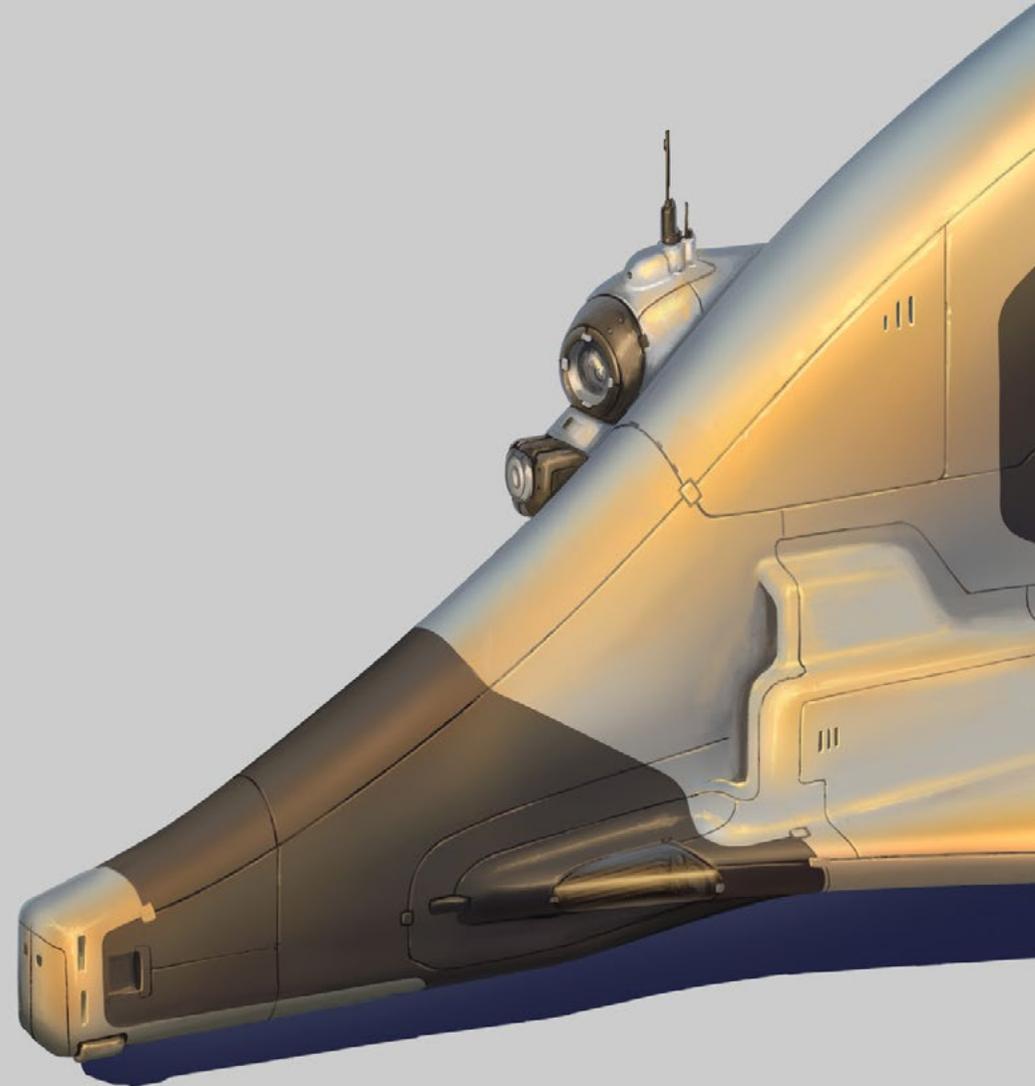


“

*Lernen Sie, wie man die kommerziellen
Aktivitäten eines Videospieleunternehmens
kontrolliert, um seine Gewinne zu steigern"*

Modul 1. Kaufmännisches Management

- 1.1. Modelle der Unternehmensorganisation
 - 1.1.1. Kaufmännische Abteilung
 - 1.1.2. Instrumente der Kaufmännischen Abteilung
 - 1.1.3. Das Verkaufspersonal
- 1.2. Kommerzielle Zielsetzungen
 - 1.2.1. Geschäftsplanung
 - 1.2.2. Prognosen und Budgets
 - 1.2.3. Kommerzielles Budget
- 1.3. Kommerzielle Prognosen
 - 1.3.1. Rentabilität der Handelsabteilung
 - 1.3.2. Umsatzprognose
 - 1.3.3. Kontrolle der gewerblichen Tätigkeit
- 1.4. Neue relationale Modelle
 - 1.4.1. Vermarktung in den neuen Geschäftsmodellen
 - 1.4.2. Personalisierung als wichtigste Triebkraft für die Beziehung zum Kunden
 - 1.4.3. Die Entwicklung der Kundenerfahrung
- 1.5. Der beratende Verkauf
 - 1.5.1. Verkaufspsychologie
 - 1.5.2. Persuasive Kommunikation
 - 1.5.3. Einführung und Entwicklung von Verkaufsmethoden
- 1.6. Verkaufsmethoden
 - 1.6.1. B2C oder Retail-Verkauf
 - 1.6.2. Externer B2B-Verkauf
 - 1.6.3. Online-Verkauf
- 1.7. *Digital Social Selling*
 - 1.7.1. *Social Selling*
 - 1.7.2. Die soziale Einstellung: Kontaktnetz erschaffen
 - 1.7.3. Prozess der Neukundengewinnung über *Social Media*





- 1.8. Digitale Verkaufsmethoden
 - 1.8.1. Wichtigste agile Methoden in *Digital Sales*
 - 1.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling...*
 - 1.8.3. *Inbound Sales B2B und Account Based Marketing*
- 1.9. Marketingunterstützung im kaufmännischen Bereich
 - 1.9.1. Marketingmanagement
 - 1.9.2. Der Wert des digitalen Marketings (B2C/B2B)
 - 1.9.3. Marketing-Mix-Management im kaufmännischen Bereich
- 1.10. Organisation und Planung der Arbeit des Verkäufers
 - 1.10.1. Verkaufsgebiete und Routen
 - 1.10.2. Zeit- und Sitzungsmanagement
 - 1.10.3. Analyse und Entscheidungsfindung

“

Werden Sie Profi und erreichen Sie Ihre Ziele am Arbeitsplatz, indem Sie die Verkaufsabteilung in einem der am schnellsten wachsenden Sektoren leiten“

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 Kaufmännisches Management 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 Kaufmännisches Management 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 Kaufmännisches Management 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Kaufmännisches Management
von Videospieleunternehmen

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

Universitätskurs

Kaufmännisches Management von Videospieleunternehmen