

Universitätsexperte Produktionsleiter





Universitätsexperte Produktionsleiter

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-produktionsleiter

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 18

05

Qualifizierung

Seite 26

01 Präsentation

Von den vielen Positionen, die es bei der Produktion eines Videospiele gibt, ist der Leiter eine der wichtigsten, wenn es darum geht, sicherzustellen, dass der gesamte Prozess den geforderten Qualitätsstandards entspricht und dass die Lieferungen pünktlich erfolgen. Bei der Entwicklung eines Videospiele ist diese Aufgabe von entscheidender Bedeutung, da die anfängliche Planung beachtet werden muss, um eine angemessene Werbung und Markteinführung durchzuführen. Um auf diese Art von Herausforderung reagieren zu können, bietet diese Qualifikation den Studenten das beste Wissen, um in den besten Videospieleunternehmen der Welt als Produktionsleiter arbeiten zu können.





“

*Dank dieses Universitätsexperten
werden Sie in Ihrem Unternehmen
unverzichtbar sein“*

Die Entwicklung eines Videospiele ist eine langwierige und komplexe Aufgabe, die zahlreiche Phasen durchläuft und eine große Anzahl von Mitarbeitern erfordert, um alle zuvor geplanten Aufgaben auszuführen. Aber es gibt bestimmte Positionen, die wichtiger sind als andere, da viele menschliche und materielle Ressourcen von ihnen abhängen können.

Der Produktionsleiter greift also in diesen gesamten Prozess ein und sorgt dafür, dass die Markteinführung des Videospiele durch keine Eventualität beeinträchtigt wird und dass die verschiedenen Ressourcen gut genutzt werden, damit die Planung ordnungsgemäß verläuft. Aus diesem Grund wünschen sich die besten Unternehmen der Branche talentierte und gut ausgebildete Mitarbeiter für diese Position, die sicherstellen, dass das betreffende Videospiele alle Schritte korrekt durchläuft.

Dieser Universitätsexperte in Produktionsleiter ist daher die Antwort für all jene Fachleute, die eine Spezialisierung suchen, die sie in ihren Unternehmen sehr wertvoll macht, denn seine Inhalte sind ganz darauf ausgerichtet, ihre Karriere bis zum Erfolg zu führen.

Dieser **Universitätsexperte in Produktionsleiter** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Produktion von Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Ihr besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ 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



Der Produktionsleiter ist eine grundlegende Position in jedem Videospieleunternehmen: spezialisieren Sie sich und erreichen Sie Ihre Ziele“

“

Beteiligen Sie sich an der Produktion großartiger Videospiele dank dieses Universitätsexperten"

Dies ist die Qualifikation, nach der Sie gesucht haben, um bei einem großen Videospieleunternehmen einzusteigen.

Sie werden eine der wichtigsten Personen in Ihrem Unternehmen sein.

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situierendes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

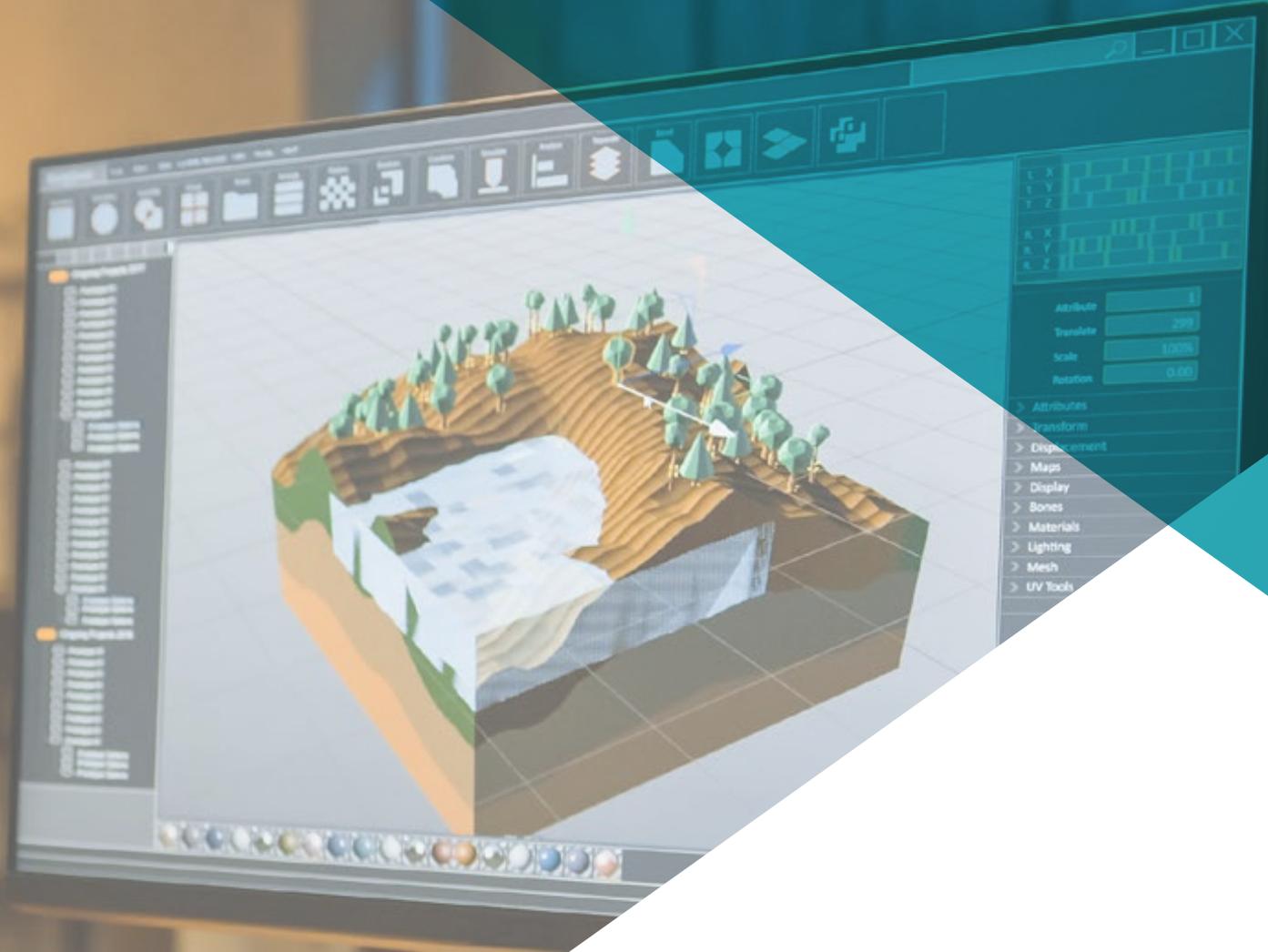
Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven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



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperte in Produktionsleiter ist es, den Studenten dank der Fähigkeiten und Kenntnisse, die sie in diesem Studium erwerben, einen großen beruflichen Aufstieg zu ermöglichen. Mit ihnen werden sie zu echten Spezialisten auf dem Gebiet, so dass sie in ein großes Unternehmen der Branche eintreten können. TECH ist also eine ehrgeizige Institution, die das Beste für ihre Studenten anstrebt. Um dieses Ziel zu erreichen, bietet sie ihnen einen Studienprozess auf hohem Niveau, der vollständig an die Anforderungen der Videospielindustrie angepasst ist.





*Erreichen Sie alle Ihre Ziele
dank dieser Qualifikation"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Die grundlegenden Konzepte der Produktion von Videospielen verinnerlichen
- ◆ Die Aufgaben des Produktionsleiters kennen, damit sie effizient ausgeführt werden können
- ◆ Tiefer in den Produktionsprozess eines Videospieles eintauchen
- ◆ Beherrschung des Bereichs der Videospieleindustrie, Kenntnis der spezifischen Sprache und Kommunikationsformen



Schreiben Sie sich ein und sehen Sie, wie Ihre Karriere schnell voranschreitet“





Spezifische Ziele

Modul 1. Wirtschaft und Betriebswirtschaft

- ◆ Die Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre anhand der Beschreibung ihrer Elemente, ihres Umfelds, ihrer Funktion und ihrer Organisation kennen
- ◆ Über die notwendigen Elemente für eine durchsetzungsfähige Entscheidungsfindung im Bereich Management und Verwaltung verfügen

Modul 2. Informationssysteme

- ◆ Über die digitale Transformation nachdenken, und zwar aus der Sicht der Unternehmensinnovation, des Finanz- und Produktionsmanagements, des Marketings und des Personalmanagements
- ◆ Analyse der Funktionsweise der Verwaltung und des Managements von Informations- und Kommunikationstechnologien und der Regeln, die dafür gelten
- ◆ Vertiefung der Kenntnisse über das Service Management System, Kenntnis der Grundprinzipien von UNE-ISO/IEC 20000-1, der Struktur der Normenreihe ISO/IEC 20000 und der Anforderungen an das Service Management System (SMS)

Modul 3. Englisch für Videospiele

- ◆ Analyse internationaler Rechtsfragen und Fälle von echten Plagiaten in der Welt der Videospiele
- ◆ Informationen zur Rechtschreibkorrektur in Videospiele und zur Bedeutung von Untertiteln
- ◆ Die Erstellung eines Lebenslaufs auf Englisch sowie internationale Stellenangebote und Vorstellungsgespräche
- ◆ Informationen über spezifische Terminologie im Bereich Web-Engineering und Cloud-Infrastruktur für Videospiele

03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätsexperte in Produktionsleiter wurde von den besten Fachleuten auf diesem Gebiet entwickelt. Sie haben dafür gesorgt, dass die Inhalte innovativ und vollständig sind, so dass die Studenten alle Arten von Herausforderungen in ihrer beruflichen Laufbahn ohne Probleme meistern können. Der Ansatz ist daher äußerst praxisorientiert und kommt aus der aktuellen Situation der Branche, so dass die Studenten sicher sein können, dass das, was sie studieren, in ihrem Berufsleben absolut nützlich sein wird.



“

*Die besten Inhalte für Sie, um
der beste Produktionsleiter in
der Branche zu werden“*

Modul 1. Wirtschaft und Betriebswirtschaft

- 1.1. Das Unternehmen und seine Elemente
 - 1.1.1. Das Konzept eines Unternehmens
 - 1.1.2. Funktionen und Klassifizierungen von Unternehmenszielen
 - 1.2.3. Unternehmertum
 - 1.2.4. Arten von Unternehmen
- 1.2. Die Firma als System
 - 1.2.1. System-Konzepte
 - 1.2.2. Die Modelle
 - 1.2.3. Teilsystem des Unternehmens
 - 1.2.4. Teilsystem Werte
- 1.3. Das Umfeld des Unternehmens
 - 1.3.1. Umwelt und Wert
 - 1.3.2. Allgemeine Umgebung
 - 1.3.3. Besondere Umgebung
 - 1.3.4. Analyse-Tools
- 1.4. Die Verwaltungsfunktion
 - 1.4.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.4.2. Was ist Lenkung?
 - 1.4.3. Entscheidungsfindung
 - 1.4.4. Führungsqualitäten
- 1.5. Geschäftsplanung
 - 1.5.1. Geschäftsplan
 - 1.5.2. Elemente der Planung
 - 1.5.3. Etappen
 - 1.5.4. Planungstools
- 1.6. Unternehmenssteuerung
 - 1.6.1. Konzepte, Typen und Terminologie
 - 1.6.2. Managementkontrolle
 - 1.6.3. Qualitätskontrolle
 - 1.6.4. Balanced Scorecard

- 1.7. Unternehmensorganisation
 - 1.7.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.7.2. Organisatorische Struktur
 - 1.7.3. Kulturelle Dimensionen
 - 1.7.4. Strukturelle Modelle
- 1.8. Personalmanagement
 - 1.8.1. Motivation
 - 1.8.2. Rekrutierung und Auswahl
 - 1.8.3. Schulung des Personals
 - 1.8.4. Leistungsbewertung
- 1.9. Elemente von Marketing und Finanzen
 - 1.9.1. Konzept und Phasen
 - 1.9.2. Marketing und Märkte
 - 1.9.3. Strategisches Marketing
 - 1.9.4. Beziehungen und Synergieeffekte

Modul 2. Informationssysteme

- 2.1. Digitale Transformation I
 - 2.1.1. Business Innovation
 - 2.1.2. Management der Produktion
 - 2.1.3. Finanzielle Verwaltung
- 2.2. Digitale Transformation II
 - 2.2.1. Marketing
 - 2.2.2. Management des Personalwesens
 - 2.2.3. Ein integriertes Informationssystem
- 2.3. Fallstudie
 - 2.3.1. Präsentation des Unternehmens
 - 2.3.2. Methoden zur Analyse der IT-Beschaffung
 - 2.3.3. Bestimmung von Kosten, Nutzen und Risiken
 - 2.3.4. Wirtschaftliche Bewertung der Investition

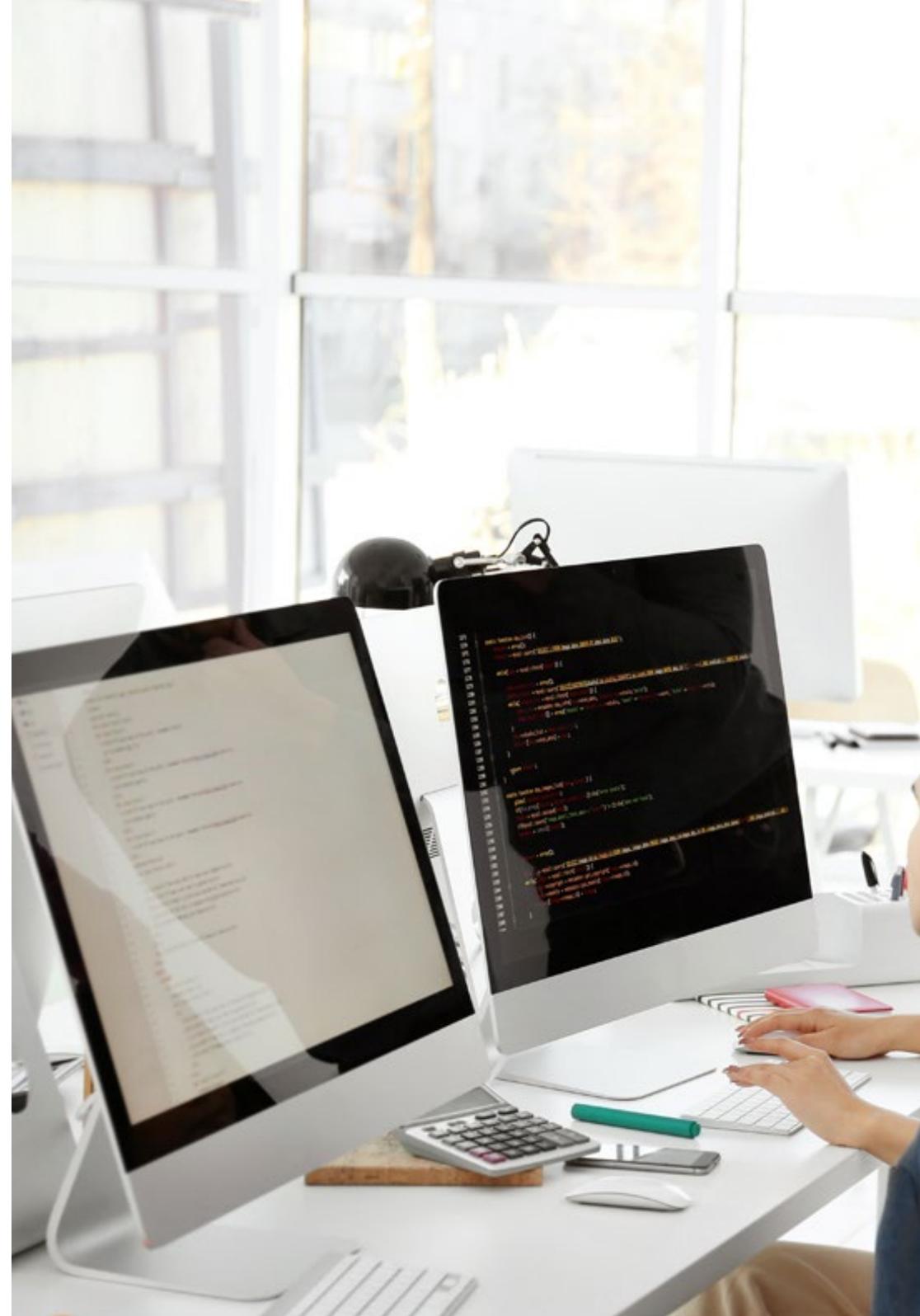
- 2.4. Verwaltung und Management von Informations- und Kommunikationstechnologien
 - 2.4.1. Definition der Governance von Informationstechnologien und -systemen
 - 2.4.2. Unterschied zwischen ITS-Governance und Management
 - 2.4.3. ITS-Governance und Managementrahmen
 - 2.4.4. Standards und die Leitung und Verwaltung von ITSS
- 2.5. Die Unternehmensführung der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT)
 - 2.5.1. Was ist gute Unternehmensführung?
 - 2.5.2. Hintergrund zur IKT-Governance
 - 2.5.3. ISO/ IEC 38500 Norm: 2008
 - 2.5.4. Umsetzung einer guten IKT-Governance
 - 2.5.5. IKT-Governance und bewährte Praktiken
 - 2.5.6. Unternehmensführung. Überblick und Trends
- 2.6. Kontrollziele für Informations- und verwandte Technologien (COBIT)
 - 2.6.1. Rahmen für die Umsetzung
 - 2.6.2. Bereich: Planung und Organisation
 - 2.6.3. Bereich: Akquisition und Implementierung
 - 2.6.4. Bereich: Lieferung und Unterstützung
 - 2.6.5. Bereich: Überwachung und Bewertung
 - 2.6.6. Anwendung des COBIT-Leitfadens
- 2.7. Die Informationstechnologie-Infrastruktur-Bibliothek (ITIL)
 - 2.7.1. Einführung in ITIL
 - 2.7.2. Service-Strategie
 - 2.7.3. Service Design
 - 2.7.4. Dienstübergang
 - 2.7.5. Dienstbetrieb
 - 2.7.6. Serviceverbesserung
- 2.8. Das Service Management System
 - 2.8.1. Grundlegende Prinzipien von UNE-ISO/IEC 20000-1
 - 2.8.2. Die Struktur der Normenreihe ISO/IEC 20000
 - 2.8.3. Anforderungen an das Service Management System (SMS)

- 2.8.4. Gestaltung und Umstellung neuer oder geänderter Dienste
- 2.8.5. Prozesse der Dienstleistungserbringung
- 2.8.6. Prozessgruppen
- 2.9. Das Software Asset Management System
 - 2.9.1. Rechtfertigung des Bedarfs
 - 2.9.2. Hintergrund
 - 2.9.3. Präsentation der Norm 19770
 - 2.9.4. Umsetzung der Verwaltung
- 2.10. Management der Geschäftskontinuität
 - 2.10.1. Plan zur Aufrechterhaltung des Geschäftsbetriebs
 - 2.10.2. Implementierung eines BCM

Modul 3. Englisch für Videospiele

- 3.1. Plagiate in der Welt der Videospiele
 - 3.1.1. Internationale Rechtsfragen
 - 3.1.2. Analyse von realen Fällen
 - 3.1.3. Tribut und virtuelle Ostereier
- 3.2. Kommerzielle Initiativen
 - 3.2.1. E-Commerce
 - 3.2.2. Werbestrategien
 - 3.2.3. Erstellung von Anzeigen
- 3.3. Die Rolle des Schreibens
 - 3.3.1. Rechtschreibprüfung in Videospiele
 - 3.3.2. Untertitel
 - 3.3.3. Schriftliche Kommunikation mit Personen außerhalb des Unternehmens
- 3.4. Urheberrechte
 - 3.4.1. Copyright
 - 3.4.2. Creative Commons Lizenzen
 - 3.4.3. Die Grenzen der kreativen Freiheit
- 3.5. Beschäftigung in der Welt der Technologie
 - 3.5.1. Erstellung des Lebenslaufs
 - 3.5.2. Das Vorstellungsgespräch
 - 3.5.3. Gehaltserwartungen

- 3.6. Professionelle soziale Begegnungen
 - 3.6.1. Konferenzen
 - 3.6.2. Unternehmenskultur
 - 3.6.3. Tagungen
- 3.7. Robotisch
 - 3.7.1. Anfänge und Entwicklung
 - 3.7.2. Klassifizierung und Definition des Roboters
 - 3.7.3. Methoden der Programmierung
- 3.8. Computerprogrammierung
 - 3.8.1. Kontrollstrukturen
 - 3.8.2. Objekte
 - 3.8.3. Speicherung
- 3.9. Cloud Computing
 - 3.9.1. Webtechnik
 - 3.9.2. Cloud-Infrastrukturen
 - 3.9.3. Multi-Cloud-Systeme
- 3.10. Gamification
 - 3.10.1. Gamification in der Geschäftswelt
 - 3.10.2. Gamification in der Bildung
 - 3.10.3. Gamification in Ihrem persönlichen Leben





“

Es gibt keinen besseren Inhalt als diesen, um sich zu spezialisieren"

04 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 aufgibt 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 die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



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



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

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 Methodik

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 auszubilden. 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 Online-Universität in Spanisch 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 ausgebildet. 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 Ihr Fachgebiet 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 neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings 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 TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



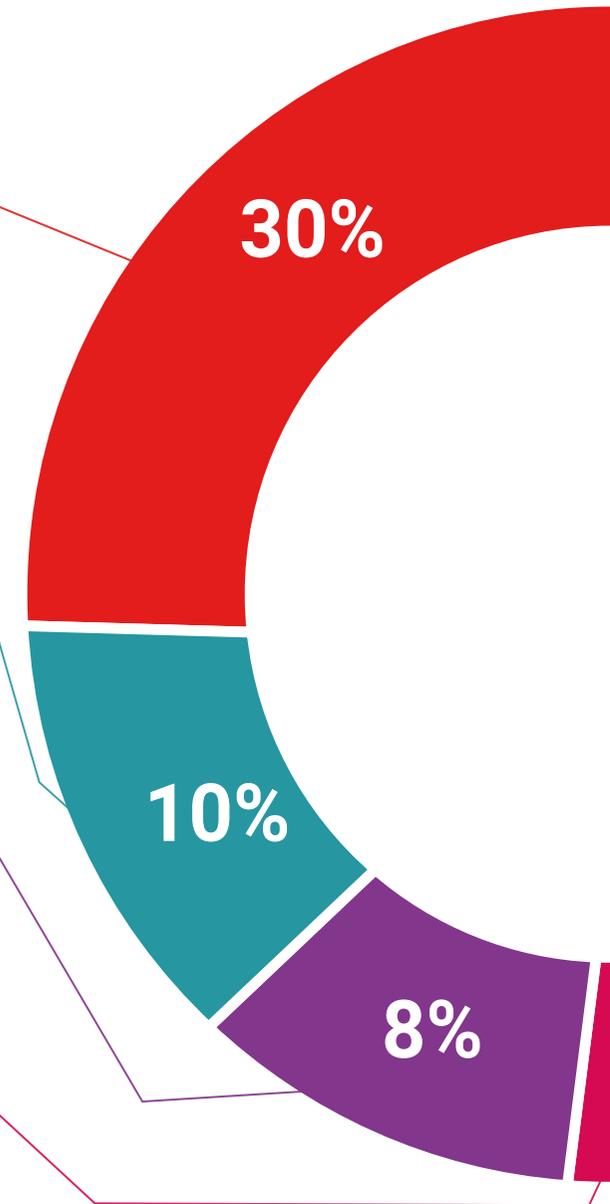
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken 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 haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

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.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Produktionsleiter 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 **Universitätsexperte in Produktionsleiter** 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 Produktionsleiter**

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.

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Produktionsleiter

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

Universitätsexperte Produktionsleiter

