

Universitätsexperte

Gründung und Management von Videospieleunternehmen



Universitätsexperte Gründung und Management von Videospieleunternehmen

- » 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-grundung-management-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

Es gibt viele Unternehmen, die sich mit der Verwaltung von Videospiele beschäftigen. Obwohl es anfangs nur wenige waren, dauerte es nicht lange, bis sie sich ausbreiteten, da der Markt ständig wächst. Das Erlernen der Gründung und des Managements von Unternehmen in diesem Bereich wird viele Türen auf dem Arbeitsmarkt öffnen. Mit diesem Abschluss erwirbt die Fachkraft das nötige Wissen, um eine erfolgreiche Arbeitstätigkeit zu entwickeln und so in einen der derzeit wichtigsten Sektoren einzusteigen. Zusammen mit hochqualifizierten und erfahrenen Lehrkräften, der Online-Methode und einem sehr vollständigen Lehrplan wird das Erreichen der vorgeschlagenen Ziele sowohl bereichernd als auch vorteilhaft sein.



“

Sie werden zu einem Spezialisten in einem aufstrebenden Sektor, der sich jeden Tag rasant weiterentwickelt. Durch verschiedene Kenntnisse in den Bereichen Management und Marketing werden Sie Ihre Ziele erreichen”

Videospiele gewinnen in der Gesellschaft immer mehr an Bedeutung. Noch vor einigen Jahren war es undenkbar, dass ein Spiel so viele verschiedene Arbeitsplätze bieten kann, von der Gründung über die Entwicklung bis hin zur Vermarktung. Um ein Unternehmen in diesem Bereich zu gründen, ist es notwendig, den Markt zu studieren und ein Wertangebot zu machen, da man weiß, wer die Hauptnutzer sein werden.

Aus diesem Grund wurde dieser Universitätsexperte von TECH entwickelt, um den Studenten bei der Gründung und dem Management von Videospieleunternehmen zu unterstützen. Nach einem von Fachkräften ausgearbeiteten Lehrplan lernt der Student die Punkte kennen, die für die Entwicklung eines Unternehmens in diesem Sektor zu beachten sind. Der Produktionsprozess eines digitalen Spiels besteht aus verschiedenen Phasen, und aus diesem Grund ist es wichtig, über eine qualifizierte Person für das Management des Unternehmens zu verfügen.

Die Lehrkräfte dieses Studiengangs sind hoch qualifiziert. Sie verfügen über umfangreiche Erfahrungen in der Branche, die dem Studenten helfen, sich die notwendigen Fähigkeiten anzueignen, um ein Unternehmen zu gründen oder es optimal zu führen. Gleichzeitig ist der Lehrplan so gestaltet, dass er einer bestimmten Reihenfolge folgt und die wichtigsten Konzepte aufgreift, um die vorgeschlagenen Ziele zu erreichen.

Dieser Abschluss weist mehrere Innovationen in der Welt der Lehre auf. Eine davon ist die von verschiedenen Fachleuten befürwortete *Relearning*-Methode, die darin besteht, dass der Dozent die wichtigsten Konzepte wiederholt und nicht der Student, wie wir es gewohnt sind. Es ist erwiesen, dass diese innovative Technik zu besseren Ergebnissen führt. Hervorzuheben ist auch das Online-Format dieses Universitätsexperten, da es den Studenten ermöglicht, sich auf ihre zukünftige Karriere vorzubereiten, wann, wie und wo sie wollen, ohne andere Verpflichtungen in ihrem persönlichen und beruflichen Leben zu vernachlässigen.

Dieser **Universitätsexperte in Gründung und Management von Videospieleunternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Management von Videospieleunternehmen präsentiert werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Bei diesem Abschluss gibt es keine Ausreden. TECH bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihr Studium so zu gestalten, dass Sie es mit anderen Aspekten Ihres Lebens verbinden können"

“

Innovation ist ein sehr wichtiger Aspekt für Unternehmen in dieser Kategorie. Mit ihnen können sie sich differenzieren und einen Unterschied machen. Lernen Sie in den Modulen dieses Universitätsexperten, wie Sie diese Unterscheidung erreichen können"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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.

Durch Relearning wird der Dozent Ihnen helfen, die wichtigsten Konzepte zu verstehen, um die relevanten Funktionen in Ihrer zukünftigen Karriere auszuführen.

Führen Sie große Unternehmen, die in der Welt der Videospiele Maßstäbe setzen, und nehmen Sie an ihrem Wachstum teil.



02 Ziele

Dank der Ziele dieses Abschlusses werden die Studenten die fortschrittlichsten Konzepte für die Gründung und das Management von Videospielunternehmen erwerben. Diese sind unterteilt in: allgemeine Ziele, die für das gesamte Programm gelten, und spezifische Ziele, die die wichtigsten Besonderheiten jedes Moduls hervorheben. Durch sie wird es dem Absolventen möglich sein, verschiedene Bereiche und Fähigkeiten innerhalb des Projektmanagements, der Innovation und der Gründung von Unternehmen im Bereich der digitalen Spiele zu entwickeln und zu beherrschen.





“

Lernen Sie die Arbeitsweise eines Unternehmens, das sich mit Videospiele befasst, anhand der in diesem Abschluss vorgeschlagenen Ziele im Detail kennen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln von Strategien für die Branche
- ◆ Vertiefen des Verständnisses und Gestaltung von Videospieldprojekten
- ◆ Entwickeln videospieleorientierter Strategien
- ◆ Beherrschen der Funktionsbereiche von Unternehmen in der Videospieldbranche
- ◆ Verstehen auf umfassende Weise, wie man Unternehmen gründet, die auf den Videospieldmarkt ausgerichtet sind
- ◆ Erlernen der Auswirkungen auf das Projektmanagement und die Führung von Teams





Spezifische Ziele

Modul 1. Gründung von Videospieleunternehmen

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

Modul 2. Projektmanagement

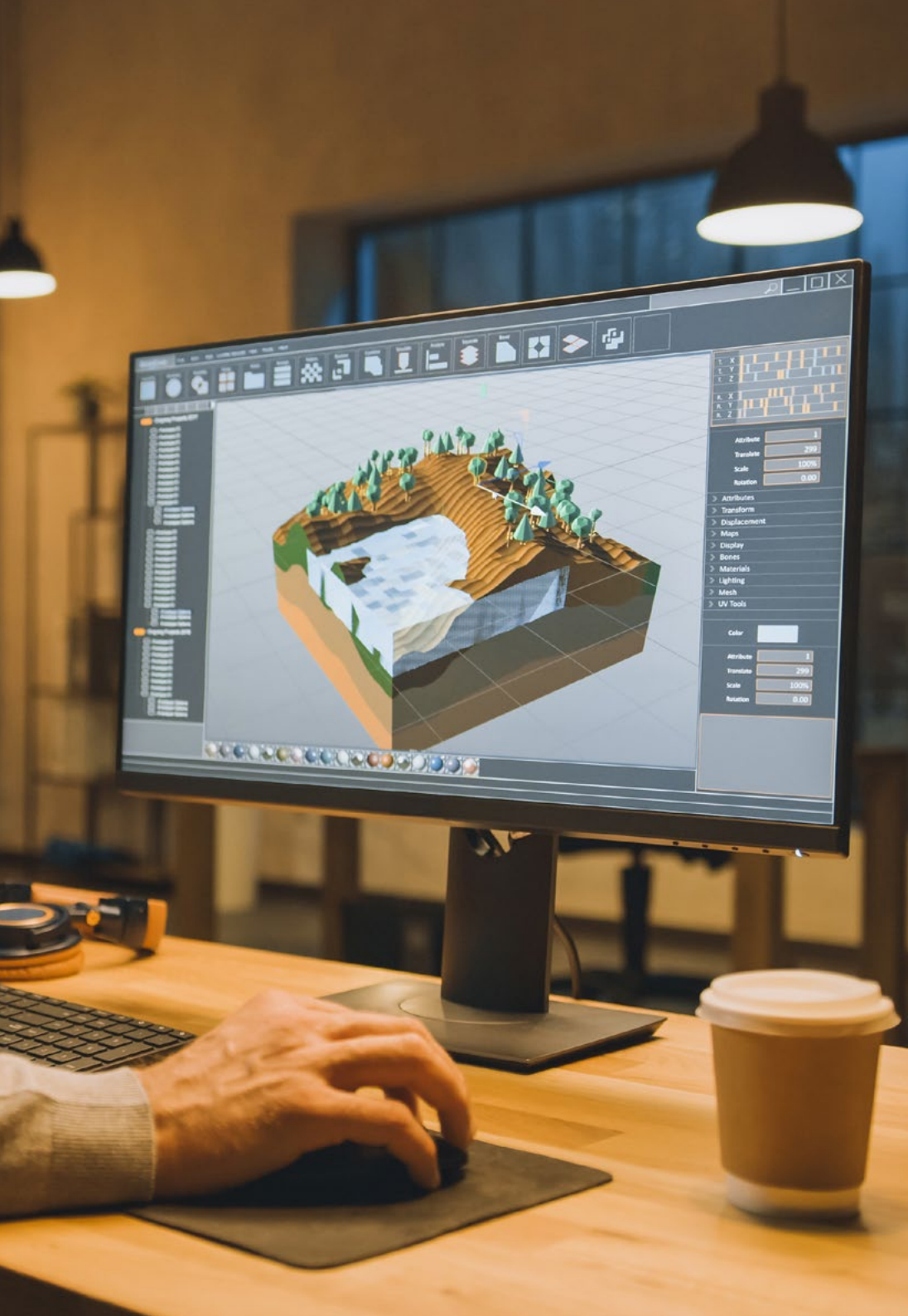
- ◆ Kennen der Funktionsweise und des Managements von Projekten im Detail

Modul 3. Innovation

- ◆ Umfassendes Untersuchen der wichtigsten Elemente für die Entwicklung innovativer und praktikabler Lösungen für die verschiedenen Dienstleistungen und Produkte von Videospiele

“

Unsere Hilfsmittel werden Ihnen helfen und Sie auf dem Weg zu Ihren Zielen begleiten“



03

Kursleitung

Dank des Lehrkörpers, der diesen Universitätsexperten ausmacht, wird der Student die relevanten Begriffe kennenlernen, die für die Gründung und das Management von Videospielunternehmen gelten. Unter den Dozenten finden sich große Fachkräfte des Sektors, die berufliche Erfolge hinter sich haben, die wiederum eine Garantie für ihre Professionalität sind. Sie werden ihr Möglichstes tun, um dem Studenten die zur Erreichung der vorgeschlagenen Ziele erforderlichen Kenntnisse und Fähigkeiten zu vermitteln.





“

Lassen Sie sich von der Erfahrung und Professionalität unserer Lehrkräfte leiten. Nutzen Sie die Gelegenheit, mit Fachkräften des Sektors zu lernen"

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 diesem Abschluss hat der Student Zugang zu einem Programm, das für seine berufliche Entwicklung im Bereich der Gründung und des Managements von Videospielunternehmen konzipiert wurde. Nach einem sehr umfassenden Lehrplan wird er von der Erstellung eines Geschäftsplans zur Gründung eines Unternehmens in diesem Sektor bis hin zur Verwaltung und Entwicklung von Innovationen lernen. Durch 3 Module, in denen alle präzisen Aspekte zur Erreichung der vorgeschlagenen Ziele vorhanden sind, wird die Person, die diesen Universitätsexperten studiert, die entscheidenden Schlüssel zur Entwicklung in dieser Welt erwerben.





“

*Lernen Sie Modul für Modul alles,
was Sie für eine optimale berufliche
Entwicklung brauchen, z. B. wie
man einen Geschäftsplan erstellt"*

Modul 1. Gründung von Videospieleunternehmen

- 1.1. Unternehmertum
 - 1.1.1. Unternehmensstrategie
 - 1.1.2. Das Unternehmensprojekt
 - 1.1.3. Agile Methoden des Unternehmertums
- 1.2. Technologische Innovationen bei Videospielen
 - 1.2.1. Innovationen bei Konsolen und Peripheriegeräten
 - 1.2.2. Innovation im Bereich *Motion Capture* und *Live Dealer*
 - 1.2.3. Innovation in Grafik und Software
- 1.3. Der Geschäftsplan
 - 1.3.1. Segmente und Wertversprechen
 - 1.3.2. Wichtige Prozesse, Ressourcen und Partnerschaften
 - 1.3.3. Kanäle für Interaktion und Kundenbeziehungen
- 1.4. Investition
 - 1.4.1. Investitionen in der Videospieleindustrie
 - 1.4.2. Entscheidende Aspekte für die Erfassung von Investitionen
 - 1.4.3. *Startup*-Finanzierung
- 1.5. Finanzen
 - 1.5.1. Umsätze und Effizienzsteigerungen
 - 1.5.2. Betriebs- und Kapitalausgaben
 - 1.5.3. Die Gewinn- und Verlustrechnung und die Bilanz
- 1.6. Produktion von Videospielen
 - 1.6.1. Instrumente zur Produktionssimulation
 - 1.6.2. Geplantes Produktionsmanagement
 - 1.6.3. Verwaltung der Produktionskontrolle
- 1.7. Betriebsmanagement
 - 1.7.1. Gestaltung, Standort und Wartung
 - 1.7.2. Qualitätsmanagement
 - 1.7.3. Bestandsaufnahme und *Supply Chain Management*

- 1.8. Neue Online-Vertriebsmodelle
 - 1.8.1. Online-Logistik-Modelle
 - 1.8.2. Direkte Online-Bereitstellung und SaaS
 - 1.8.3. *Dropshipping*
- 1.9. Nachhaltigkeit
 - 1.9.1. Nachhaltige Wertschöpfung
 - 1.9.2. ESG (Umwelt, Soziales und Governance)
 - 1.9.3. Nachhaltigkeit in der Strategie
- 1.10. Rechtliche Aspekte
 - 1.10.1. Geistiges Eigentum
 - 1.10.2. Industrielles Eigentum
 - 1.10.3. Allgemeine Datenschutzverordnung

Modul 2. Projektmanagement

- 2.1. Lebenszyklus von Videospieleprojekten
 - 2.1.1. Konzeptions- und Vorproduktionsphase
 - 2.1.2. Produktion und Endphase
 - 2.1.3. Postproduktionsphase
- 2.2. Videospiele-Projekte
 - 2.2.1. Genres
 - 2.2.2. *Serious Games*
 - 2.2.3. Subgenres und neue Genres
- 2.3. Architektur von Videospieleprojekten
 - 2.3.1. Interne Architektur
 - 2.3.2. Beziehung zwischen Elementen
 - 2.3.3. Ganzheitliche Betrachtung von Videospielen
- 2.4. Videospiele
 - 2.4.1. Spielerische Aspekte von Videospielen
 - 2.4.2. Videospiele-Design
 - 2.4.3. *Gamification*

- 2.5. Die Videospielechnik
 - 2.5.1. Interne Elemente
 - 2.5.2. Videospiele-Engines
 - 2.5.3. Der Einfluss von Technologie und Marketing auf das Design
 - 2.6. Konzeption, Start und Durchführung von Projekten
 - 2.6.1. Vorherige Entwicklung
 - 2.6.2. Phasen der Entwicklung von Videospielen
 - 2.6.3. Einbeziehung der Verbraucher in die Entwicklung
 - 2.7. Management der Organisation eines Videospieleprojekts
 - 2.7.1. Das Entwicklungsteam und der *Publisher*
 - 2.7.2. Betriebsteam
 - 2.7.3. Verkaufs- und Marketingteam
 - 2.8. Handbücher für die Entwicklung von Videospielen
 - 2.8.1. Handbuch für Videospiele-Design und -Technik
 - 2.8.2. Handbuch für Videospieleentwickler
 - 2.8.3. Handbuch der Anforderungen und technischen Spezifikation
 - 2.9. Veröffentlichung und Vermarktung von Videospielen
 - 2.9.1. *Kick Off*-Vorbereitung des Videospieles
 - 2.9.2. Digitale Kommunikationskanäle
 - 2.9.3. *Delivery*, Fortschritt und Erfolgskontrolle
 - 2.10. Agile Methoden für Videospieleprojekte
 - 2.10.1. *Design and Visual Thinking*
 - 2.10.2. *Lean Startup*
 - 2.10.3. *Scrum Development and Sales*
-
- Modul 3. Innovation**
- 3.1. Innovationsstrategie
 - 3.1.1. Innovation bei Videospielen
 - 3.1.2. Innovationsmanagement bei Videospielen
 - 3.1.3. Innovationsmodelle
 - 3.2. Innovatives Talent
 - 3.2.1. Umsetzung der Innovationskultur in Organisationen
 - 3.2.2. Talent
 - 3.2.3. Karte der Innovationskultur
 - 3.3. Führung und Talentmanagement in der digitalen Wirtschaft
 - 3.3.1. Lebenszyklus von Talenten
 - 3.3.2. Anwerbung - generationale Bedingungsfaktoren
 - 3.3.3. Bindung: *Engagement*, Loyalität, Evangelisten
 - 3.4. Geschäftsmodelle in der Videospiele-Innovation
 - 3.4.1. Innovation bei Geschäftsmodellen
 - 3.4.2. Tools für Unternehmensinnovationen
 - 3.4.3. *Business Model Navigator*
 - 3.5. Innovationsprojektmanagement
 - 3.5.1. Kunde und Innovationsprozess
 - 3.5.2. Entwurf eines Wertangebots
 - 3.5.3. Exponentielle Organisationen
 - 3.6. Agile Methoden in der Innovation
 - 3.6.1. *Design Thinking* und *Lean Startup*-Methodik
 - 3.6.2. Agile Projektmanagement-Modelle: Kanban und Scrum
 - 3.6.3. Lean Canvas
 - 3.7. Management der Innovationsvalidierung
 - 3.7.1. Prototypenherstellung (MVP)
 - 3.7.2. Kundenvalidierung
 - 3.7.3. Pivotieren oder erhalten
 - 3.8. Prozessinnovation
 - 3.8.1. Möglichkeiten für Prozessinnovationen
 - 3.8.2. *Time-to-Market*, Reduzierung von nicht wertschöpfenden Aufgaben und Beseitigung von Mängeln
 - 3.8.3. Methodische Instrumente für die Prozessinnovation
 - 3.9. Disruptive Technologien
 - 3.9.1. Digital-physikalische Hybridisierungstechnologien
 - 3.9.2. Kommunikations- und Datenverarbeitungstechnologien
 - 3.9.3. Technologien zur Anwendung im Management
 - 3.10. Rentabilität der Investition in Innovation
 - 3.10.1. Monetarisierungsstrategien für Daten und Innovationswerte
 - 3.10.2. Der ROI der Innovation. Allgemeiner Ansatz
 - 3.10.3. Trichter

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.



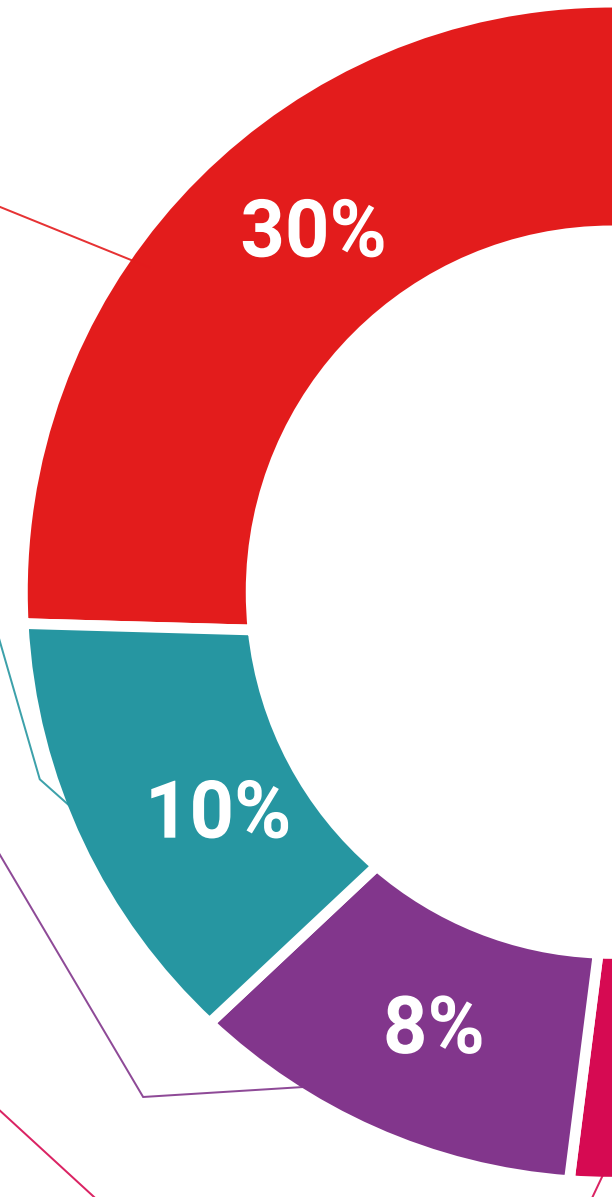
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Universitätsexperte in Gründung und 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 Gründung und 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 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 Gründung und Management von Videospieleunternehmen**

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



zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Gründung und Management
von Videospieleunternehmen

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

Universitätsexperte

Gründung und Management von Videospieleunternehmen

