

Universitätsexperte

Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen





Universitätsexperte Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kaufmannisches-finanzielles-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

In einem Unternehmen, das sich mit Videospiele beschäftigt, ist es von großer Bedeutung zu wissen, wie man den Vertrieb des Produkts sowie seine Verluste und Gewinne optimiert. Aus diesem Grund bereitet dieser Abschluss die Fachkräfte, die sich dafür entscheiden, auf die verschiedenen Situationen in diesen Abteilungen vor. Mit einem Lehrplan, der die wichtigsten Aspekte für die Verwaltung der finanziellen und kaufmännischen Bereiche abdeckt, werden die Studenten von hochqualifizierten Dozenten unterrichtet. Und das alles mit der Unterstützung und den Vorteilen der größten Online-Universität der Welt.





“

*Erwerben Sie die modernsten Kompetenzen
im Bereich des Produktmarketings sowie die
notwendigen Fähigkeiten für die wirtschaftliche
Entwicklung des Unternehmens"*

Videospielunternehmen haben verschiedene Abteilungen, die sich mit Aspekten wie Kreativität, Wirtschaft und Produktvertrieb befassen. Sie alle bilden eine Abfolge von Arbeiten, die für die Aufwertung und Positionierung des Unternehmens von großer Bedeutung sind. Es wird davon ausgegangen, dass diese Art von Industrie eine Wertschöpfungskette von großer Bedeutung und Dynamik erzeugt, weshalb ein korrektes Management innerhalb dieser Abteilungen von großer Bedeutung ist.

Daher wird dieser Universitätsexperte dem Studenten beibringen, wie er eine allgemeine und spezifische Sicht auf das Unternehmen aus kaufmännischer und finanzieller Sicht entwickeln kann. Da er die verschiedenen elektronischen Geräte kennt, wird er in der Lage sein, verschiedene Standpunkte zu vertreten und Lösungen für verschiedene Probleme zu finden, die in der Produktionskette auftreten können. Mit diesem Abschluss wird der Absolvent in der Lage sein, Teams zu leiten, die für den Vertrieb und die Organisation des digitalen Spiels sowie für die damit verbundenen Kosten und Gewinne verantwortlich sind.

Der Lehrplan für dieses Programm wurde von einem hochqualifizierten Lehrkörper entwickelt. Er enthält die Konzepte und Begriffe, die für eine korrekte berufliche Entwicklung in einem Unternehmen, das sich der Entwicklung von Videospielen widmet, notwendig sind. Er ist gut geordnet und strukturiert, so dass der Student keine Probleme hat, die Theorie zu verstehen.

TECH ist die größte Online-Universität der Welt, und dieser Abschluss wurde dank der Vorteile und der Methodik, die in der Lehre verwendet werden, erreicht. Das Besondere an diesem Universitätsexperten ist, dass der Student ihn komplett online absolvieren kann. Es reicht aus, einen Internetzugang zu haben, um alle Punkte des Lehrplans abrufen zu können. Darüber hinaus wurde die Integration von Wiederholungen mit dem so genannten *Relearning* in den Unterricht dieses Studiengangs eingeführt, um optimale Ergebnisse zu gewährleisten.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Management von Videospielunternehmen 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



Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Videospiele zu verkaufen. Lernen Sie jede von ihnen kennen, um eine hohe Rentabilität des Produkts zu erzielen und große Vorteile für das Unternehmen zu generieren"



TECH bietet moderne und innovative Methoden, die Ihre akademische Reise zugänglich und ergiebig machen werden. Zu diesem Zweck hat sie einen Online-Abschluss mit akademischen Strategien geschaffen, die einen hohen pädagogischen Wert haben"

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.

Informieren Sie sich über die verschiedenen Trends auf dem Videospiegelmarkt, um Verkaufs- und Finanzierungsstrategien zu entwickeln.

Zu lernen, wie man das Produkt gezielt vertreibt und vermarktet, wird die Vorteile des Unternehmens im Hinblick auf eine höhere Produktivität vergrößern.



02 Ziele

Anhand einer Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele wird der Student die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um die kaufmännische und finanzielle Abteilung eines Videospielunternehmens zu leiten. Es geht darum, ein größeres wirtschaftliches Wachstum zu erreichen, das die Expansion und Entwicklung eines Unternehmens auf internationaler Ebene ermöglicht. Dies ist dank eines Lehrplans möglich, dem es nicht an Details mangelt und in dem der Absolvent die zur Erreichung dieser Ziele erforderlichen Konzepte und Fähigkeiten findet.





“

Die Ziele dieses Studiengangs werden es Ihnen ermöglichen, Ihr Unternehmen mit einer perfekt strukturierten kaufmännischen und finanziellen Abteilung als führend in der Branche zu positionieren"



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln von Strategien für die Branche
- ◆ Entwickeln videospieleorientierter Strategien
- ◆ Beherrschen der Funktionsbereiche von Unternehmen in der Videospiegelbranche
- ◆ Lernen im Detail, wie man Marketing- und Verkaufsstrategien entwickelt

“

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





Spezifische Ziele

Modul 1. Management von Videospieleunternehmen

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

Modul 2. Finanzmanagement

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

Modul 3. Kaufmännisches Management

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

03

Kursleitung

Der Student verfügt in diesem Abschluss über Fachleute des Sektors, die ihm die besten Techniken für die Vermarktung von Videospiele und die optimale Verwaltung des finanziellen Teils eines Unternehmens beibringen. Sie alle verfügen über umfangreiche Erfahrungen in großen Unternehmen des Sektors. Aus diesem Grund sind sie die perfekten Kandidaten, um sicherzustellen, dass der Student auf praktische und prägnante Weise die effektivsten Methoden erlernt, um die kaufmännischen und finanziellen Ziele des Unternehmens für digitale Spiele zu erreichen.



“

Zuhören und von den Erfahrungen eines Profis zu lernen führt zu einem guten Lernerfolg. Aus diesem Grund stehen Ihnen in diesem Universitätsexperten Lehrkräfte zur Verfügung, die große berufliche Projekte hinter sich haben"

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 Universitätsexperte verfügt über einen Lehrplan, der von Fachkräften des Sektors vorbereitet wurde, die in 3 Modulen alles konzentriert haben, was mit dem kaufmännischen und finanziellen Management von Videospieleunternehmen zu tun hat. Durch die vorgestellten Themen wird der Student daran arbeiten, Konzepte und Fähigkeiten zu verstehen und sich anzueignen, die für seine berufliche Laufbahn im Bereich der Videospiele von großem Nutzen sein werden.





“

Die wirtschaftliche Verwaltung des Unternehmens und die Kommerzialisierung des Endprodukts sind wichtige Schritte für eine gute Entwicklung des Unternehmens. Wenn wir diese beiden Schritte sicherstellen, werden wir einem guten Ergebnis näher kommen"

Modul 1. Management von Videospieleunternehmen

- 1.1. Sektor und Wertschöpfungskette
 - 1.1.1. Wert im Unterhaltungssektor
 - 1.1.2. Elemente der Wertschöpfungskette
 - 1.1.3. Beziehung zwischen den einzelnen Elementen der Wertschöpfungskette
- 1.2. Videospieleentwickler
 - 1.2.1. Der konzeptuelle Vorschlag
 - 1.2.2. Kreatives Design und Storyline
 - 1.2.3. Technologien für die Entwicklung von Videospielen
- 1.3. Hersteller von Konsolen
 - 1.3.1. Komponenten
 - 1.3.2. Typologie und Hersteller
 - 1.3.3. Erzeugung von Konsolen
- 1.4. *Publishers*
 - 1.4.1. Auswahl
 - 1.4.2. Entwicklungsmanagement
 - 1.4.3. Erzeugung von Produkten und Dienstleistungen
- 1.5. Vertriebshändler
 - 1.5.1. Vereinbarungen mit Vertriebshändlern
 - 1.5.2. Vertriebsmodelle
 - 1.5.3. Vertriebslogistik
- 1.6. Einzelhändler
 - 1.6.1. Einzelhändler
 - 1.6.2. Verbraucherorientierung und Engagement
 - 1.6.3. Beratungsdienste
- 1.7. Hersteller von Zubehörteilen
 - 1.7.1. *Gaming*-Zubehör
 - 1.7.2. Markt
 - 1.7.3. Tendenzen
- 1.8. *Middleware*-Entwickler
 - 1.8.1. *Middleware* in der Videospieleindustrie
 - 1.8.2. *Middleware*-Entwicklung
 - 1.8.3. *Middleware*: Typologie

- 1.9. Berufsprofile im Bereich der Videospiele
 - 1.9.1. *Game Designers* und Programmierer
 - 1.9.2. Modellierer und Texturierer
 - 1.9.3. Animatoren und Illustratoren
- 1.10. Professionelle E-Sport-Vereine
 - 1.10.1. Der Verwaltungsbereich
 - 1.10.2. Der Sportbereich
 - 1.10.3. Der Bereich der Kommunikation

Modul 2. Finanzielle Verwaltung

- 2.1. Buchhaltung
 - 2.1.1. Buchhaltung
 - 2.1.2. Jahresabschlüsse und andere Berichte
 - 2.1.3. Sachanlagen, als Finanzinvestition gehaltene Immobilien und immaterielle Vermögenswerte
- 2.2. Finanzielle Verwaltung
 - 2.2.1. Finanzinstrumente
 - 2.2.2. Unternehmensfinanzierung und Finanzmanagement
 - 2.2.3. Finanzen für Unternehmer
- 2.3. Analyse der Finanzberichte
 - 2.3.1. Analyse der Finanzberichte
 - 2.3.2. Liquiditäts- und Solvabilitätsanalyse
 - 2.3.3. Kassenverwaltung
- 2.4. Finanzielle Transaktionen
 - 2.4.1. Finanzielle Transaktionen
 - 2.4.2. Investitionsmanagement
 - 2.4.3. Kriterien für die Auswahl bestimmter Investitionen
- 2.5. Das Finanzsystem
 - 2.5.1. Das Finanzsystem
 - 2.5.2. Struktur und Funktionsweise des Finanzsystems
 - 2.5.3. Der Aktienmarkt
- 2.6. Managementkontrolle
 - 2.6.1. Managementkontrolle
 - 2.6.2. Verantwortungszentren
 - 2.6.3. Kostensysteme

- 2.7. Haushaltskontrolle
 - 2.7.1. Das Haushaltsverfahren
 - 2.7.2. Organisation und Haushaltsführung
 - 2.7.3. Haushaltskontrolle
- 2.8. Kassenverwaltung
 - 2.8.1. *Cash Management* und Kassenplan
 - 2.8.2. Einkünfte aus kommerziellen Transaktionen
 - 2.8.3. Zahlungen der kommerziellen Transaktionen
- 2.9. Unternehmensfinanzierung
 - 2.9.1. Vorteile, Nachteile und Auswirkungen der Verschuldung
 - 2.9.2. Wahl der Kapitalstruktur im Unternehmen
 - 2.9.3. Änderungen in der Kapitalstruktur
- 2.10. Bewertung des Unternehmens
 - 2.10.1. Rechnungslegungsmethoden und Unternehmenswert
 - 2.10.2. Vermögen und Verschuldung
 - 2.10.3. Unternehmensbewertungsdiagnose und Investorenpräsentation

Modul 3. Kaufmännisches Management

- 3.1. Modelle der Unternehmensorganisation
 - 3.1.1. Kaufmännische Abteilung
 - 3.1.2. Instrumente der Kaufmännischen Abteilung
 - 3.1.3. Das Verkaufspersonal
- 3.2. Kommerzielle Zielsetzungen
 - 3.2.1. Geschäftsplanung
 - 3.2.2. Prognosen und Budgets
 - 3.2.3. Kommerzielles Budget
- 3.3. Kommerzielle Prognosen
 - 3.3.1. Rentabilität der Handelsabteilung
 - 3.3.2. Umsatzprognose
 - 3.3.3. Kontrolle der gewerblichen Tätigkeit
- 3.4. Neue relationale Modelle
 - 3.4.1. Vermarktung in den neuen Geschäftsmodellen
 - 3.4.2. Personalisierung als wichtigster *Driver* für die Beziehung zum Kunden
 - 3.4.3. Die Entwicklung der Kundenerfahrung

- 3.5. Der beratende Verkauf
 - 3.5.1. Verkaufspsychologie
 - 3.5.2. Persuasive Kommunikation
 - 3.5.3. Einführung und Entwicklung von Verkaufsmethoden
- 3.6. Verkaufsmethoden
 - 3.6.1. *Retail* oder B2C-Verkauf
 - 3.6.2. Externer B2B-Verkauf
 - 3.6.3. Online-Verkauf
- 3.7. *Digital Social Selling*
 - 3.7.1. *Social Selling*
 - 3.7.2. Die soziale Einstellung: Kontaktnetz erschaffen
 - 3.7.3. Prozess der Neukundengewinnung über *Social Media*
- 3.8. Digitale Verkaufsmethoden
 - 3.8.1. Wichtigste agile Methoden in Digital Sales
 - 3.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling*
 - 3.8.3. Inbound Sales B2B und Account Based Marketing
- 3.9. Marketingunterstützung im kaufmännischen Bereich
 - 3.9.1. Marketingmanagement
 - 3.9.2. Der Wert des digitalen Marketings (B2C/B2B)
 - 3.9.3. Marketing-Mix-Management im kaufmännischen Bereich
- 3.10. Organisation und Planung der Arbeit des Verkäufers
 - 3.10.1. Verkaufsgebiete und Routen
 - 3.10.2. Zeit- und Sitzungsmanagement
 - 3.10.3. Analyse und Entscheidungsfindung



Er verwaltet die verschiedenen Modelle der kommerziellen Organisation sowie die Budgetkontrolle von Unternehmen wie Rockstar Games"

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 Kaufmännisches und Finanzielles 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 Kaufmännisches und Finanzielles 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 Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen**

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 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
Kaufmännisches und
Finanzielles Management
von Videospieleunternehmen

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

Universitätsexperte

Kaufmännisches und
Finanzielles Management
von Videospielunternehmen

