

Universitätsexperte Unternehmertum bei Videospiele



XBOX





Universitätsexperte Unternehmertum bei Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-unternehmertum-videospielen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Die Welt der Videospiele weist eine Reihe von Besonderheiten auf, die sie zu einem komplexen Bereich machen, wenn es um Unternehmertum geht. Es handelt sich nicht nur um eine Branche, die sich ständig verändert, sondern auch um eine Branche mit vielen Problemen, wie z.B. dem Vokabular und einer sehr spezifischen Art von Kunden, die man bis zur Perfektion kennen muss, um in diesem Umfeld erfolgreich zu sein. Diese Qualifikation bietet den Studenten das nötige Wissen, um in diesem Sektor erfolgreich zu sein und ihr Unternehmen an die Spitze der berühmtesten Videospielefirmen der Welt zu führen.



“

*Lassen Sie Ihr Unternehmen wachsen
und machen Sie Electronic Arts,
Naughty Dog oder Ubisoft Konkurrenz”*

Jede Unterhaltungsbranche hat ihre eigenen Merkmale, und es ist nicht einfach, ein Unternehmen in dieser Branche zu gründen, wenn Sie nicht über die richtigen Fähigkeiten verfügen. Die Produktion von Filmen ist nicht dasselbe wie die Veröffentlichung von Musikalben auf dem Markt, ebenso wenig wie das Geschäft in anderen Branchen. Und natürlich ist es auch nicht einfach, Videospiele zu bearbeiten und zu veröffentlichen.

Um in dieser Branche richtig arbeiten zu können, sind eine Reihe von branchenspezifischen Fähigkeiten und Fortbildungen erforderlich. Es gibt aber auch keine Orte, an denen diese Fähigkeiten erworben werden können, so dass Unternehmer oft daran scheitern, in einen Sektor einzusteigen, den sie nicht beherrschen.

Aus diesem Grund vermittelt dieser Universitätsexperte für Unternehmertum bei Videospiele den Studenten alle Schlüssel, um erfolgreiche Unternehmer in dieser Branche zu werden, so dass sie in Zukunft mit den großen Unternehmen des Sektors konkurrieren können.

So bietet diese Qualifikation spezialisierte Inhalte in den Bereichen Volks- und Betriebswirtschaft, Unternehmertum und spezifisches Englisch für Videospiele, die heute so notwendig sind, um in einem globalen Geschäft wie diesem tätig werden zu können.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Verwaltung, Management und Unternehmertum in Videospieleunternehmen 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



Wenden Sie das, was Sie hier erfahren, auf Ihr Unternehmen an und sehen Sie zu, wie es wächst und Ihren Gewinn steigert“

“

Gründen Sie Ihr eigenes Unternehmen in der Videospiegelbranche und werden Sie dank dieses Universitätsexperten erfolgreich”

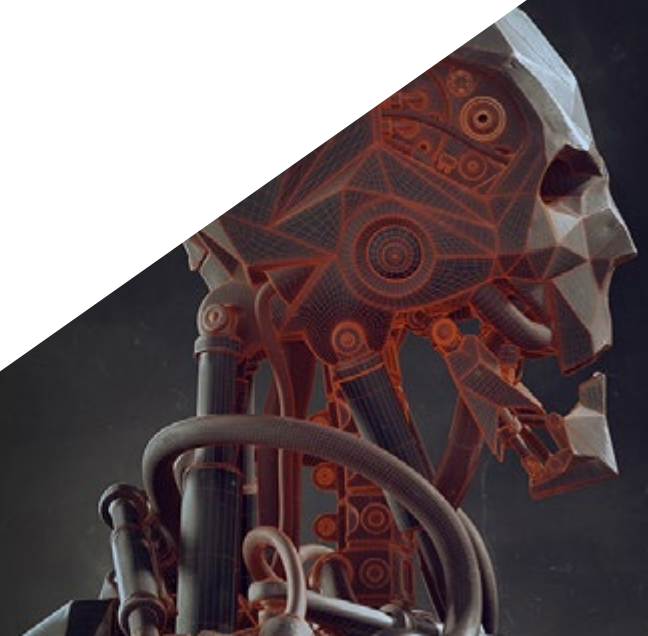
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes 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.

Gründen Sie mit diesem Universitätsexperten ein erfolgreiches Videospiegelunternehmen von Grund auf.

Erfahren Sie, wie man ein hochrangiges Unternehmen im Bereich der Videospiele leitet.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Unternehmertum bei Videospiele ist es, seinen Studenten die besten Fähigkeiten und die beste Weiterbildung in diesem Bereich zu bieten, damit sie sich in dieser komplexen Branche weiterentwickeln und engagieren können, damit sie ihre Unternehmen gründen oder ausbauen können, bis sie mit großen nationalen und internationalen Videospieleunternehmen konkurrieren können. Mit diesem Ziel vor Augen hat TECH ein spezialisiertes Programm entwickelt, das seine Studenten zu echten Spezialisten auf diesem Gebiet macht und sie in die Lage versetzt, alle ihre Ziele zu erreichen.





“

*Erreichen Sie alle Ihre Ziele dank
dieses Universitätsexperten”*

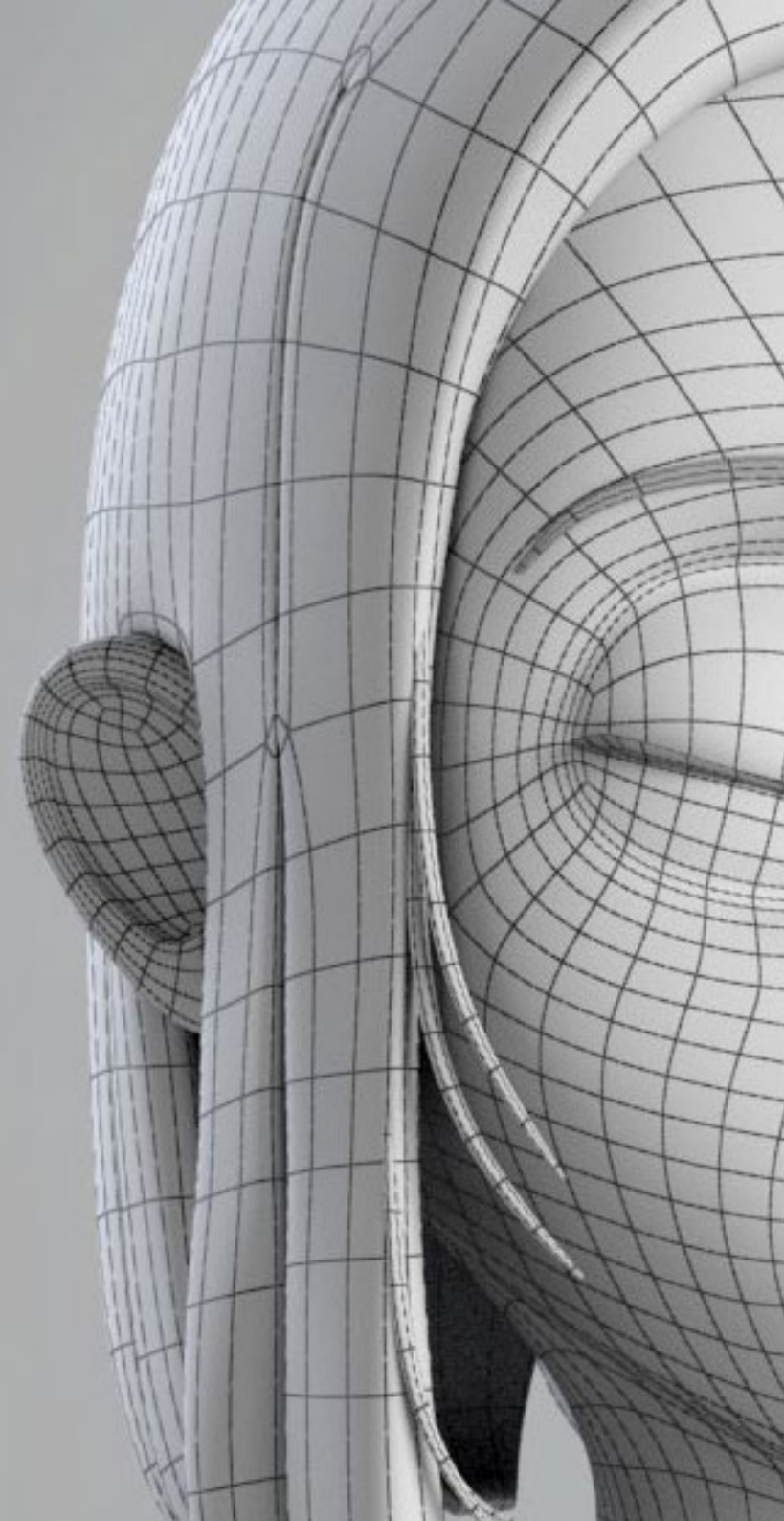


Allgemeine Ziele

- ◆ Ein allgemeines Verständnis für das Management von Videospieleunternehmen erlangen
- ◆ Wissen, welche Werkzeuge und Kenntnisse notwendig sind, um Unternehmer in der Videospielebranche zu werden
- ◆ Geschäftserfolg erzielen
- ◆ Erlernen, wie man sich in einem internationalen Umfeld, in dem Englisch die vorherrschende Sprache ist, zurechtfindet
- ◆ Kenntnisse der Terminologie im Zusammenhang mit der Welt der Videospiele, um zu einer besseren Integration in globale Arbeitsteams beizutragen
- ◆ Spezifischere Fachausdrücke in Bereichen wie Online-Videospiele und Urheberrecht erforschen



Sie werden kein einziges Detail über das Management von Videospieleunternehmen verpassen





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. Unternehmertum

- ◆ Innovation als eine Möglichkeit verstehen, in bestehende Märkte einzutreten oder neue Märkte zu schaffen, indem man Technologie als Ausgangspunkt nutzt
- ◆ Analyse der Phasen für die Erstellung und Verwaltung von Geschäftsplänen

Modul 3. Englisch für Videospiele

- ◆ Beherrschung der englischen Sprache für mündliche Präsentationen, tägliche Interaktionen und Teamarbeit
- ◆ Entwicklung der Fähigkeit des Studenten, Telefongespräche oder persönliche und virtuelle Meetings auf Englisch zu führen
- ◆ Behandlung allgemeiner Probleme in der Branche wie Gewalt, Bewegungsmangel und psychische Gesundheit
- ◆ Mehr über die verschiedenen aktuellen Betriebssysteme und die jeweilige Sprache erfahren

03

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätsexperten für Unternehmertum bei Videospiele wurden von großartigen Experten entwickelt, die sich in der Branche bestens auskennen und wissen, worauf es ankommt, um in dieser Branche erfolgreich zu sein. Die 3 Module, aus denen sich dieses Programm zusammensetzt, haben also ein hohes Fortbildungsniveau und sind ganz darauf ausgerichtet, den Studenten zu helfen, in ihren Unternehmen großartige Ergebnisse zu erzielen, unabhängig von ihrer Ausrichtung und der Art des Produkts, das sie in der Welt der Videospiele entwickeln.





“

Diese Inhalte brauchen Sie, um Ihr Unternehmen voranzubringen”

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
 - 1.1.3. Unternehmertum
 - 1.1.4. 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. Unternehmertum

- 2.1. Methodik der Innovation und Wissensgesellschaft
 - 2.1.1. Gestalterisches Denken
 - 2.1.2. Die Strategie des blauen Ozeans
 - 2.1.3. Kollaborative Innovation
 - 2.1.4. Offene Innovation
- 2.2. Strategische Innovationsintelligenz
 - 2.2.1. Technologie-Überwachung
 - 2.2.2. Technologischer Weitblick
 - 2.2.3. *Coolhunting*
- 2.3. Unternehmertum und Innovation
 - 2.3.1. Strategien für die Suche nach Geschäftsmöglichkeiten
 - 2.3.2. Bewertung der Durchführbarkeit neuer Projekte
 - 2.3.3. Systeme für das Innovationsmanagement
 - 2.3.4. *Soft Skills* eines Unternehmers

- 2.4. Verwaltung des Projekts
 - 2.4.1. Agile Entwicklung
 - 2.4.2. *Lean Management* bei *Start-ups*
 - 2.4.3. Projektdefinition und Projektmanagement
- 2.5. Der Geschäftsplan
 - 2.5.1. Der Geschäftsplan im digitalen Zeitalter
 - 2.5.2. Modell des Wertangebots
- 2.6. *Start-up*-Finanzierung
 - 2.6.1. *Seed*-Phase: FFF und Zuschüsse
 - 2.6.2. *Start-up*-Phase: *Business Angels*
 - 2.6.3. *Growth*-Phase: *Venture Capital*
 - 2.6.4. Konsolidierungsphase: IPO

Modul 3. Englisch für Videospiele

- 3.1. Eine mündliche Präsentation
 - 3.1.1. Vorbereitende Schritte: die Präsentationsphase
 - 3.1.2. Effektive Techniken für eine gute Präsentation
 - 3.1.3. Strategien für den Umgang mit Folgefragen
- 3.2. Lösung von Problemen
 - 3.2.1. FODA-Analyse
 - 3.2.2. Lösungen vorschlagen
 - 3.2.3. Die Rolle des kritischen Denkens beim Lösen von Problemen
- 3.3. Teamarbeit
 - 3.3.1. E-Mail
 - 3.3.2. Tägliche Interaktionen mit Mitarbeitern
 - 3.3.3. Die Bedeutung der Teamarbeit in Remote-Teams
- 3.4. Die Rolle der Kommunikation in internationalen Unternehmen
 - 3.4.1. Der Projektbericht
 - 3.4.2. Das Telefongespräch
 - 3.4.3. Persönliche und virtuelle Treffen
- 3.5. Diskussionen in der Welt der Videospiele
 - 3.5.1. Gewalt
 - 3.5.2. Sesshafter Lebensstil und Videospiele
 - 3.5.3. Psychische Gesundheit

- 3.6. Ethik in der technologischen Welt
 - 3.6.1. Die digitale Kluft
 - 3.6.2. Informationsüberflutung
 - 3.6.3. Die Rolle der externen Werbung im Bereich der Videospiele
- 3.7. Historische Überlegungen
 - 3.7.1. Die Anfänge der Videospieldentwicklung
 - 3.7.2. Wichtige Meilensteine im Prozess der Massenvermarktung
 - 3.7.3. Die Rolle der Videospiele in den USA in den 1990er Jahren
- 3.8. Entwicklung und neueste Entwicklungen bei angelsächsischer Software
 - 3.8.1. Künstliche Intelligenz: Herausforderungen und Entwicklungen für den Programmierer
 - 3.8.2. Interaktivität und Zusammenarbeit in Videospiele
 - 3.8.3. Die Rolle der Videospiele im amerikanischen Kino
- 3.9. Die Wirksamkeit von Betriebssystemen
 - 3.9.1. Xbox Betriebssysteme
 - 3.9.2. Playstation Betriebssysteme
 - 3.9.3. Nintendo Betriebssysteme
- 3.10. Die Fachsprache der Online-Videospiele
 - 3.10.1. Videospiele-Vokabeln
 - 3.10.2. Grammatikalische Strukturen in Videospiele
 - 3.10.3. Die Rolle der Stimme: Fragen der Aussprache



Es gibt kein besseres Programm für den Aufbau eines erfolgreichen Videospieleunternehmens“

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 Unternehmertum bei Videospiele 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 Unternehmertum bei Videospiele**n 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 Unternehmertum bei Videospiele**n

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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Unternehmertum
bei Videospiele

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

Universitätsexperte

Unternehmertum
bei Videospiele

