

Universitätskurs

Strategien in Digital- und
Videospielunternehmen





Universitätskurs Strategien in Digital- und Videospieleunternehmen

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitaetskurs/strategien-digital-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

Eine gute Strategie ist der Schlüssel für ein gut funktionierendes Unternehmen. Das gilt auch für Videospieleunternehmen. Zu wissen, wie man diese Taktiken analysiert und verwaltet, ist ein wichtiger Punkt bei der Verwaltung von Teams in dieser Art von Unternehmen. Mit diesem Abschluss kann der Student das nötige Wissen erwerben, um Teil des Wandels zu sein und so seine persönliche Note einzubringen. Diese Alternative ist für jeden Berufstätigen machbar, unabhängig von den Verpflichtungen, die er hat. Es handelt sich um ein sehr flexibles Studium, denn da es online absolviert wird, kann der Student Zeit und Ort des Studiums selbst bestimmen, ohne dass dies andere Aspekte seines Lebens beeinträchtigt.





“

Dieses Programm wird Sie in die Lage versetzen, sich die Fähigkeiten anzueignen, um die Ziele und Funktionen des strategischen Managements in Digital- und Videospieleunternehmen zu unterstützen"

Wie in jedem Unternehmen ist die Entwicklung guter Strategien die Grundlage für den Erfolg des Endprodukts. Aus diesem Grund ist es für die Fachkraft wichtig, sich vollständig in den Bereich der Digital- und Videospiele zu vertiefen. Zu diesem Zweck werden in diesem Studiengang Aspekte wie der Strategieprozess oder die Notwendigkeit, verschiedene Untersuchungen zur Umsetzung verschiedener Geschäftsmodelle und zur Nachhaltigkeit von Unternehmen durchzuführen, analysiert. Der Absolvent erwirbt somit die Instrumente für die sektorale Analyse des Videospieles, seiner Wettbewerbsposition und seines relevanten wirtschaftlichen Umfelds.

Für diese Aufgabe stützt sich dieser Universitätskurs auf die Zusammenarbeit mit hochqualifizierten Lehrkräften, die den Studenten durch einen sorgfältig ausgearbeiteten Lehrplan vorbereiten. Auf diese Weise kann sich die Fachkraft in diesem Bereich spezialisieren und die damit verbundenen Fähigkeiten in einem realen Arbeitsumfeld entwickeln.

Die Wiederholung von Schlüsselkonzepten ist eine gängige Technik zum Erwerb grundlegender und wichtiger Begriffe in jeder Art von Studium. TECH ist einen Schritt weiter gegangen und bietet *Relearning* an, eine innovative Methode, bei der die Wiederholung dieser Begriffe von den Lehrkräften durchgeführt wird, wodurch bessere Ergebnisse erzielt werden. Zusammen mit der 100%igen Online-Methode ist dies die perfekte Option für eine Spezialisierung in diesem Bereich.

Dieser **Universitätskurs in Strategien in Digital- und Videospieleunternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Verwendung von Fallstudien, um den Lernprozess direkter zu gestalten
- ♦ Spezialisierte Inhalte zu Entwicklung und Animation von Videospiele
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Zeit sollte keine Ausrede sein. Planen Sie Ihr Studium und entscheiden Sie, wann Sie es abschließen wollen, ohne Eile und Druck"

“

TECH ist bestrebt, die Bequemlichkeit der Studenten zu fördern, und deshalb können Sie studieren, wann und wo Sie wollen. Auf diese Weise wird Ihr Studium Ihr Arbeits- und Privatleben nicht beeinträchtigen"

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

Analysieren Sie die Punkte, an denen das Unternehmen durch neue strategische Geschäfte arbeiten muss.

Legen Sie die Basis für eine gute Entwicklung des Endprodukts.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs enthält klare Ziele im Bereich der Strategien in Digital- und Videospieleunternehmen. Durch sie werden die Studenten ihr bisheriges Wissen mit neuen Kenntnissen ergänzen, die ihre Fähigkeiten verbessern, um die Investitionen und Einsparungen des Unternehmens sowie seine Planung zu verbessern.





“

*Eine gute Strategie ist der Schlüssel für den
Wachstumsplan eines Unternehmens. Seien
Sie Teil dieser Entwicklung"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln von Strategien für die Branche
- ◆ Vertiefen des Verständnisses und Gestaltung von Videospieldprojekten
- ◆ Entwickeln videospieleorientierter Strategien





Spezifisches Ziel

- ◆ Verstehen des Kontexts und der Komponenten der Unternehmensstrategie mit Schwerpunkt auf der Videospiegelindustrie

“

Die Ziele dieses Programms sind darauf ausgerichtet, dass Sie Ihr volles Potenzial in digitalen Unternehmen, die auf Videospiele spezialisiert sind, entfalten können"

03

Kursleitung

Dieses Programm wird von Fachkräften geleitet und unterrichtet, die sich den verschiedenen Aspekten widmen, die in einem auf Videospiele spezialisierten Digitalunternehmen anfallen. Dank ihrer Erfahrung in der Branche vermitteln sie dem Studenten Kenntnisse und Fähigkeiten, die er am Arbeitsplatz weiterentwickeln kann.



“

Verfolgen Sie Ihren Lernweg mit hochqualifizierten und erfahrenen Lehrkräften aus der Branche, die das Beste aus Ihnen herausholen wollen"

Leitung



Hr. Moreno Campos, Daniel

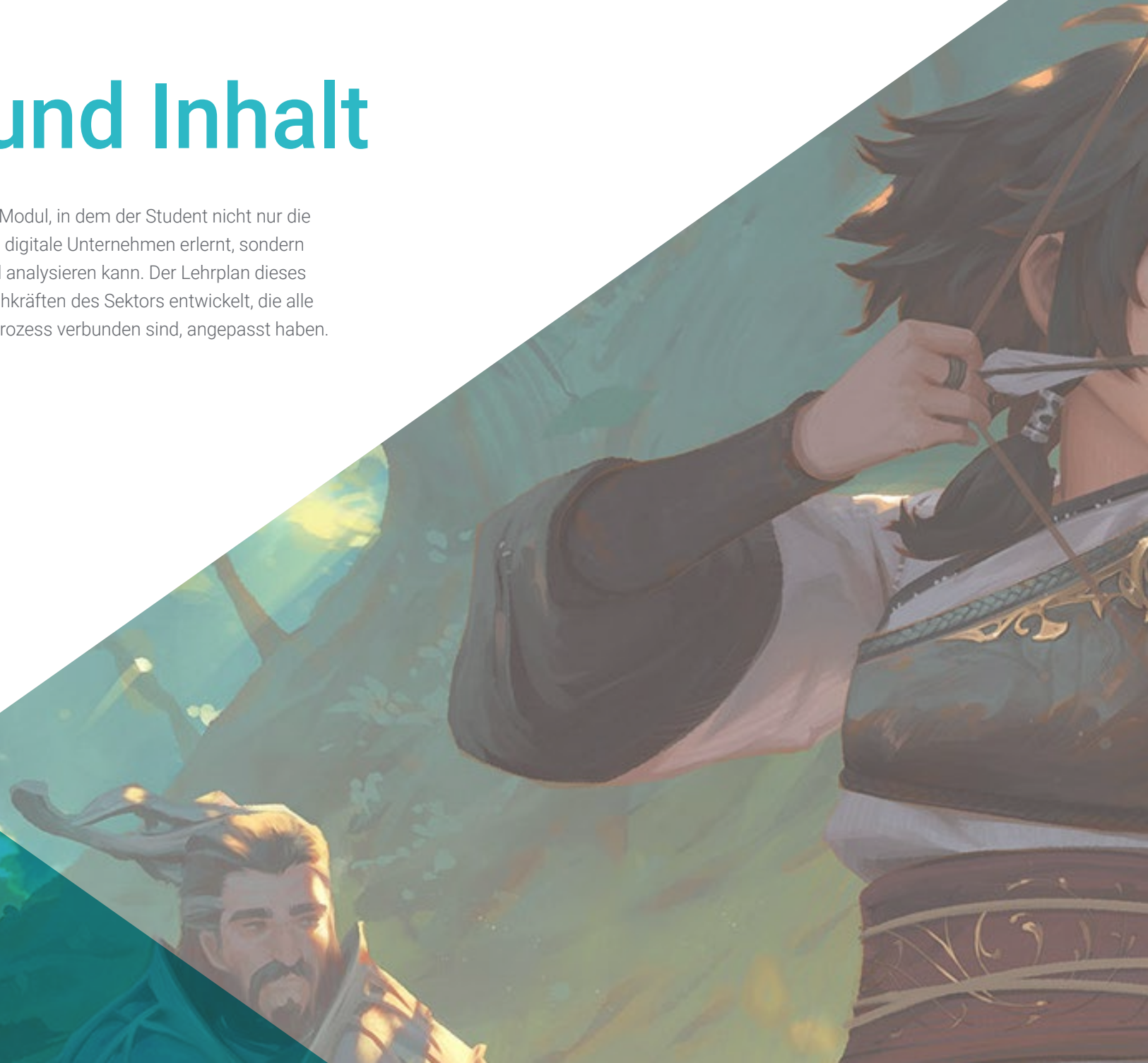
- Chief Operations Officer bei Marshals
- Project Manager Officer bei Sum - The Sales Intelligence Company
- Content Manager bei GroupM (WPP)
- Dozent bei Boluda.com
- Dozent bei Edix (UNIR)
- Außerordentlicher Professor an der ESIC Business & Marketing School
- Masterstudiengang in Innovation und digitale Transformation, digitale Kommunikation und multimediale Inhalte an der MSMK University
- Product Owner Certification



04

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs umfasst ein einziges Modul, in dem der Student nicht nur die verschiedenen Strategien für Videospiele und digitale Unternehmen erlernt, sondern auch, wie er deren Positionierung und Umfeld analysieren kann. Der Lehrplan dieses Abschlusses wurde von einem Team von Fachkräften des Sektors entwickelt, die alle Konzepte und Fähigkeiten, die mit dem Lernprozess verbunden sind, angepasst haben.



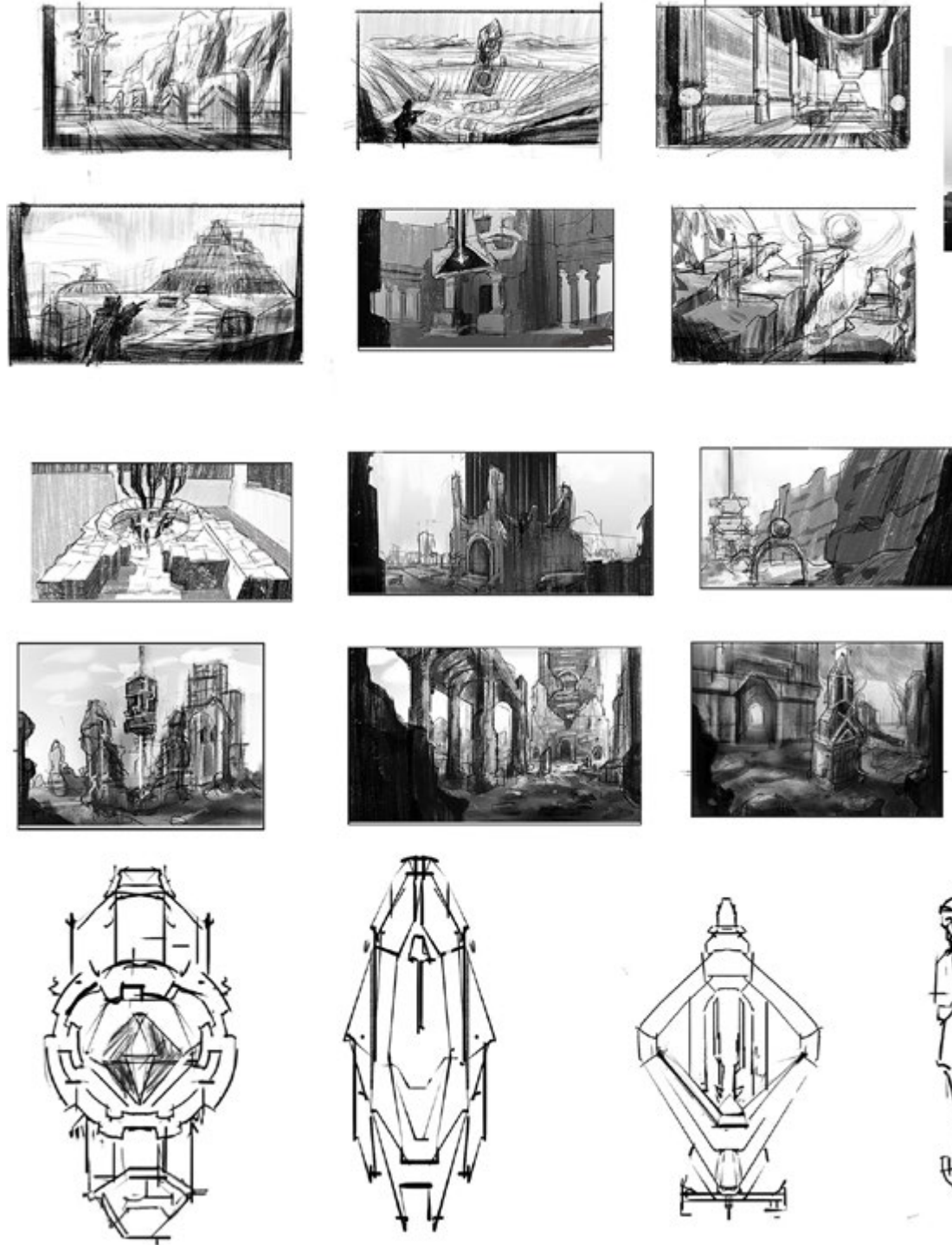


“

Lernen Sie, eine strategische Ausrichtung zu entwickeln, die dem Unternehmen große Erfolge ermöglicht“

Modul 1. Strategie in digitalen Unternehmen und Videospiele

- 1.1. Digitale Unternehmen und Videospiele
 - 1.1.1. Bestandteile der Strategie
 - 1.1.2. Digitales und Videospiele-Ökosystem
 - 1.1.3. Strategische Positionierung
- 1.2. Der Strategieprozess
 - 1.2.1. Strategische Analyse
 - 1.2.2. Auswahl der strategischen Alternativen
 - 1.2.3. Implementierung der Strategie
- 1.3. Strategische Analyse
 - 1.3.1. Intern
 - 1.3.2. Extern
 - 1.3.3. SWOT- und CAME-Matrix
- 1.4. Analyse des Videospielesektors
 - 1.4.1. Modell der 5 Kräfte von Porter
 - 1.4.2. PESTEL-Analyse
 - 1.4.3. Segmentierung der Sektoren
- 1.5. Analyse der Wettbewerbsposition
 - 1.5.1. Strategischen Wert schaffen und monetarisieren
 - 1.5.2. Nischensuche vs. Marktsegmentierung
 - 1.5.3. Nachhaltigkeit der Wettbewerbspositionierung
- 1.6. Analyse des wirtschaftlichen Umfelds
 - 1.6.1. Globalisierung und Internationalisierung
 - 1.6.2. Investitionen und Ersparnisse
 - 1.6.3. Indikatoren für Produktion, Produktivität und Beschäftigung
- 1.7. Strategisches Management
 - 1.7.1. Ein Rahmen für die Strategieanalyse
 - 1.7.2. Analyse des sektoralen Umfelds, der Ressourcen und Kapazitäten
 - 1.7.3. Umsetzung der Strategie





- 1.8. Formulierung der Strategie
 - 1.8.1. Unternehmensstrategie
 - 1.8.2. Allgemeine Strategien
 - 1.8.3. Kundenstrategien
- 1.9. Implementierung der Strategie
 - 1.9.1. Strategische Planung
 - 1.9.2. Kommunikation und organisatorisches Beteiligungssystem
 - 1.9.3. Änderungsmanagement
- 1.10. Die neuen strategischen Unternehmen
 - 1.10.1. Blue-Ocean-Strategie
 - 1.10.2. Die Ausschöpfung der inkrementellen Verbesserung der Wertkurve
 - 1.10.3. Null-Grenzkosten-Geschäft



Jeder Punkt des Lehrplans wurde sorgfältig ausgearbeitet, damit Sie lernen, welche Aufgaben im Rahmen der Strategien, die von Unternehmen bei der Entwicklung von Videospielen befolgt werden müssen, zu erfüllen sind"

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



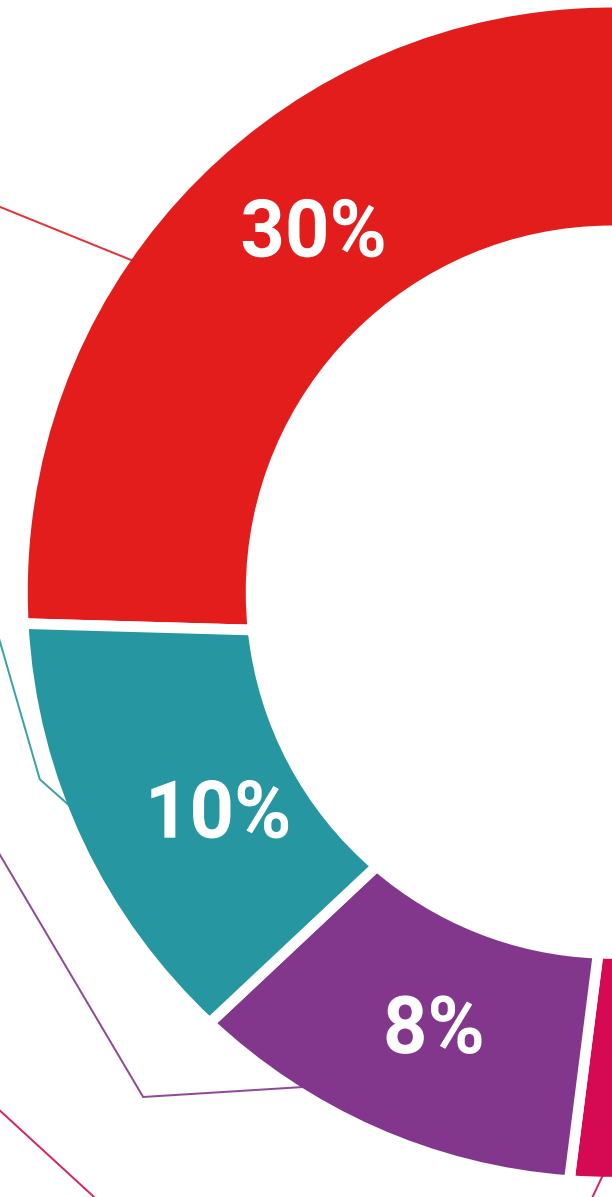
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Strategien in Digital- und 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 **Universitätskurs in Strategien in Digital- und 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: **Universitätskurs Strategien in Digital- und Videospieleunternehmen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätskurs
Strategien in Digital- und
Videospieleunternehmen

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

Universitätskurs

Strategien in Digital- und
Videospieleunternehmen

