

# 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

Gerichtet an: Hochschulabsolventen im Bereich der Betriebswirtschaftslehre, die ihren beruflichen Lebenslauf erweitern und sich die notwendigen Fähigkeiten aneignen möchten, um ein Geschäftsmodell in der Videospielebranche zu leiten.

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/spezialisierung/spezialisierung-grundung-management-videospielunternehmen](http://www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/spezialisierung/spezialisierung-grundung-management-videospielunternehmen)

# Index

01

Willkommen

---

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

---

Seite 6

03

Warum unser Programm?

---

Seite 10

04

Ziele

---

Seite 14

05

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

06

Methodik

---

Seite 24

07

Profil unserer Studenten

---

Seite 32

08

Kursleitung

---

Seite 36

09

Auswirkung auf Ihre Karriere

---

Seite 40

10

Vorteile für Ihr Unternehmen

---

Seite 44

11

Qualifizierung

---

Seite 48

# 01

# Willkommen

Der Boom der Videospelindustrie und die ständig wachsende Nachfrage der Gesellschaft haben viele Geschäftsleute und Unternehmer dazu veranlasst, zumindest einmal in ihrer Karriere die Gründung eines Unternehmens in diesem Bereich in Erwägung zu ziehen. Der Mangel an Informationen hat sie jedoch davon abgehalten. Mit dem Ziel, sie bei der Gründung und dem Management von Videospelunternehmen zu unterstützen, wurde diese Qualifizierung entwickelt, um ihnen das notwendige Wissen zu vermitteln, um ein digitales Projekt auf der Grundlage der neuesten Entwicklungen in diesem Sektor erfolgreich zu managen. Es ist eine einzigartige Gelegenheit, von Experten über ein Online-Programm die Grundlagen zu erlernen, die es dem Unternehmen ermöglichen, zu den Besten zu gehören.



Universitätsexperte in Gründung und Management von Videospelunternehmen.  
TECH Technologische Universität



“

*Dieses Programm wird Ihnen die Werkzeuge für das erfolgreiche Management von Unternehmensprojekten in der Videospiegelindustrie an die Hand geben, was Ihrer Karriere zugute kommen wird"*

02

# Warum an der TECH studieren?

TECH ist die weltweit größte 100%ige Online Business School. Es handelt sich um eine Elite-Business School mit einem Modell, das höchsten akademischen Ansprüchen genügt. Ein leistungsstarkes internationales Zentrum für die intensive Fortbildung von Führungskräften.



“

*TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die dem Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihm zu helfen, geschäftlich erfolgreich zu sein"*

## Bei TECH Technologische Universität



### Innovation

Die Universität bietet ein Online-Lernmodell an, das modernste Bildungstechnologie mit höchster pädagogischer Genauigkeit verbindet. Eine einzigartige Methode mit höchster internationaler Anerkennung, die dem Studenten die Schlüssel für seine Entwicklung in einer Welt des ständigen Wandels liefert, in der Innovation der wesentliche Einsatz eines jeden Unternehmers sein muss.

*"Die Erfolgsgeschichte von Microsoft Europa"* für die Einbeziehung des neuen interaktiven Multivideosystems in unsere Programme.



### Maximalforderung

Das Zulassungskriterium von TECH ist nicht wirtschaftlich. Sie brauchen keine große Investitionen zu tätigen, um bei TECH zu studieren. Um jedoch einen Abschluss bei TECH zu erlangen, werden die Grenzen der Intelligenz und der Kapazität des Studenten getestet. Die akademischen Standards von TECH sind sehr hoch...

**95%** | der Studenten von TECH schließen ihr Studium erfolgreich ab



### Networking

Fachleute aus der ganzen Welt nehmen an der TECH teil, so dass der Student ein großes Netzwerk von Kontakten knüpfen kann, die für seine Zukunft nützlich sein werden.

**+100.000** jährlich spezialisierte Manager  
**+200** verschiedene Nationalitäten



### Empowerment

Der Student wird Hand in Hand mit den besten Unternehmen und Fachleuten von großem Prestige und Einfluss wachsen. TECH hat strategische Allianzen und ein wertvolles Netz von Kontakten zu den wichtigsten Wirtschaftsakteuren auf den 7 Kontinenten aufgebaut.

**+500** | Partnerschaften mit den besten Unternehmen



### Talent

Dieses Programm ist ein einzigartiger Vorschlag, um die Talente des Studenten in der Geschäftswelt zu fördern. Eine Gelegenheit für ihn, seine Anliegen und seine Geschäftsvision vorzutragen.

TECH hilft dem Studenten, sein Talent am Ende dieses Programms der Welt zu zeigen.



### Multikultureller Kontext

Ein Studium bei TECH bietet dem Studenten eine einzigartige Erfahrung. Er wird in einem multikulturellen Kontext studieren. In einem Programm mit einer globalen Vision, dank derer er die Arbeitsweise in verschiedenen Teilen der Welt kennenlernen und die neuesten Informationen sammeln kann, die am besten zu seiner Geschäftsidee passen.

Unsere Studenten kommen aus mehr als 200 Ländern.





TECH strebt nach Exzellenz und hat zu diesem Zweck eine Reihe von Merkmalen, die sie zu einer einzigartigen Universität machen:



### Analyse

---

TECH erforscht die kritische Seite des Studenten, seine Fähigkeit, Dinge zu hinterfragen, seine Problemlösungsfähigkeiten und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten.



### Akademische Spitzenleistung

---

TECH bietet dem Studenten die beste Online-Lernmethodik. Die Universität kombiniert die *Relearning*-Methode (die international am besten bewertete Lernmethode für Aufbaustudien) mit der Fallstudie. Tradition und Avantgarde in einem schwierigen Gleichgewicht und im Rahmen einer anspruchsvollen akademischen Laufbahn.



### Skaleneffekt

---

TECH ist die größte Online-Universität der Welt. Sie verfügt über ein Portfolio von mehr als 10.000 Hochschulabschlüssen. Und in der neuen Wirtschaft gilt: **Volumen + Technologie = disruptiver Preis**. Damit stellt TECH sicher, dass das Studium nicht so kostspielig ist wie an anderen Universitäten.



### Mit den Besten lernen

---

Das Lehrteam von TECH erklärt im Unterricht, was sie in ihren Unternehmen zum Erfolg geführt hat, und zwar in einem realen, lebendigen und dynamischen Kontext. Lehrkräfte, die sich voll und ganz dafür einsetzen, eine hochwertige Spezialisierung zu bieten, die es dem Studenten ermöglicht, in seiner Karriere voranzukommen und sich in der Geschäftswelt zu profilieren.

Lehrkräfte aus 20 verschiedenen Ländern.



*Bei TECH werden Sie Zugang zu den präzisesten und aktuellsten Fallstudien im akademischen Bereich haben"*

03

# Warum unser Programm?

Die Teilnahme am TECH-Programm bedeutet eine Vervielfachung der Chancen auf beruflichen Erfolg im Bereich der höheren Unternehmensführung.

Es ist eine Herausforderung, die Anstrengung und Hingabe erfordert, aber die Tür zu einer vielversprechenden Zukunft öffnet. Der Student wird von den besten Lehrkräften und mit den flexibelsten und innovativsten Lehrmethoden unterrichtet.



“

*Wir verfügen über das renommierteste Dozententeam und den umfassendsten Lehrplan auf dem Markt, so dass wir Ihnen eine Fortbildung auf höchstem akademischen Niveau bieten können"*

Dieses Programm bietet eine Vielzahl von beruflichen und persönlichen Vorteilen, darunter die Folgenden:

01

### Einen deutlichen Schub für die Karriere des Studenten

Mit einem Studium bei TECH wird der Student seine Zukunft selbst in die Hand nehmen und sein volles Potenzial entfalten können. Durch die Teilnahme an diesem Programm wird er die notwendigen Kompetenzen erwerben, um in kurzer Zeit eine positive Veränderung in seiner Karriere zu erreichen.

*70% der Teilnehmer dieser Spezialisierung erreichen in weniger als 2 Jahren eine positive Veränderung in ihrer Karriere.*

02

### Entwicklung einer strategischen und globalen Vision des Unternehmens

TECH bietet einen detaillierten Überblick über das allgemeine Management, um zu verstehen, wie sich jede Entscheidung auf die verschiedenen Funktionsbereiche des Unternehmens auswirkt.

*Die globale Vision des Unternehmens von TECH wird Ihre strategische Vision verbessern.*

03

### Konsolidierung des Studenten in der Unternehmensführung

Ein Studium an der TECH öffnet die Türen zu einem beruflichen Panorama von großer Bedeutung, so dass der Student sich als hochrangiger Manager mit einer umfassenden Vision des internationalen Umfelds positionieren kann.

*Sie werden mehr als 100 reale Fälle aus dem Bereich der Unternehmensführung bearbeiten.*

04

### Übernahme neuer Verantwortung

Während des Programms werden die neuesten Trends, Entwicklungen und Strategien vorgestellt, damit der Student seine berufliche Tätigkeit in einem sich verändernden Umfeld ausüben kann.

*45% der Studenten werden intern befördert.*

05

### Zugang zu einem leistungsfähigen Netzwerk von Kontakten

TECH vernetzt seine Studenten, um ihre Chancen zu maximieren. Studenten mit den gleichen Sorgen und dem Wunsch zu wachsen. So wird es möglich sein, Partner, Kunden oder Lieferanten zu teilen.

*Sie werden ein Netz von Kontakten finden, das für Ihre berufliche Entwicklung unerlässlich ist.*

06

### Rigorese Entwicklung von Unternehmensprojekten

Der Student wird eine tiefgreifende strategische Vision erlangen, die ihm helfen wird, sein eigenes Projekt unter Berücksichtigung der verschiedenen Bereiche des Unternehmens zu entwickeln.

*20% unserer Studenten entwickeln ihre eigene Geschäftsidee.*

07

### Verbesserung von *Soft Skills* und Führungsqualitäten

TECH hilft dem Studenten, sein erworbenes Wissen anzuwenden und weiterzuentwickeln und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten zu verbessern, um eine Führungspersönlichkeit zu werden, die etwas bewirkt.

*Verbessern Sie Ihre Kommunikations- und Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.*

08

### Teil einer exklusiven Gemeinschaft sein

Der Student wird Teil einer Gemeinschaft von Elite-Managern, großen Unternehmen, renommierten Institutionen und qualifizierten Professoren der renommiertesten Universitäten der Welt sein: die Gemeinschaft der TECH Technologischen Universität.

*Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit einem Team von international anerkannten Dozenten zu spezialisieren.*

# 04 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Gründung und Management von Videospielunternehmen besteht darin, den Studenten die notwendigen Konzepte zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, ein Projekt in dieser digitalen Industrie mit absoluter Sicherheit und Zuversicht zu leiten. Somit wird dieses Programm nicht nur einen positiven Einfluss auf die Entwicklung des unternehmerischen Profils haben, sondern auch den Arbeitgebern ein professionelles Plus bieten, das bei der Personalsuche großer Unternehmen sehr geschätzt wird.



“

*Mit diesem Universitätsexperten  
können Sie sich bei großen  
Unternehmen der Videospiegelbranche  
wie Tencent oder Riot Game bewerben”*

**TECH macht sich die Ziele ihrer Studenten zu eigen.  
Gemeinsam arbeiten sie daran, diese zu erreichen.**

Dieser **Universitätsexperte in Gründung und Management von Videospieleunternehmen** wird den Studenten zu Folgendem befähigen:

01

Entwickeln von Geschäftsstrategien für digitale und Videospieleunternehmen

04

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

02

Beherrschen der Managementbereiche der Unternehmen



03

Detailliertes Kennen der Ökosysteme der Branche

05

Kennen der Funktionsweise und des Projektmanagements im Detail



06

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

08

Erwerben der komplexesten Fähigkeiten und Kompetenzen, um Geschäftsmodelle und Projekte im Bereich der Videospiele zu leiten



09

Erwerben hoher Standards bei neuen Technologien und Innovationen in der Videospielebranche

07

Analysieren von Aspekten wie dem Strategieprozess und der Notwendigkeit, die verschiedenen für die Strategieformulierung erforderlichen Variablen zu analysieren

10

Begründen der Ziele und Funktionen des strategischen Managements in digitalen und Videospieleunternehmen

# 05

## Struktur und Inhalt

Bei der Entwicklung des Lehrplans für diesen Universitätsexperten hat TECH die Vorgaben des Dozententeams und die präzisesten Kriterien für die Qualität der Inhalte berücksichtigt. So finden die Studenten in jeder didaktischen Einheit die neuesten Informationen, die es ihnen ermöglichen, ihr Wissen zu vertiefen und die notwendigen Kompetenzen zu erwerben, um ein Unternehmensprojekt im Bereich der Videospiele zu entwickeln und zu leiten.



“

*In nur 6 Monaten werden Sie zum  
Experten für die Gründung und das  
Management von Videospieleunternehmen"*

## Lehrplan

Der Lehrplan dieses Universitätsexperten in Gründung und Management von Videospieleunternehmen umfasst ein intensives und umfassendes Qualitätsprogramm, das auf den neuesten Entwicklungen des Sektors und den aktuellsten und praktischsten Informationen basiert. Das Programm wird den Studenten die Werkzeuge an die Hand geben, mit denen sie ihre beruflichen und geschäftlichen Ziele erreichen können, und sie in die Lage versetzen, sich im Laufe ihrer Karriere immer anspruchsvolleren Herausforderungen zu stellen.

Es umfasst 450 Stunden, verteilt auf 6 Monate, und 3 Module, in denen die Studenten nicht nur die theoretisch behandelten Konzepte finden, sondern auch eine Vielzahl zusätzlicher Materialien, um jedes Thema zu vertiefen. Dieses Material beinhaltet Fallstudien, anhand derer die Studenten in der Lage sein werden, das erlernte Wissen anzuwenden und auf der Grundlage ihrer eigenen persönlichen und akademischen Erfahrungen eine kritische Fähigkeit zu entwickeln.

Eine gute Gelegenheit, in die eigene berufliche Zukunft zu investieren, in eine Weiterbildung, die es ihnen ermöglicht, die effektivsten Strategien für die Gründung und das Management von Videospielefirmen zu erlernen, und die ihnen helfen wird, ihre Berufsaussichten erheblich zu verbessern. Und das alles in einem 100%igen Online-Programm, auf das von jedem Gerät aus und zu jeder Zeit zugegriffen werden kann.

Dieser Universitätsexperte in Gründung und Management von Videospieleunternehmen erstreckt sich über 6 Monate und ist in 3 Module unterteilt:

### Modul 1

Gründung eines Videospieleunternehmens

### Modul 2

Projektmanagement

### Modul 3

Innovation



### Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätsexperten in Gründung und Management von Videospieleunternehmen vollkommen online zu absolvieren. Während der 6-monatigen Spezialisierung wird der Student jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zugreifen können, was ihm die Möglichkeit gibt, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

*Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Bildungserfahrung, um Ihre berufliche Entwicklung voranzutreiben und den endgültigen Sprung zu schaffen.*

**Modul 1. Gründung eines Videospieleunternehmens**

<p><b>1.1. Unternehmertum</b></p> <p>1.1.1. Unternehmensstrategie 1.1.2. Das Unternehmensprojekt 1.1.3. Agile Methoden des Unternehmertums</p>	<p><b>1.2. Technologische Innovationen bei Videospiele</b></p> <p>1.2.1. Innovationen bei Konsolen und Peripheriegeräten 1.2.2. Innovation im Bereich <i>Motion Capture</i> und <i>Live Dealer</i> 1.2.3. Innovation in Grafik und Software</p>	<p><b>1.3. Der Geschäftsplan</b></p> <p>1.3.1. Segmente und Wertversprechen 1.3.2. Wichtige Prozesse, Ressourcen und Partnerschaften 1.3.3. Kanäle für Interaktion und Kundenbeziehungen</p>	<p><b>1.4. Investition</b></p> <p>1.4.1. Investitionen in der Videospieleindustrie 1.4.2. Entscheidende Aspekte für die Erfassung von Investitionen 1.4.3. <i>Startup</i>-Finanzierung</p>
<p><b>1.5. Finanzen</b></p> <p>1.5.1. Umsätze und Effizienzsteigerungen 1.5.2. Betriebs- und Kapitalausgaben 1.5.3. Die Gewinn- und Verlustrechnung und die Bilanz</p>	<p><b>1.6. Produktion von Videospiele</b></p> <p>1.6.1. Instrumente zur Produktionssimulation 1.6.2. Geplantes Produktionsmanagement 1.6.3. Verwaltung der Produktionskontrolle</p>	<p><b>1.7. Betriebsmanagement</b></p> <p>1.7.1. Gestaltung, Standort und Wartung 1.7.2. Qualitätsmanagement 1.7.3. Bestandsaufnahme und Supply Chain Management</p>	<p><b>1.8. Neue Online-Vertriebsmodelle</b></p> <p>1.8.1. Online-Logistik-Modelle 1.8.2. Direkte Online-Bereitstellung und SaaS 1.8.3. <i>Droshipping</i></p>
<p><b>1.9. Nachhaltigkeit</b></p> <p>1.9.1. Nachhaltige Wertschöpfung 1.9.2. ESG (Umwelt, Soziales und Governance) 1.9.3. Nachhaltigkeit in der Strategie</p>	<p><b>1.10. Rechtliche Aspekte</b></p> <p>1.10.1. Geistiges Eigentum 1.10.2. Industrielles Eigentum 1.10.3. Allgemeine Datenschutzverordnung</p>		

**Modul 2. Projektmanagement**

<p><b>2.1. Lebenszyklus von Videospieleprojekten</b></p> <p>2.1.1. Konzeptions- und Vorproduktionsphase 2.1.2. Produktion und Endphase 2.1.3. Postproduktionsphase</p>	<p><b>2.2. Videospiele-Projekte</b></p> <p>2.2.1. Genres 2.2.2. <i>Serious Games</i> 2.2.3. Subgenres und neue Genres</p>	<p><b>2.3. Architektur eines Videospieleprojekts</b></p> <p>2.3.1. Interne Architektur 2.3.2. Beziehung zwischen Elementen 2.3.3. Ganzheitliche Betrachtung des Videospiele</p>	<p><b>2.4. Videospiele</b></p> <p>2.4.1. Spielerische Aspekte von Videospiele 2.4.2. Videospiele-Design 2.4.3. Gamification</p>
<p><b>2.5. Die Videospiele-Technik</b></p> <p>2.5.1. Interne Elemente 2.5.2. Videospiele-Engines 2.5.3. Der Einfluss von Technologie und Marketing auf das Design</p>	<p><b>2.6. Konzeption, Start und Durchführung von Projekten</b></p> <p>2.6.1. Vorherige Entwicklung 2.6.2. Phasen der Entwicklung von Videospiele 2.6.3. Einbeziehung der Verbraucher in die Entwicklung</p>	<p><b>2.7. Management der Organisation eines Videospieleprojekts</b></p> <p>2.7.1. Entwicklungsteam und <i>Publishers</i> 2.7.2. Operations-Team 2.7.3. Verkaufs- und Marketingteam</p>	<p><b>2.8. Handbücher für die Entwicklung von Videospiele</b></p> <p>2.8.1. Handbuch für Videospiele-Design und -Technik 2.8.2. Handbuch für Videospieleentwickler 2.8.3. Handbuch der Anforderungen und technischen Spezifikation</p>
<p><b>2.9. Veröffentlichung und Vermarktung von Videospiele</b></p> <p>2.9.1. Videospiele <i>Kick Off</i>-Vorbereitung 2.9.2. Digitale Kommunikationskanäle 2.9.3. <i>Delivery</i>, Fortschritt und Erfolgskontrolle</p>	<p><b>2.10. Agile Methoden für Videospieleprojekte</b></p> <p>2.10.1. <i>Design and Visual Thinking</i> 2.10.2. <i>Lean Startup</i> 2.10.3. <i>Scrum Development and Sales</i></p>		

**Modul 3. Innovation**

**3.1. Innovationsstrategien**

- 3.1.1. Innovation bei Videospiele
- 3.1.2. Innovationsmanagement bei Videospiele
- 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 Unternehmensinnovation
- 3.4.3. *Business Model Navigator*

**3.5. Innovationsprojektmanagement**

- 3.5.1. Kunde und Innovationsprozess
- 3.5.2. Entwurf eines Wertangebots
- 3.5.3. Exponentiale 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



Das beste Programm, um die wichtigsten Erfolgsfaktoren für Ihre berufliche Laufbahn umzusetzen"

# 06

# 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"*

## Die TECH Business School verwendet die Fallstudie, um alle Inhalte zu kontextualisieren.

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”*



*Dieses Programm bereitet Sie darauf vor, geschäftliche Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu meistern und Ihr Unternehmen erfolgreich zu machen.*



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

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist eine intensive Spezialisierung, die von Grund auf neu geschaffen wurde, um Managern Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen auf höchstem Niveau zu bieten, sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene. 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 geschäftliche Realität berücksichtigt wird.

**“** *Sie werden durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen zu lösen“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit 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 werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten 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 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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

*Unser Online-System ermöglicht es Ihnen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen. Sie können die Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss abrufen.*

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 Wirtschaftshochschule ist die einzige spanischsprachige Schule, 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 kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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.



## Relearning Methodology

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

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

*Unser Online-System ermöglicht es Ihnen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen. Sie können die Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss abrufen.*

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 Wirtschaftshochschule ist die einzige spanischsprachige Schule, 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 kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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.



07

# Profil unserer Studenten

Der Studiengang in Gründung und Management von Videospieleunternehmen richtet sich hauptsächlich an zwei Arten von Studenten, die das gleiche Ziel verfolgen: die Verbesserung ihrer beruflichen Laufbahn und die Gewährleistung des Erfolgs ihrer Projekte. Einerseits richtet sich das Programm an Unternehmer, die sich für die Videospieleindustrie interessieren und darin eine Chance für ihr Unternehmen sehen. Es kann aber auch für Geschäftsleute interessant sein, die ihre Karriere vorantreiben wollen und eine leitende und verantwortungsvolle Position anstreben.







“

*Dieser Universitätsexperte wird sich mit Strategien zur Monetarisierung von Daten und Vermögenswerten in der Innovation beschäftigen, um sicherzustellen, dass Ihre Investitionen immer sicher und produktiv sind"*

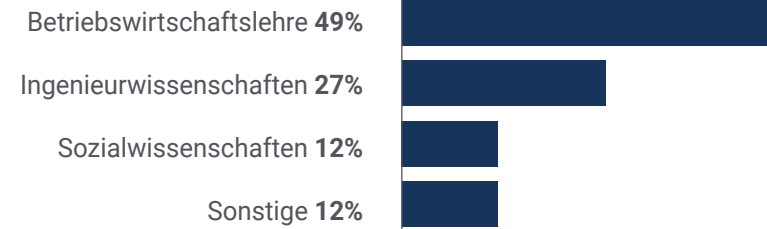
## Durchschnittliches Alter

Zwischen **35** und **45** Jahren

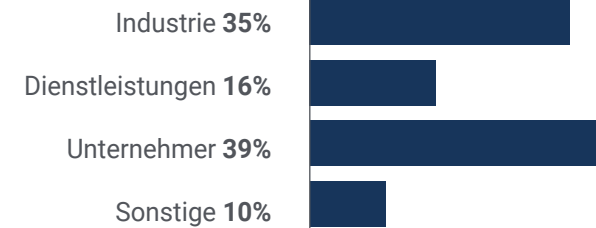
## Jahre der Erfahrung



## Ausbildung

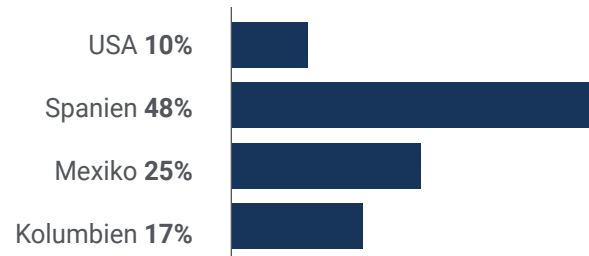


## Akademisches Profil



## Geografische Verteilung

---



## Davinia Fuentes

---

Lead Developer

*"Ich war auf der Suche nach einer Qualifikation, die mit der Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt mithalten kann. Und mit diesem Universitätsexperten habe ich nicht nur alles gelernt, was ich wissen muss, um ein Videospieleunternehmen zu gründen und zu leiten, sondern ich habe auch Zeit investiert, um meine Fähigkeiten als Projektleiter zu verbessern und meine berufliche Karriere voranzutreiben"*

08

# Kursleitung

Das Dozententeam dieses Universitätsexperten setzt sich aus Fachleuten aus den Bereichen Unternehmensgründung und -management zusammen, was dem Studiengang einen einzigartigen und dynamischen Charakter verleiht, der auf der eigenen Berufserfahrung des Lehrkörpers beruht. Dies ermöglicht es den Studenten, sich mit der Realität des Sektors vertraut zu machen und von Experten alles zu lernen, was sie wissen müssen, um ein erfolgreiches Projekt in der Digital- und Videospiegelindustrie zu leiten und zu führen.



“

*Die Erfahrung des  
Dozententeams wird Ihnen helfen,  
Ihre Karriereziele zu erreichen"*

## 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



09

# Auswirkung auf Ihre Karriere

Mit dem Erwerb dieses Universitätsexperten erhalten die Studenten die theoretische und praktische Qualifikation, die sie benötigen, um ein Unternehmen in der Videospelbranche zu gründen oder zu leiten. Dies wird sich in ihrer Entscheidungsfähigkeit und ihren beruflichen Fähigkeiten widerspiegeln, die es ihnen ermöglichen, sich von den Fachleuten in ihrem Umfeld abzuheben. Darüber hinaus wird es ihrer Karriere in kürzester Zeit einen Schub geben, was sich in mehr und besseren Jobchancen niederschlagen wird.





“

*Mit diesem Universitatsexperten werden Sie zu einer Fuhrungskraft mit einzigartigen Managementfahigkeiten und sind in der Lage, alle Herausforderungen, die sich Ihnen in Ihrer beruflichen Laufbahn stellen, erfolgreich zu meistern"*

*Mit dieser Qualifikation können Sie sich auf mehr relevante Stellen bewerben, was sich in einer deutlichen Gehaltssteigerung niederschlagen wird.*

### Sind Sie bereit, den Sprung zu wagen? Es erwartet Sie eine hervorragende berufliche Weiterentwicklung.

Der Universitätsexperte in Gründung und Management von Videospieleunternehmen ist ein intensives Programm, das die Studenten darauf vorbereitet, sich den Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich der Gründung und des Managements von Videospieleunternehmen zu stellen. Das Hauptziel ist es, ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Ihnen zum Erfolg zu verhelfen.

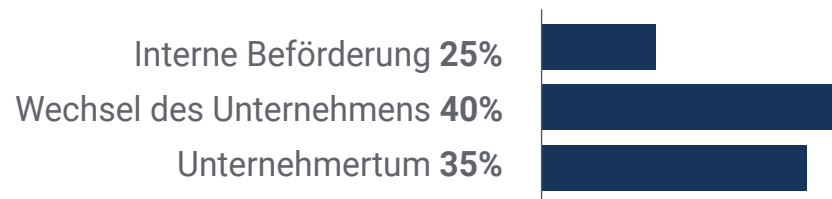
Wenn sie sich verbessern, eine positive Veränderung auf professioneller Ebene erreichen und mit den Besten interagieren möchten, ist TECH der richtige Ort für Sie.

*Sie lernen die verschiedenen Geschäftsmodelle von Unternehmen kennen, die sich auf Videospiele spezialisiert haben, sowie deren Merkmale und Funktionsweisen, die es Ihnen ermöglichen, Ihre eigene Erfolgsstrategie zu entwickeln.*

#### Zeitpunkt des Wandels



#### Art des Wandels



## Gehaltsverbesserung

---

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **24,5%**



10

# Vorteile für Ihr Unternehmen

Die Chancen für Unternehmen, qualifizierte Fachkräfte mit diesem Universitätsabschluss zu finden, werden größer sein. Die Studenten dieses Studiengangs werden einzigartige Fähigkeiten entwickeln, um ehrgeizige Herausforderungen zu meistern, komplexe Ziele zu erreichen und Situationen zu bewältigen, die den Einsatz qualifizierter Manager mit intrinsischen Führungsqualitäten erfordern. Kurz gesagt: hoch qualifizierte Fachleute, die dem Unternehmen mit ihren Fähigkeiten bei der Entwicklung und dem Management von Unternehmensprojekten im Bereich Videospiele zugute kommen.



“

*Schreiben Sie sich jetzt ein und nutzen Sie die Chance, in nur 6 Monaten mit einem 100%igen Online-Studium beruflich erfolgreich zu sein"*

Die Entwicklung und Bindung von Talenten in Unternehmen ist die beste langfristige Investition.

01

### Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

Die Fachkraft wird neue Konzepte, Strategien und Perspektiven in das Unternehmen einbringen, die relevante Veränderungen bewirken können.

---

02

### Bindung von Führungskräften mit hohem Potenzial und Vermeidung der Abwanderung von Fachkräften

Dieses Programm stärkt die Verbindung zwischen dem Unternehmen und der Fachkraft und eröffnet neue Wege für die berufliche Entwicklung innerhalb des Unternehmens.

03

### Aufbau von Akteuren des Wandels

Die Fachkraft wird in der Lage sein, in unsicheren und krisenhaften Zeiten Entscheidungen zu treffen und der Organisation zu helfen, Hindernisse zu überwinden.

---

04

### Verbesserte Möglichkeiten zur internationalen Expansion

Dank dieses Programms wird das Unternehmen mit den wichtigsten Märkten der Weltwirtschaft in Kontakt kommen.



05

### Entwicklung eigener Projekte

Die Fachkraft kann an einem realen Projekt arbeiten oder neue Projekte im Bereich FuE oder *Business Development* ihres Unternehmens entwickeln.

---

06

### Gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit

Dieses Programm wird die Fachkräfte mit den Fähigkeiten ausstatten, neue Herausforderungen anzunehmen und so das Unternehmen voranzubringen.

11

# 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.**



\*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.



## Universitätsexperte

### Gründung und Management von Videospieleunternehmen

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

# Universitätsexperte

Gründung und Management  
von Videospieleunternehmen

