

# Universitätsexperte

## Innovation in der Kreativwirtschaft



# Index

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

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

Kreativität und Innovation sind heute neben der Technologie zu den wichtigsten Triebkräften des wirtschaftlichen Fortschritts geworden. Vor allem die Kultur- und Kunstindustrien stehen im Mittelpunkt dieses Sektors, der immer mehr hochqualifizierte Fachkräfte benötigt, die den Unternehmen die Qualität bieten, die sie benötigen, um sich auf einem immer stärker umkämpften Markt zu behaupten. Die Nachfrage nach neuen Berufsprofilen, die in der Lage sind, das Management der so genannten *Creative Industries* auf harmonische und effiziente Weise zu entwickeln, ist ungebrochen. Aus diesem Grund hat TECH dieses umfassende Programm entwickelt, das es Designern ermöglicht, ihre Qualifikationen zu verbessern und ihren Lebenslauf sichtbarer zu machen.



*Innovation ist die Basis kreativer Unternehmen. Designer, die sich in diesem Bereich weiterbilden, erhalten einen Mehrwert für ihren Lebenslauf und für ihre berufliche Entwicklung”*



Kreative Unternehmen gründen ihre Produktion auf Innovation, was sie von anderen Unternehmen der Branche unterscheidet. Der Einsatz der innovativsten Techniken, der kreativsten Strategien und der neuesten technologischen Mittel ist unerlässlich, um die vom Markt geforderte höchste Qualität zu erreichen. Aus diesem Grund hat TECH diesen Universitätsexperten in Innovation in der Kreativwirtschaft entwickelt, um Designern die notwendigen Qualifikationen in diesem Bereich zu vermitteln und sie zu echten Spezialisten auf diesem Gebiet zu machen.

Das Programm beginnt mit einer Erläuterung des Konzepts der Unternehmensinnovation, das die Verbesserung der Tätigkeit eines Unternehmens durch Änderungen des Geschäftsmodells, der Prozesse, der Organisation, der Produkte oder des Marketings beinhaltet, um das Unternehmen effizienter zu machen und eine bessere Position auf dem Markt zu erreichen. Das Programm wird sich auch mit der Methode des *Futures Thinking* befassen, bei der es um die Verbesserung der Geschäftstätigkeit durch Veränderungen bei Geschäftsmodellen, Prozessen, Organisation, Produkten oder Marketing geht, um das Unternehmen effizienter zu machen und eine bessere Position auf dem Markt zu erreichen.

Zweifellos ein Programm, das den Designern die Schlüssel für ein erfolgreiches Management in einem grundlegenden Sektor an die Hand gibt, der heute auf dem Markt immer mehr an Bedeutung gewinnt und zu dem Unternehmen aus sehr kreativen Bereichen wie Kultur, Kunst, Kommunikation usw. gehören; Sektoren, die eine höhere Spezialisierung der Fachleute erfordern, um den gewünschten Erfolg zu erzielen.

Eine 100%ige Online-Universität, die es den Studenten ermöglicht, sich ihre Studienzeit selbst einzuteilen, da sie nicht an einen festen Stundenplan gebunden sind oder sich an einen anderen physischen Ort begeben müssen. Sie haben zu jeder Tageszeit Zugang zu allen Inhalten und können ihr Berufs- und Privatleben mit dem Studium in Einklang bringen.

Dieser **Universitätsexperte in Innovation in der Kreativwirtschaft** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Leitung und das Management von Kreativunternehmen vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Praktische Übungen, anhand derer der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens verwendet werden kann
- ♦ Mit besonderem Schwerpunkt auf innovativen Methoden in der Verwaltung von Kreativunternehmen
- ♦ 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

“*Entwickeln Sie Ihre kreativen Fähigkeiten, um Kultur- und Kunstunternehmen erfolgreich zu führen*”

“*Spezialisieren Sie sich auf Innovation in kreativen Unternehmen und bringen Sie eine neue, dynamischere und zeitgemäßere Vision der Arbeit in Ihr Unternehmen ein, die den Bedürfnissen des 21. Jahrhunderts besser entspricht*”

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus dem Bereich Design, die ihre Erfahrungen in dieses Programm einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situations- und kontextbezogenes Studium ermöglichen. Mit anderen Worten: eine simulierte Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das 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. Dabei wird sie durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

*Dieser Experte verfügt über eine innovative Lehrmethodik, die es den Studenten ermöglicht, auf kontextuelle Weise zu lernen, als ob sie mit realen Situationen konfrontiert wären.*

*TECH stellt den Studenten eine Vielzahl von Fallstudien zur Verfügung, mit denen sie die Inhalte leicht vertiefen können.*



## 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Innovation in der Kreativwirtschaft vom TECH ist es, sicherzustellen, dass Designer die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um alle in diesem Programm angebotenen Konzepte und Strategien in die Praxis umzusetzen. Damit erhalten sie das nötige Rüstzeug, um in einem derzeit sehr gefragten Bereich erfolgreich zu sein, was für ihre persönliche und vor allem berufliche Entwicklung von grundlegender Bedeutung ist. Am Ende des Universitätsexperten wird der Student mit größerem Selbstvertrauen arbeiten, wenn es um die Leitung kreativer Unternehmen geht.

“

*Ein Universitätsexperte der ersten Stufe, mit dem Sie auf dem neuesten Stand der Innovation in der Kreativwirtschaft sind“*





## Allgemeine Ziele

- ◆ Bereitstellen von nützlichen Kenntnissen für die Spezialisierung der Studenten, um ihnen Fähigkeiten für die Entwicklung und Anwendung origineller Ideen in ihrer persönlichen und beruflichen Arbeit zu vermitteln
- ◆ Verstehen, wie Kreativität und Innovation zu den treibenden Kräften der Wirtschaft geworden sind
- ◆ Lösen von Problemen in neuartigen Umgebungen und in interdisziplinären Kontexten im Bereich der Verwaltung in der Kreativwirtschaft
- ◆ Integrieren des eigenen Wissens mit dem anderer, um auf der Grundlage der jeweils verfügbaren Informationen fundierte Urteile zu fällen und zu argumentieren
- ◆ Wissen, wie man den Prozess der Entwicklung und Umsetzung von neuen Ideen zu einem bestimmten Thema steuert
- ◆ Erwerben von spezifischen Kenntnissen für das Management von Unternehmen und Organisationen im neuen Kontext der Kreativwirtschaft
- ◆ Besitzen von Instrumenten zur Analyse der wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Realitäten, in denen sich die Kreativwirtschaft heute entwickelt und verändert
- ◆ Erwerben der notwendigen Kompetenzen, um das eigene Berufsprofil sowohl im geschäftlichen als auch im unternehmerischen Umfeld zu entfalten und weiterzuentwickeln

- ◆ Erwerben von Kenntnissen zur Führung von Unternehmen und Organisationen im neuen Kontext der Kreativwirtschaft
- ◆ Organisieren und Planen von Aufgaben unter Verwendung der verfügbaren Ressourcen, um sie in einem präzisen Zeitrahmen zu erledigen
- ◆ Verwenden der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien als Instrumente für Fortbildung und den Erfahrungsaustausch auf dem Gebiet des Studiums
- ◆ Entwickeln von Kommunikationsfähigkeiten, sowohl in schriftlicher als auch in mündlicher Form, sowie der Fähigkeit, effektive professionelle Präsentationen in der täglichen Praxis zu halten
- ◆ Erwerben von Fähigkeiten in den Bereichen Marktforschung, strategische Vision, digitale Methoden und *Co-Creation*



Lernen Sie die wichtigsten digitalen Veränderungen in der Kreativbranche kennen und wenden Sie diese auf Ihr Unternehmen an“



## Spezifische Ziele

### Modul 1. *Futures Thinking*: Wie verwandelt man das Heute vom Morgen aus?

- ◆ Gründliches Kennen der *Futures Thinking*-Methodik
- ◆ Verstehen der Signale, die darauf hindeuten, dass eine Veränderung der Arbeitsweise erforderlich ist
- ◆ Verstehen was die Zukunft bringen könnte, um innovative Strategien für das Unternehmenswachstum zu entwickeln und zu antizipieren
- ◆ Einbeziehen von Nachhaltigkeit als ein Ziel, das durch alle vorgeschlagenen Maßnahmen erreicht werden soll

### Modul 2. Führung und Innovation in der Kreativwirtschaft

- ◆ Anwenden kreativer Ressourcen in der Unternehmenssphäre
- ◆ Erkennen von Innovation als wesentlicher Bestandteil eines jeden kreativen Unternehmens
- ◆ Kennen der Hindernisse für Innovationen in der Kreativbranche
- ◆ In der Lage zu sein, eine Innovationsstrategie im Unternehmen zu leiten

### Modul 3. Digitale Transformation in der Kreativwirtschaft

- ◆ Wissen, wie man die digitale Transformation in Kreativunternehmen durchführt
- ◆ Kennen der Auswirkungen der vierten industriellen Revolution
- ◆ Anwenden von *Big Data*-Konzepten und -Strategien auf das Kreativunternehmen
- ◆ Anwenden der *Blockchain*-Technologie

# 03 Kursleitung

Die Dozenten dieses Universitätsexperten in Innovation in der Kreativwirtschaft von TECH sind Fachleute mit umfassender Erfahrung in der Branche sowie in Lehre und Forschung, die einen Großteil ihrer Karriere der Spezialisierung auf diesem Gebiet gewidmet haben, wobei sie die Fortschritte der letzten Jahrzehnte berücksichtigen. Zweifelsohne handelt es sich um hochkarätige Professoren, die alles daran gesetzt haben, das beste Programm im aktuellen akademischen Panorama zu schaffen.

“

*Ein Programm, das von Fachleuten mit umfassender Erfahrung in diesem Bereich entwickelt wurde“*

## Internationale Gastdirektorin

S. Mark Young ist ein international anerkannter Experte, der sich in seiner Forschung auf die Unterhaltungsindustrie konzentriert hat. Seine Ergebnisse wurden mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet, darunter der 2020 Lifetime Achievement Award in Accounting and Management von der American Accounting Association. Außerdem erhielt er drei Auszeichnungen für seine Beiträge zur wissenschaftlichen Literatur in diesen Bereichen.

Einer der Höhepunkte seiner Karriere war die Veröffentlichung der Studie „Narcissism and Celebrities“ (Narzissmus und Prominente) zusammen mit Dr. Drew Pinsky. In diesem Text wurden direkte Daten zu berühmten Persönlichkeiten aus Film und Fernsehen zusammengestellt. In dem Artikel, der später zu einem Bestseller wurde, analysierte der Experte die narzisstischen Verhaltensweisen von Zelluloidstars und wie diese in den modernen Medien normalisiert wurden. Gleichzeitig ging er auf die Auswirkungen dieser Verhaltensweisen auf die heutige Jugend ein.

Im Laufe seiner beruflichen Karriere hat sich Young auch mit der Organisation und der Ausrichtung der Filmindustrie befasst. Insbesondere hat er Modelle zur Vorhersage des Kassenerfolgs großer Filme untersucht. Er hat auch einen Beitrag zum Activity Based Accounting und zur Gestaltung von Kontrollsystemen geleistet. Bekannt ist vor allem sein Einfluss auf die Einführung eines effektiven Managements auf der Grundlage der Balanced Scorecard.

Auch die akademische Arbeit hat sein Berufsleben geprägt, und er wurde auf den George Bozanic and Holman G. Hurt Research Chair in Sports and Entertainment Business gewählt. Er hat auch Vorlesungen gehalten und an Studienprogrammen in den Bereichen Rechnungswesen, Journalismus und Kommunikation teilgenommen. Gleichzeitig führten ihn seine Grund- und Aufbaustudien an renommierte amerikanische Universitäten wie Pittsburgh und Ohio.



## Dr. Young, S. Mark

- George Bozanic und Holman G. Hurt Lehrstuhl für Sport- und Unterhaltungswirtschaft
- Offizieller Historiker der Tennismannschaft der University of Southern California
- Akademischer Forscher, spezialisiert auf die Entwicklung von Prognosemodellen für die Filmindustrie
- Mitverfasser des Buches „Narzissmus und Prominente“.
- Promotion in Rechnungswesen an der Universität von Pittsburgh
- Masterstudiengang in Rechnungswesen an der Ohio State University
- Hochschulabschluss in Wirtschaftswissenschaften vom Oberlin College
- Mitglied des Center for Excellence in Teaching

“

*Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können“*

## Leitung



### Dr. Velar, Marga

- Management von Unternehmensmarketing bei der SGN Group (New York)
- Geschäftsführung bei Forefashion Lab
- Dozentin am Universitätszentrum Villanueva, an der ISEM *Fashion Business School* und an der Fakultät für Kommunikation der Universität von Navarra
- Promotion in Kommunikation an der Universität Carlos III von Madrid
- Hochschulabschluss in Audiovisuelle Kommunikation mit einem Universitätskurs in Kommunikation und Modemanagement vom Universitätszentrum Villanueva der Universität Complutense
- MBA in *Fashion Business Management* von der ISEM Marketing Business School

## Professoren

### Fr. Arroyo Villoria, Cristina

- Partner und Managerin für Projekte und Unternehmertum in der Kreativindustrie-Fabrik
- Spezialistin für strategische Planung, Geschäftsentwicklung und Kommunikations- und Marketingstrategie
- Hochschulabschluss in Arbeitswissenschaften an der Universität von Valladolid
- Masterstudiengang in Personalmanagement von der Wirtschaftsschule San Pablo CEU
- Masterstudiengang in Bildungstechnologie von der Bureau Veritas Business School



*Das Dozententeam von TECH, Experten für Innovation in der Kreativwirtschaft, wird Ihnen helfen, in Ihrem Beruf erfolgreich zu sein“*

Die Kreativwirtschaft lebt von der Innovation ihrer Prozesse. Daher müssen die Qualifikationen der Fachleute auf diesen Bereich ausgerichtet sein, damit sie in ihrer täglichen Arbeit effizienter arbeiten können. Dieser Universitätsexperte von TECH richtet sich an Designer und bietet ihnen den umfassendsten Lehrplan, der derzeit auf dem akademischen Markt erhältlich ist, mit einer Vielzahl theoretischer und praktischer Ressourcen, die ihnen das Studium erleichtern und es ihnen ermöglichen, ihre Qualifikation in kurzer Zeit zu verbessern.

“

*Ein sehr gut strukturierter Lehrplan,  
der Ihnen das Lernen erleichtert und  
Ihnen zu beruflichem Erfolg verhilft"*

**Modul 1. Futures Thinking: Wie verwandelt man das Heute vom Morgen aus?**

- 1.1. Methodik des *Futures Thinking*
  - 1.1.1. Das *Futures Thinking*
  - 1.1.2. Vorteile der Anwendung dieser Methode
  - 1.1.3. Die Rolle des „Futuristen“ im kreativen Unternehmen
- 1.2. Anzeichen des Wandels
  - 1.2.1. Das Signal für den Wandel
  - 1.2.2. Identifizierung von Änderungssignalen
  - 1.2.3. Auswertung der Signale
- 1.3. Arten von *Futures*
  - 1.3.1. Eine Reise in die Vergangenheit
  - 1.3.2. Die vier Arten von *Futures*
  - 1.3.3. Die Anwendung der *Futures Thinking*-Methode am Arbeitsplatz
- 1.4. *Future Forecasting*
  - 1.4.1. Auf der Suche nach *Drivers*
  - 1.4.2. Wie erstellt man eine Zukunftsprognose?
  - 1.4.3. Wie schreibt man ein Zukunftsszenario?
- 1.5. Techniken zur mentalen Stimulation
  - 1.5.1. Vergangenheit, Zukunft und Empathie
  - 1.5.2. Fakten vs. Erfahrung
  - 1.5.3. Alternative Wege
- 1.6. Kollaborative Vorausschau
  - 1.6.1. Die Zukunft als Spiel
  - 1.6.2. *Future Wheel*
  - 1.6.3. Die Zukunft aus verschiedenen Blickwinkeln
- 1.7. Epische Siege
  - 1.7.1. Von der Entdeckung zum Innovationsvorschlag
  - 1.7.2. Der epische Sieg
  - 1.7.3. Fairness im Spiel der Zukunft
- 1.8. Bevorzugte Zukünfte
  - 1.8.1. Die bevorzugte Zukunft
  - 1.8.2. Techniken
  - 1.8.3. Von der Zukunft aus zurückarbeiten

- 1.9. Von der Vorhersage zur Aktion
  - 1.9.1. Bilder der Zukunft
  - 1.9.2. Artefakte der Zukunft
  - 1.9.3. *Roadmap*
- 1.10. ODS. Eine globale und multidisziplinäre Vision der Zukunft
  - 1.10.1. Nachhaltige Entwicklung als globales Ziel
  - 1.10.2. Der menschliche Umgang mit der Natur
  - 1.10.3. Soziale Nachhaltigkeit

**Modul 2. Führung und Innovation in der Kreativwirtschaft**

- 2.1. Kreativität in der Industrie
  - 2.1.1. Kreativer Ausdruck
  - 2.1.2. Kreative Ressourcen
  - 2.1.3. Kreative Techniken
- 2.2. Die neue innovative Kultur
  - 2.2.1. Der Kontext der Innovation
  - 2.2.2. Warum scheitert die Innovation?
  - 2.2.3. Akademische Theorien
- 2.3. Dimensionen und Hebel der Innovation
  - 2.3.1. Die Ebenen oder Dimensionen der Innovation
  - 2.3.2. Verhaltensweisen für Innovation
  - 2.3.3. Intrapreneurship und Technologie
- 2.4. Einschränkungen und Hindernisse für Innovationen in der Kreativbranche
  - 2.4.1. Persönliche und gruppenbezogene Zwänge
  - 2.4.2. Soziale und organisatorische Zwänge
  - 2.4.3. Industrielle und technologische Zwänge
- 2.5. Geschlossene Innovation und offene Innovation
  - 2.5.1. Von der geschlossenen Innovation zur offenen Innovation
  - 2.5.2. Praktiken zur Umsetzung offener Innovation
  - 2.5.3. Erfahrungen mit offener Innovation in Unternehmen
- 2.6. Innovative Geschäftsmodelle in der Kreativwirtschaft
  - 2.6.1. Geschäftstrends in der Kreativwirtschaft
  - 2.6.2. Fallstudien
  - 2.6.3. Revolution im Sektor

- 2.7. Leitung und Verwaltung einer Innovationsstrategie
  - 2.7.1. Die Annahme vorantreiben
  - 2.7.2. Den Prozess leiten
  - 2.7.3. *Portfolio Maps*
- 2.8. Innovation finanzieren
  - 2.8.1. CFO: Risikokapitalgeber
  - 2.8.2. Dynamische Finanzierung
  - 2.8.3. Auf Herausforderungen reagieren
- 2.9. Hybridisierung: Innovation in der Kreativwirtschaft
  - 2.9.1. Schnittpunkt der Sektoren
  - 2.9.2. Die Entwicklung bahnbrechender Lösungen
  - 2.9.3. Der *Medici*-Effekt
- 2.10. Neue kreative und innovative Ökosysteme
  - 2.10.1. Schaffung eines innovativen Umfelds
  - 2.10.2. Kreativität als Lebensstil
  - 2.10.3. Ökosysteme

**Modul 3. Digitale Transformation in der Kreativwirtschaft**

- 3.1. Die *Digital Future* der Kreativwirtschaft
  - 3.1.1. Digitale Transformation
  - 3.1.2. Der Zustand des Sektors und sein Vergleich
  - 3.1.3. Künftige Herausforderungen
- 3.2. Vierte industrielle Revolution
  - 3.2.1. Industrielle Revolution
  - 3.2.2. Anwendung
  - 3.2.3. Auswirkungen
- 3.3. Digitale Wegbereiter für Wachstum
  - 3.3.1. Operative Effizienz, Beschleunigung und Verbesserung
  - 3.3.2. Kontinuierliche digitale Transformation
  - 3.3.3. Lösungen und Dienstleistungen für die Kreativwirtschaft
- 3.4. Die Anwendung von *Big Data* im Unternehmen
  - 3.4.1. Wert der Daten
  - 3.4.2. Daten zur Entscheidungsfindung
  - 3.4.3. *Data Driven Company*

- 3.5. Kognitive Technologie
  - 3.5.1. KI und *Digital Interaction*
  - 3.5.2. IoT und Robotik
  - 3.5.3. Andere digitale Praktiken
- 3.6. Einsatz und Anwendungen der *Blockchain*-Technologie
  - 3.6.1. *Blockchain*
  - 3.6.2. Wert für den Sektor der Kreativunternehmen
  - 3.6.3. Vielseitigkeit der Transaktionen
- 3.7. Omni-Channel und die Entwicklung von Transmedia
  - 3.7.1. Auswirkungen auf den Sektor
  - 3.7.2. Analyse der Herausforderung
  - 3.7.3. Entwicklung
- 3.8. Ökosysteme für das Unternehmertum
  - 3.8.1. Die Rolle von Innovation und *Venture Capital*
  - 3.8.2. Das Ökosystem der *Start-ups* und die Akteure, die es ausmachen
  - 3.8.3. Wie lässt sich die Beziehung zwischen dem Kreativagenten und dem *Start-up* optimieren?
- 3.9. Neue disruptive Geschäftsmodelle
  - 3.9.1. Kommerzialisierung (Plattformen und *Marketplaces*)
  - 3.9.2. Servicebasiert (*Freemium*-, *Premium*- oder Abonnementmodelle)
  - 3.9.3. *Community*-basiert (durch *Crowdfunding*, soziale Netzwerke oder *Blogs*)
- 3.10. Methoden zur Förderung der Innovationskultur in der Kreativwirtschaft
  - 3.10.1. Innovationsstrategie *Blue Ocean*
  - 3.10.2. *Lean Start-up*-Innovationsstrategie
  - 3.10.3. *Agile* Innovationsstrategie

“ Der beste akademische Überblick über die aktuelle Szene, um in den Innovationsprozessen kreativer Unternehmen effektiver zu sein”

# 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 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.*

### 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 Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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.

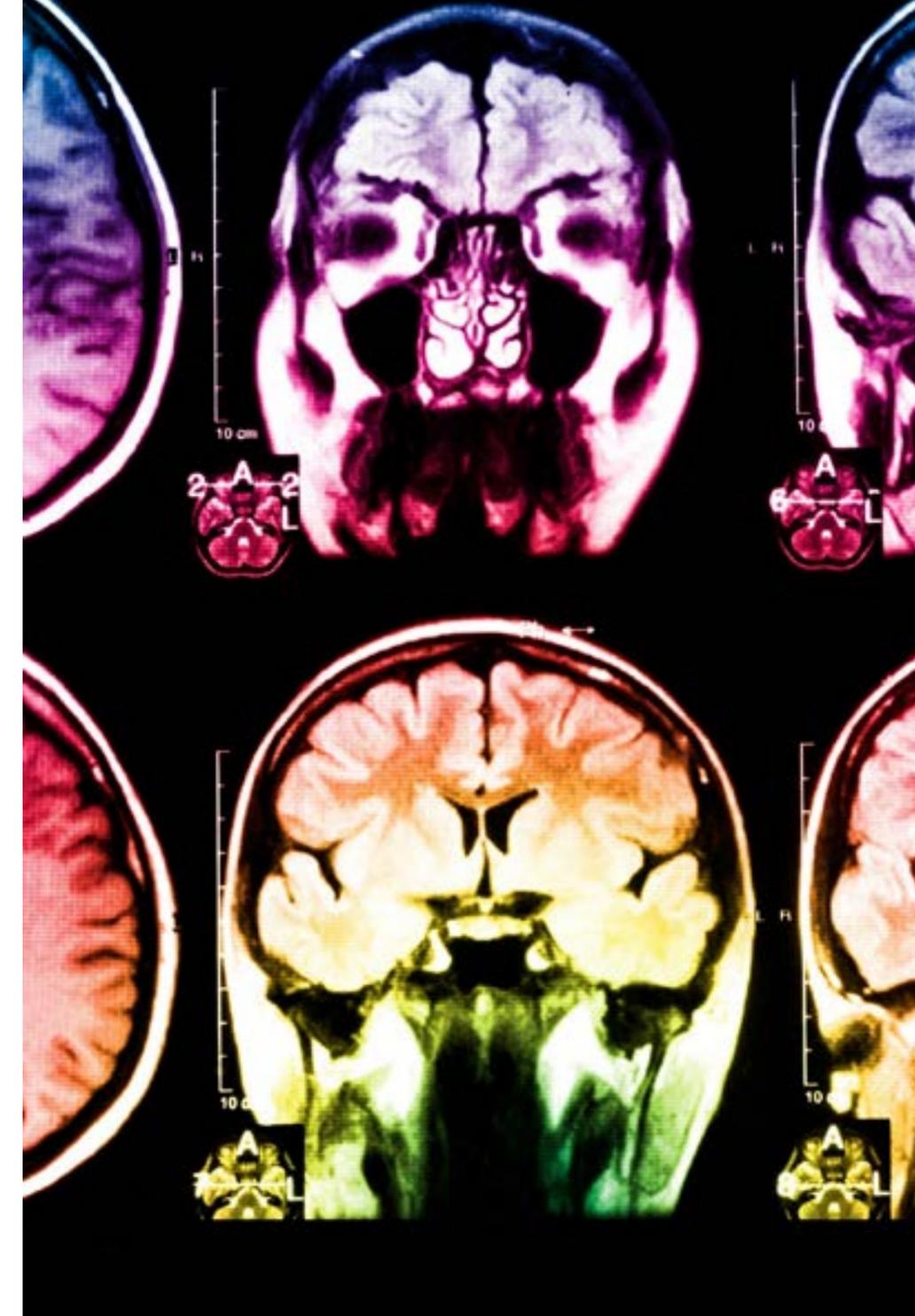


In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen 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.



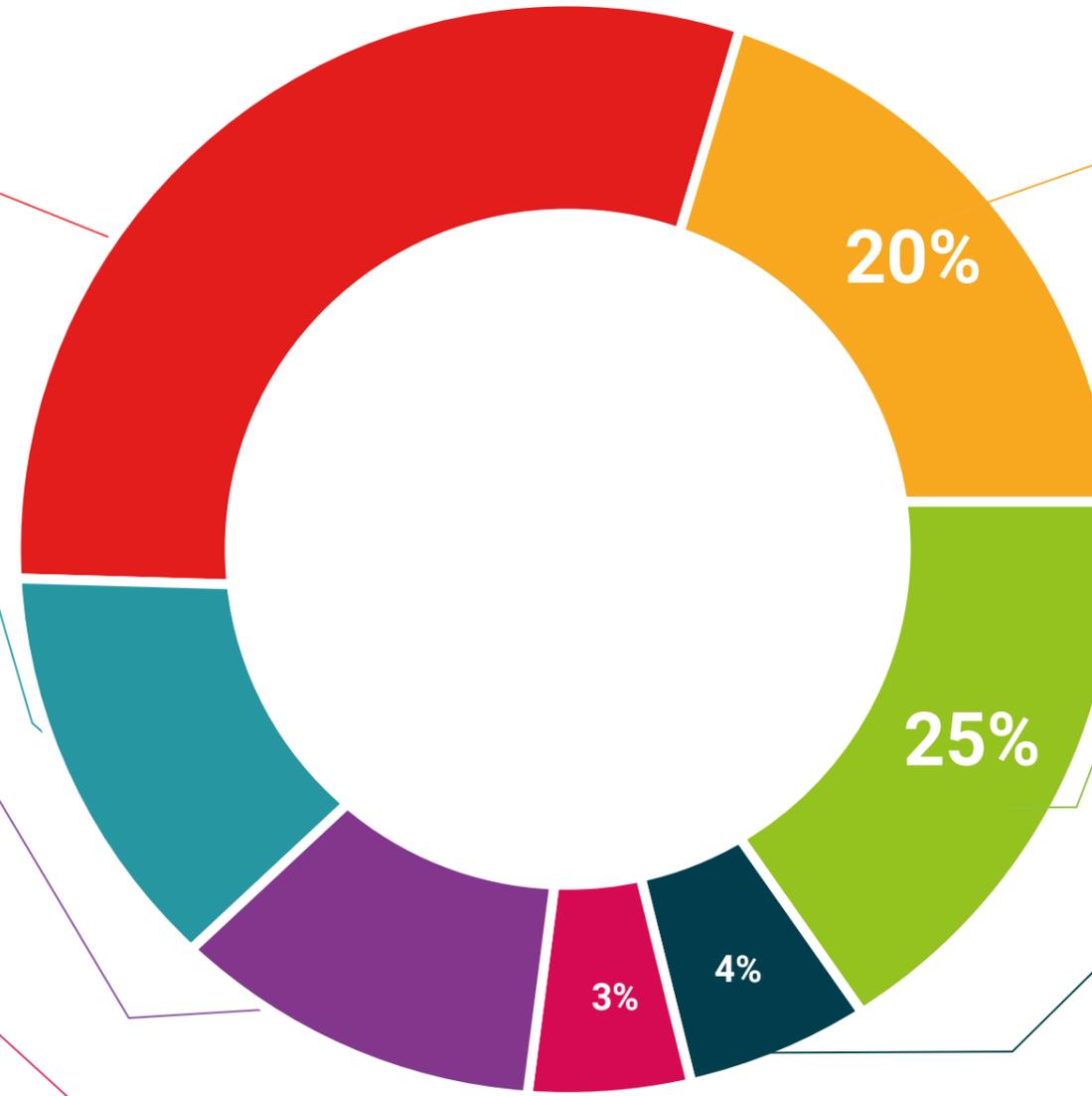
**Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken**

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.



06

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Innovation in der Kreativwirtschaft garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.

Qualifizierung | 31 **tech**

“

*Schließen Sie diese Aktualisierung erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Hochschulabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätsexperte in Innovation in der Kreativwirtschaft** 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 Technologischen 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 Innovation in der Kreativwirtschaft**

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 institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische universität

**Universitätsexperte  
Innovation in der  
Kreativwirtschaft**

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

# Universitätsexperte

## Innovation in der Kreativwirtschaft

