

Universitätsexperte

Verwaltung 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 Unternehmensführung scheinen völlig gegensätzliche Themen zu sein. Im Bereich des Designs und der Kreativwirtschaft sind sie jedoch enger denn je miteinander verbunden. Aus diesem Grund sind Designer auf der Suche nach einer Weiterbildung, die es ihnen ermöglicht, die notwendigen Kenntnisse zu erwerben, um ihr eigenes Unternehmen zu führen oder entsprechende Positionen in kreativen Unternehmen einzunehmen, in denen sie auch ihre innovativste Seite entfalten können. Unter dieser Prämisse bietet TECH ein komplettes akademisches Programm an, das ihnen Zugang zu den neuesten Informationen in diesem Bereich verschafft, die für ihre berufliche Entwicklung von grundlegender Bedeutung sind.



“

Kreative Unternehmen benötigen Designer mit umfassenden betriebswirtschaftlichen Kenntnissen, die in der Lage sind, sie auf das höchste Qualitätsniveau zu bringen"

Heutzutage sind Kreativität und Innovation neben der Technologie zu den wichtigsten Triebkräften des wirtschaftlichen Fortschritts geworden. Infolgedessen entstehen immer mehr kreative Unternehmen, und die Nachfrage nach neuen Berufsprofilen, die in der Lage sind, diese Instrumente im Management der so genannten Kreativwirtschaft harmonisch und effizient zu entwickeln, wächst ständig.

Dies hat dazu geführt, dass sich Designprofis auf neue Bereiche spezialisieren, die auf den ersten Blick wenig mit ihren Fähigkeiten zu tun haben, die aber durchaus relevant sind, vor allem wenn sie sich entscheiden, ein eigenes Unternehmen in diesem Bereich zu gründen. Ebenso, weil es notwendig ist, über relevante Managementpositionen und Fachkräfte mit umfassenden Kenntnissen auf kreativer Ebene zu verfügen, die jene einzigartige Kombination bieten, die im Unternehmen und auf dem Markt den Unterschied ausmacht.

Um der Nachfrage nach höher qualifizierten Fachkräften in diesem Sektor gerecht zu werden, bietet TECH dieses hoch spezialisierte Programm an, das auf die Bedürfnisse kreativer Unternehmen zugeschnitten ist. Dieses sehr umfassende Programm bietet den Studenten die Möglichkeit, alle Themen zu beherrschen, die für das Management von Unternehmen und Organisationen im neuen Kontext der Kreativwirtschaft notwendig sind. Das Programm konzentriert sich nicht nur auf das Kunstmanagement, sondern zielt auch darauf ab, Werkzeuge zur Analyse der wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Realitäten bereitzustellen, in denen sich die Kreativunternehmen heute entwickeln und verändern.

Eine 100%ige Online-Universität, die es den Studenten ermöglicht, sich ihre Studienzzeit 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 Verwaltung 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 für das Management 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

“*Die neuen Technologien haben das Entstehen kreativer Unternehmen begünstigt, die Fachkräfte mit ausgeprägten digitalen Kompetenzen benötigen*”

“*Wenn Sie wissen, wie man ein kreatives Unternehmen führt, können Sie Ihre Karriere ankurbeln und mit einer Erfolgsgarantie in die Zukunft blicken*”

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.

Die Kreativwirtschaft wächst stetig, daher ist eine Spezialisierung in diesem Bereich unerlässlich, um relevante Positionen zu erreichen.

Wenn Sie sich in diesen Universitätsexperten einschreiben, haben Sie direkten Zugang zu einer Vielzahl von theoretischen und praktischen Ressourcen, die für Ihr Studium unerlässlich sind.



02 Ziele

Der Universitätsexperte in Verwaltung in der Kreativwirtschaft von TECH ist ein Programm, das sich an Designer richtet. Sein Hauptziel ist es, ihnen aus erster Hand zu vermitteln, wie es ist, in dieser Art von Unternehmen zu arbeiten, und die spezifischen Fähigkeiten zu erwerben, die es ihnen ermöglichen, diese erfolgreich zu führen. Am Ende des Programms werden die Studenten eine allgemeine Vorstellung von den meisten künstlerischen und kulturellen Geschäftszweigen haben, die zu diesem Bereich gehören, um sich in ihnen beruflich weiterentwickeln zu können.

“

Die Arbeit in kreativen Unternehmen erfordert ein hohes Maß an Spezialisierung, daher wird dieser Universitätsexperte Ihnen helfen, spezifische Fähigkeiten zu erwerben"



Allgemeine Ziele

- ◆ Bereitstellen von nützlichem Wissen für die Spezialisierung der Studenten, um ihnen Kompetenzen 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
- ◆ Nutzen der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien als Hilfsmittel für die Weiterbildung 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*



Erwerben Sie die notwendigen Qualifikationen, um ein erstklassiger Kreativmanager zu sein"



Spezifische Ziele

Modul 1. Schutz von kreativen und immateriellen Produkten auf dem derzeitigen Markt

- ◆ Kennen der Vorschriften, die kreative und immaterielle Produkte betreffen, wie z. B. das Recht des geistigen und gewerblichen Eigentums oder das Werberecht
- ◆ Anwenden der erlernten Standards auf die tägliche Arbeit als Manager von Kreativunternehmen

Modul 2. Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen

- ◆ Kennen der Finanzstruktur eines Kreativunternehmens
- ◆ Verfügen über ausreichende Kenntnisse, um die Buchhaltung und das Finanzmanagement eines Kreativunternehmens durchzuführen
- ◆ Verstehen, wie Investitionen in diesem Sektor getätigt werden sollten
- ◆ Wissen, wie man Produkte in der Kreativbranche bepreist

Modul 3. Verbraucher- oder Benutzermanagement in kreativen Unternehmen

- ◆ Kennen der neuesten Trends bei den Kaufmethoden der Verbraucher
- ◆ Verstehen, dass der Kunde im Mittelpunkt aller Unternehmensstrategien stehen muss
- ◆ Anwenden von *Design Thinking*-Techniken und -Werkzeugen
- ◆ Anwenden verschiedener Forschungsmittel und -techniken



03 Kursleitung

TECH hat für diesen Universitätsexperten in Verwaltung in der Kreativwirtschaft ein großes Dozententeam ausgewählt, das über umfangreiche Erfahrungen in diesem Sektor verfügt und die vollständigsten und aktuellsten Informationen zu diesem Thema ausgewählt hat. Dozenten, die sich der Bedeutung höherer Studien zur Verbesserung ihrer Qualifikationen bewusst sind und die einen großen Teil ihres Lebens der Forschung und Spezialisierung gewidmet haben, weshalb sie in der Lage sind, das beste didaktische Programm auf dem Markt anzubieten.



“

Das Dozententeam dieses
Universitätsexperten hat die vollständigsten
Informationen zu diesem Thema ausgewählt”

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

- Kommunikationsberaterin mit Expertise in Mode
- Geschäftsführung bei Forefashion Lab
- Management von Unternehmensmarketing bei der SGN Group (New York)
- Beraterin für Unternehmenskommunikation bei LLYC
- *Freelance*-Beraterin für Kommunikation und Markenbildung
- Kommunikationsmanagerin an der Universität Villanueva
- Dozentin in Universitätsstudien im Bereich Marketing
- Promotion in Kommunikation an der Universität Carlos III von Madrid
- Hochschulabschluss in Audiovisuelle Kommunikation von der Universität Complutense von Madrid
- MBA in *Fashion Business Management* von der ISEM Marketing Business School



Professoren

Fr. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Rechtsberaterin, Designerin und Expertin in der Kreativbranche
- ◆ Rechtsberaterin bei der Vereinigung für die Selbstregulierung der kommerziellen Kommunikation
- ◆ Rechtsberaterin des Managements des Unternehmens Eley Hawk
- ◆ Designerin für *National Geographic* und El Mueble
- ◆ Dozentin für Aufbaustudiengänge an Universitäten
- ◆ Hochschulabschluss in Rechtswissenschaften an der Universität Pompeu Fabra von Barcelona
- ◆ Hochschulabschluss in Design von der Universität Pompeu Fabra von Barcelona
- ◆ Offizieller Masterstudiengang in Geistiges Eigentum von der Päpstlichen Universität Comillas
- ◆ Kurs in Werberecht von der Vereinigung für die Selbstregulierung der kommerziellen Kommunikation

Dr. Bravo Durán, Sandra

- ◆ CEO von UX bei Myme
- ◆ CEO und Gründerin von Ch2 Abroad & Events
- ◆ Soziologin beim Fremdenverkehrsamt von Salamanca
- ◆ Digitale Beraterin bei Everis
- ◆ Forscherin bei Runroom
- ◆ Dozentin für den Masterstudiengang in *Fashion and Luxury Marketing Management* und den Masterstudiengang in *Luxury Business Brand Management* an der MSMK - Madrid School of Marketing
- ◆ Promotion in angewandter Kreativität an der Universität von Navarra
- ◆ Hochschulabschluss in Soziologie an der Universität von Salamanca
- ◆ Hochschulabschluss in Wirtschaftswissenschaften an der Universität von Salamanca
- ◆ Masterstudiengang in *Fashion Business Management* an der der Universität von Navarra

05 Struktur und Inhalt

TECH bietet den Studenten mit diesem Universitätsexperten ein sehr komplettes Programm, das mit Blick auf die akademischen Bedürfnisse von Designern strukturiert wurde, die auch eine höhere Spezialisierung im Bereich der Unternehmensführung benötigen. Dies sollte es ihnen ermöglichen, in ihren Unternehmen erfolgreicher zu sein, eine strategische Vision für ihre Arbeit zu entwickeln und ihre zukünftige Beschäftigung zu verbessern. Zu diesem Zweck wurde der Lehrplan mit Blick auf das Selbststudium der Studenten strukturiert.

“

Ein komplettes Programm, das Ihnen helfen wird, Ihre Fähigkeiten im Bereich Verwaltung in der Kreativwirtschaft zu verbessern”

Modul 1. Schutz von kreativen und immateriellen Produkten

- 1.1. Rechtlicher Schutz von immateriellen Vermögenswerten
- 1.2. Geistiges Eigentum I
- 1.3. Geistiges Eigentum II
- 1.4. Geistiges Eigentum III
- 1.5. Industrielles Eigentum I: Marke
- 1.6. Industrielles Eigentum II: Industrielles Design
- 1.7. Industrielles Eigentum III: Patente und Gebrauchsmuster
- 1.8. Geistiges und industrielles Eigentum: Praxis
- 1.9. Werberecht I
- 1.10. Werberecht II

Modul 2. Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen

- 2.1. Die notwendige wirtschaftliche Nachhaltigkeit
 - 2.1.1. Die Finanzstruktur eines Kreativunternehmens
 - 2.1.2. Buchhaltung in einem Kreativunternehmen
 - 2.1.3. Dreifache Gewinnspanne
- 2.2. Einnahmen und Ausgaben des heutigen Kreativunternehmens
 - 2.2.1. Kostenrechnung
 - 2.2.2. Art der Kosten
 - 2.2.3. Kostenverteilung
- 2.3. Gewinnraten im Unternehmen
 - 2.3.1. Deckungsbeitrag
 - 2.3.2. Break-Even-Punkt
 - 2.3.3. Bewertung von Alternativen
- 2.4. Investitionen in den Kreativsektor
 - 2.4.1. Investitionen in die Kreativwirtschaft
 - 2.4.2. Bewertung einer Investition
 - 2.4.3. Die NPV-Methode: Nettogegenwartswert

- 2.5. Rentabilität in der Kreativwirtschaft
 - 2.5.1. Wirtschaftliche Rentabilität
 - 2.5.2. Rentabilität der Zeit
 - 2.5.3. Finanzielle Rentabilität
- 2.6. Schatzamt: Liquidität und Solvenz
 - 2.6.1. Cashflow
 - 2.6.2. Bilanz und Gewinn- und Verlustrechnung
 - 2.6.3. Liquidation und Hebelwirkung
- 2.7. Finanzierungsformeln, die derzeit auf dem Kreativmarkt angeboten werden
 - 2.7.1. Risikokapitalfonds
 - 2.7.2. Business Angels
 - 2.7.3. Aufrufe und Finanzhilfen
- 2.8. Produktpreisgestaltung in der Kreativbranche
 - 2.8.1. Preisgestaltung
 - 2.8.2. Gewinn vs. Wettbewerb
 - 2.8.3. Strategie der Preisgestaltung
- 2.9. Preisstrategie in der Kreativbranche
 - 2.9.1. Arten von Preisstrategien
 - 2.9.2. Vorteile
 - 2.9.3. Nachteile
- 2.10. Operative Haushaltspläne
 - 2.10.1. Strategisches Planungsinstrument
 - 2.10.2. Elemente, die im operationellen Haushalt enthalten sind
 - 2.10.3. Entwicklung und Ausführung des operationellen Haushalts

Modul 3. Verbraucher- oder Benutzermanagement in kreativen Unternehmen

- 3.1. Der Benutzer im aktuellen Kontext
 - 3.1.1. Der Wandel des Verbrauchers in jüngster Zeit
 - 3.1.2. Die Bedeutung der Forschung
 - 3.1.3. Trendanalyse
- 3.2. Strategie mit der Person im Mittelpunkt
 - 3.2.1. Human Centric-Strategie
 - 3.2.2. Schlüssel und Vorteile des Human Centric-Seins
 - 3.2.3. Erfolgsgeschichten
- 3.3. Daten im Rahmen der Human Centric-Strategie
 - 3.3.1. Daten im Rahmen der Human Centric-Strategie
 - 3.3.2. Der Wert der Daten
 - 3.3.3. 360°-Blick auf den Kunden
- 3.4. Umsetzung der Human Centric-Strategie in der Kreativbranche
 - 3.4.1. Umwandlung von verstreuten Informationen in Kundenwissen
 - 3.4.2. Analyse des Potentials
 - 3.4.3. Optimierungsstrategien und -initiativen
- 3.5. Methodik Human Centric
 - 3.5.1. Von der Forschung zum Prototyping
 - 3.5.2. Double Diamond-Modell: Prozess und Phasen
 - 3.5.3. Tools
- 3.6. Design Thinking
 - 3.6.1. Das Design Thinking
 - 3.6.2. Methodik
 - 3.6.3. Design Thinking-Techniken und -Werkzeuge
- 3.7. Die Positionierung der Marke in den Köpfen der Benutzer
 - 3.7.1. Analyse der Positionierung
 - 3.7.2. Typologie
 - 3.7.3. Methodik und Instrumente

- 3.8. User Insights in kreativen Unternehmen
 - 3.8.1. Insights und ihre Bedeutung
 - 3.8.2. Customer Journey und die Bedeutung der Journey Map
 - 3.8.3. Forschungstechniken
- 3.9. Benutzerprofilierung (Archetypen und Buyer Persona)
 - 3.9.1. Archetypen
 - 3.9.2. Buyer Persona
 - 3.9.3. Methodik der Analyse
- 3.10. Forschungsressourcen und -techniken
 - 3.10.1. Techniken im Kontext
 - 3.10.2. Visualisierungs- und Gestaltungstechniken
 - 3.10.3. Techniken der Stimmkontraste



Werden Sie Spezialist für die Kreativwirtschaft und leiten Sie diese Art von Unternehmen erfolgreich"

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.

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.

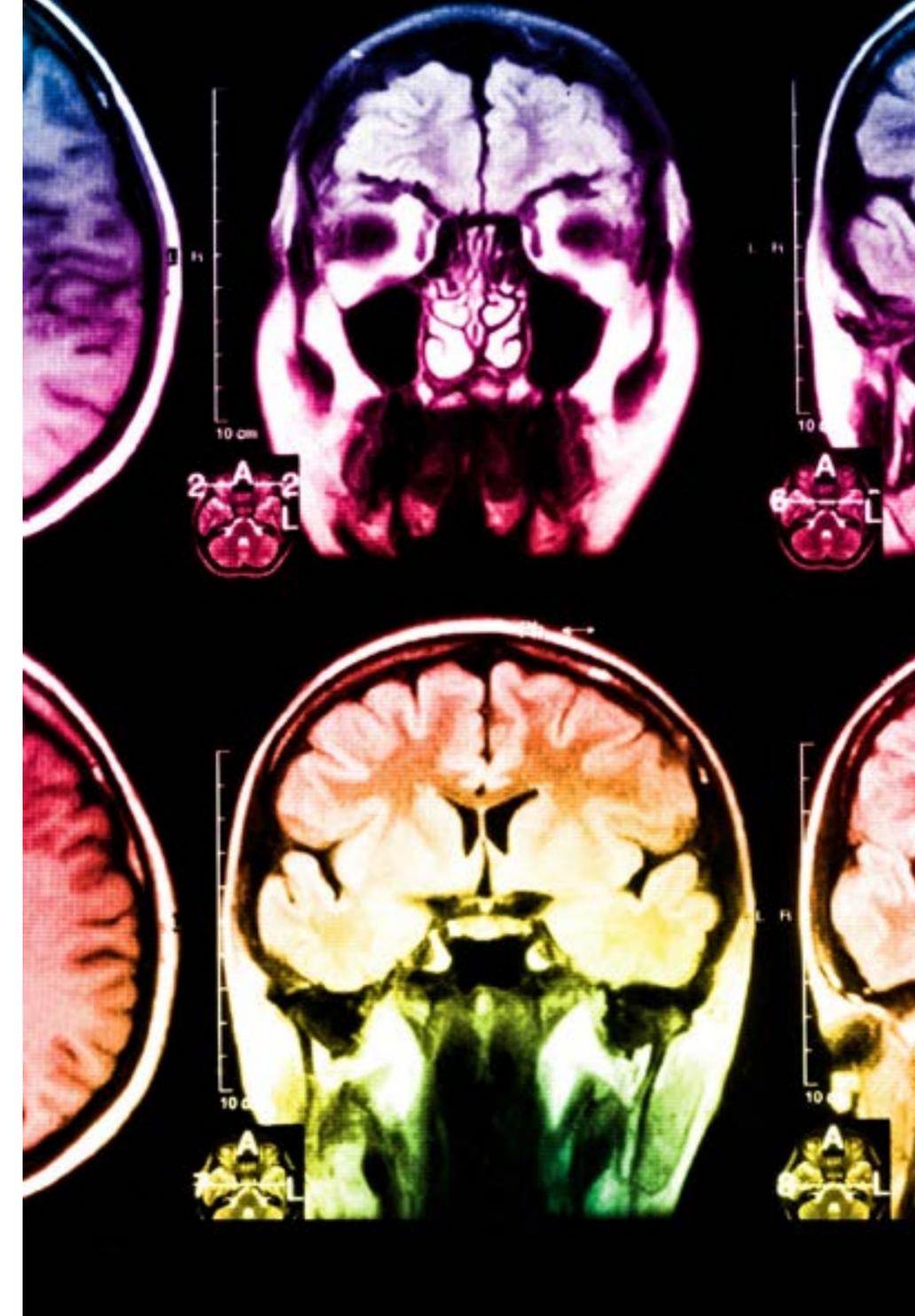


In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen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



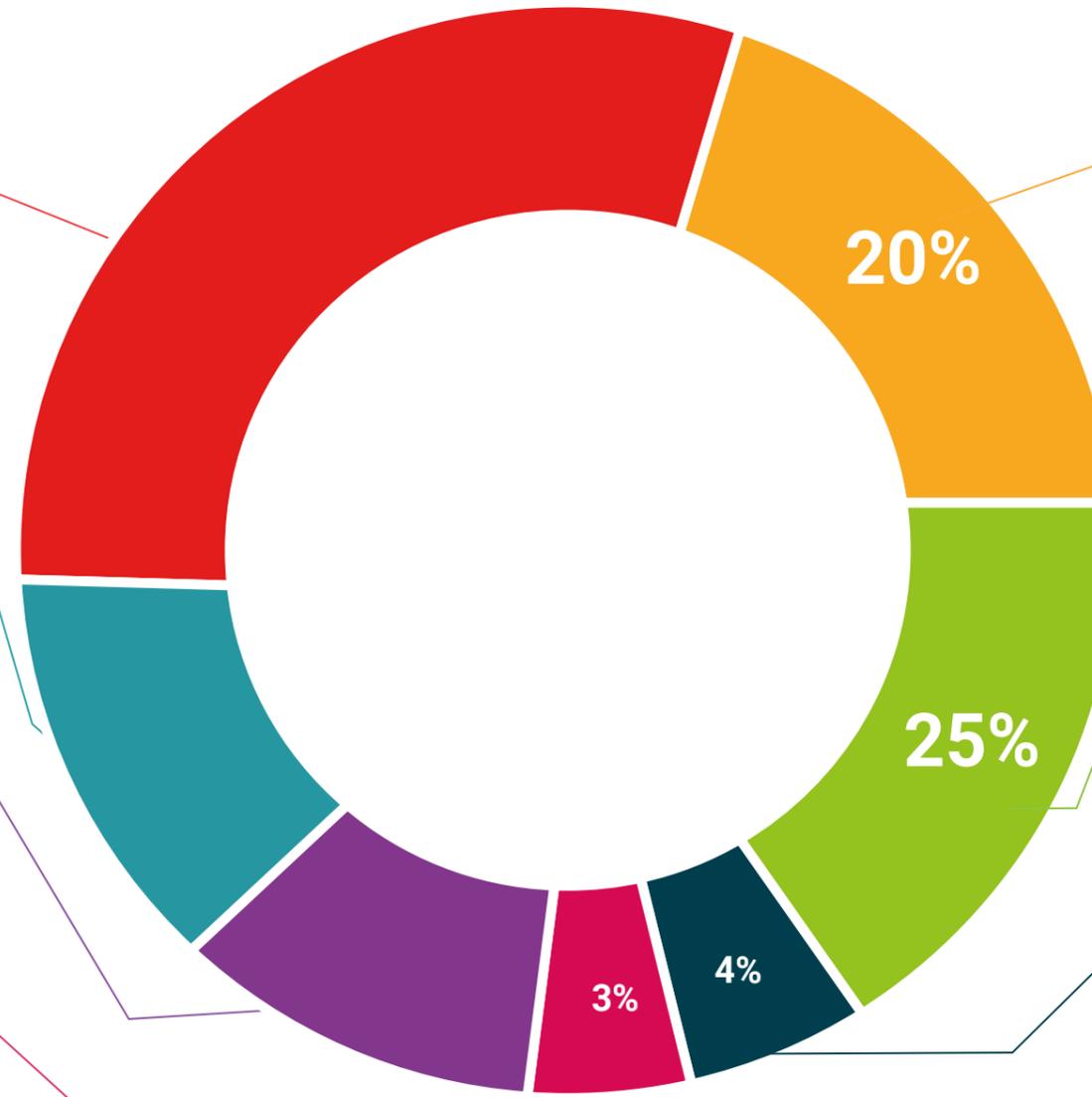
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Verwaltung 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 dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten"

Dieser **Universitätsexperte in Verwaltung 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 Verwaltung 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 sprechen



Universitätsexperte
Verwaltung in der
Kreativwirtschaft

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

Universitätsexperte

Verwaltung in der Kreativwirtschaft

