

# Universitätskurs

Führung der Innovation  
in der Kreativwirtschaft



# Index

## Universitätskurs

Führung der Innovation  
in der Kreativwirtschaft

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/fuehrung-innovation-kreativwirtschaft](http://www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/fuehrung-innovation-kreativwirtschaft)

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

Die Welt des Designs ist geprägt von ständigen Innovationen, die die Wirtschaft des Sektors antreiben. Die Unternehmen benötigen nicht nur innovative, sondern auch kreative Mitarbeiter, die in der Lage sind, diese Innovationen voranzutreiben und neue Moden und Trends in der Branche zu etablieren. TECH hat sich auf die Frage konzentriert, wie dieses Ziel erreicht werden kann, und hat dieses Programm für die Studenten entwickelt, um ihnen die Fähigkeiten zu vermitteln, die heute am meisten gefragt sind. Sie werden lernen, wie man Veränderungen in der Industrie herbeiführt, um echte Innovationstreiber zu werden.



“

*Mit Ihrem Einfallsreichtum und Ihren Ideen können Sie alles erreichen. Lernen Sie, daraus Kapital zu schlagen und ein echter Innovationsguru zu werden, der Designkollegen auf der ganzen Welt inspiriert"*

Führende Designunternehmen sind immer Trendsetter. In ihren Kreativteams gibt es Führungspersönlichkeiten, die für die Koordination aller Ideen und deren Umsetzung verantwortlich sind, die in der Lage sind, ein hohes Arbeitspensum zu bewältigen und Hindernisse zu überwinden. Diese Führungskräfte benötigen eine hochspezialisierte Weiterbildung, denn sie müssen die ihnen zur Verfügung stehenden Instrumente kennen, um sie effizient einsetzen zu können.

Der Universitätskurs in Führung der Innovation in der Kreativwirtschaft bildet Studenten zu diesen Innovationsführern heran. Durch die Vertiefung spezifischer Themen wie geschlossene oder offene Innovation und durch das Erlernen von Finanzierungsinstrumenten für Innovation und kreative Ökosysteme wird sichergestellt, dass die Studenten über das gesamte Wissen verfügen, das sie benötigen, um sich zu spezialisieren und Innovation im Designsektor zu führen.

Durch die Anwendung innovativer Methoden fördert der Studiengang kritisches Denken und Problemlösung und stärkt gleichzeitig einige der wichtigsten Querschnittskompetenzen, die in jedem Studienfach benötigt werden. Das Programm konzentriert sich nicht nur auf kreatives Management, sondern erweitert das Spektrum um die Analyse der wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Realitäten, die die Designbranche verändern.

Dies ist möglich, weil die Studenten nicht an die Orte reisen müssen, an denen der Unterricht stattfindet. Das gesamte Lehrmaterial kann von jedem Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden.

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

- ◆ Unterstützen des Studenten bei der Aneignung von Fähigkeiten, die sowohl im geschäftlichen als auch im unternehmerischen Umfeld benötigt werden
- ◆ Erwerben der notwendigen Kenntnisse für ein effizientes Management kreativer Unternehmen und Organisationen
- ◆ Nutzung der neuen Informationstechnologien, um die besten Lernwerkzeuge anzubieten
- ◆ Die Unterstützung, nicht nur die eigene Kreativität zu fördern, sondern auch dabei zu helfen, diese Kreativität weiterzugeben und ein aktives Arbeitsteam zu bilden
- ◆ Ein Dozententeam, das sich aus Experten auf dem Gebiet zusammensetzt und die die didaktischen Inhalte aus ihrer eigenen beruflichen Erfahrung entwickelt haben
- ◆ Vollständige Verfügbarkeit der Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss aus

“ *Sie können der nächste Anführer des Wandels im Design sein. Verpassen Sie nicht die Gelegenheit und schreiben Sie sich jetzt ein, um sich auf Innovationsführerschaft zu spezialisieren*”

“ *Es ist an der Zeit, dass Sie aufhören, dem Trend zu folgen, und anfangen, den Trend zu setzen. Werden Sie mit diesem Universitätskurs die Speerspitze der Innovation*”

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften 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 eine immersive Fortbildung ermöglicht, die auf reale 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. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Sie sind eine geborene Führungspersönlichkeit. Mit den richtigen Werkzeugen können Sie die beste Führungskraft für Ihr Team werden.*

*Ein Chef befiehlt, eine Führungskraft inspiriert. Lernen Sie, wie Sie Ihre Kreativität auf Ihr eigenes Team übertragen und auf Ihrem Gebiet die bestmögliche Innovation erzielen.*



## 02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Führung der Innovation in der Kreativwirtschaft lehrt Designer, Innovationsprozesse zu managen, von der Konzeption von Ideen bis hin zu deren Umsetzung und Ausführung. Diese Inhalte sind besonders nützlich für den Designsektor, der Experten benötigt, die zu den modernsten Innovationen führen. Zu diesem Zweck werden eine Reihe allgemeiner und gemeinsamer Ziele festgelegt, um sicherzustellen, dass der Student am Ende des Lernprozesses alle notwendigen Fähigkeiten erworben hat.



# Innovation

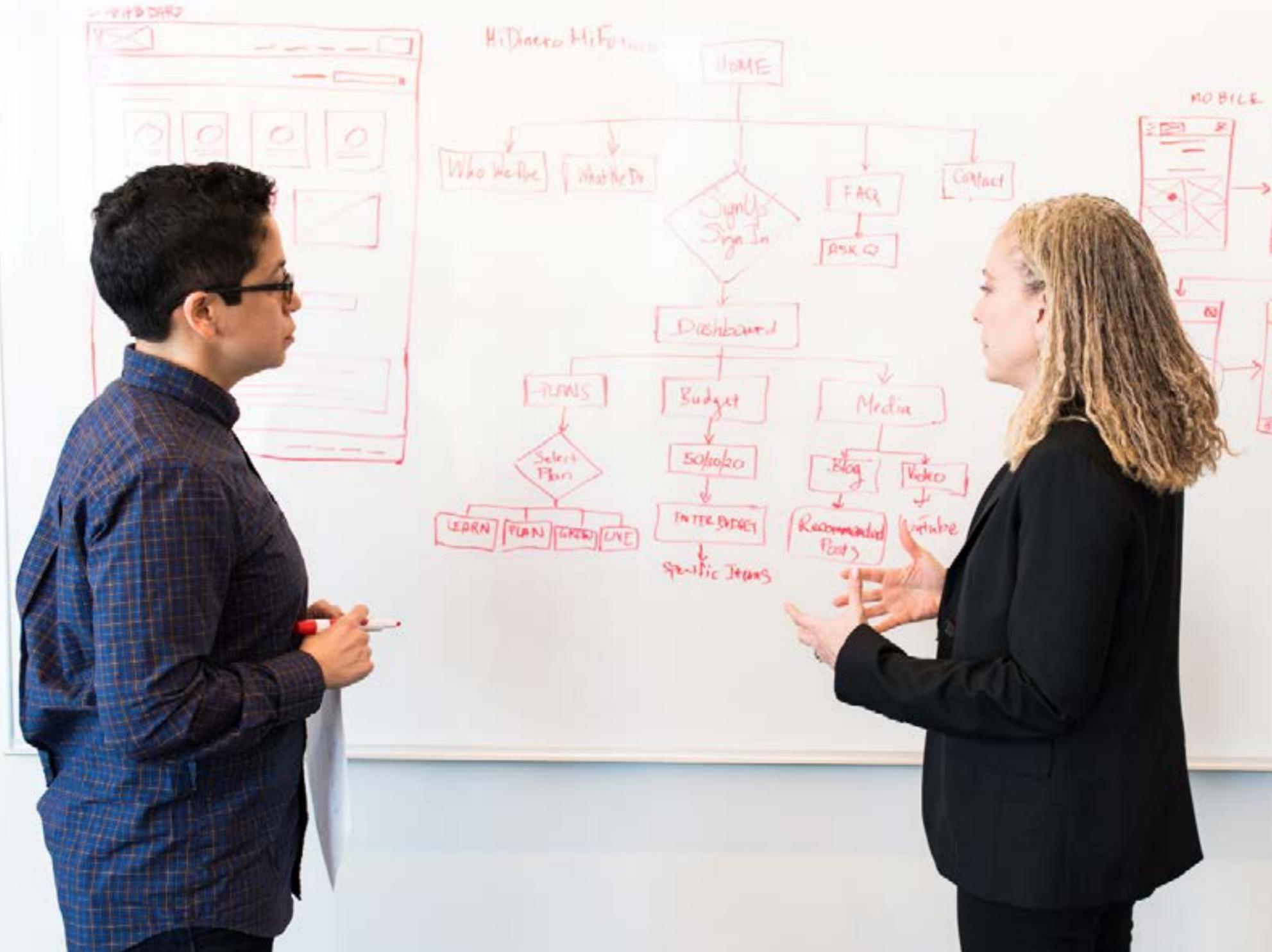
“

*Lassen Sie sich nicht abhängen  
und schreiben Sie sich für diesen  
Universitätskurs ein, der Sie darauf  
vorbereitet, die beste Führungskraft zu sein“*



### Allgemeine Ziele

- Entwickeln der Management- und Führungsfähigkeiten der Studenten
- Fördern der kontinuierlichen Aktualisierung des Wissens, um auf zukünftige Paradigmen vorbereitet zu sein
- Verstehen, wie Kreativität und Innovation untrennbar miteinander verbunden sind, um die Motoren der Wirtschaft zu sein
- Erwerben von organisatorischen und planerischen Fähigkeiten, die bei der Führung von Kreativunternehmen helfen
- Entwickeln von Kommunikationsfähigkeiten, sowohl in schriftlicher als auch in mündlicher Form, um eine bessere Weitergabe von Ideen an das Arbeitsteam zu ermöglichen
- Erwerben von Marktforschungskompetenzen mit strategischem Weitblick und innovativer Arbeitsmethodik



### Spezifische Ziele

- Eintauchen in den Kontext der Innovation, warum sie scheitern kann und die verschiedenen akademischen Theorien zu diesem Thema
- Lernen, was uns einschränken kann und auf welche Hindernisse wir stoßen können, wenn wir in der Kreativbranche innovieren
- Lernen, welche unterschiedlichen Geschäftsmodelle es in der Kreativwirtschaft gibt und welche Trends man verfolgen kann
- Vertiefen in den finanziellen Aspekt der Innovation, die verschiedenen Möglichkeiten der Kapitalbeschaffung und die neuen kreativen und innovativen Ökosysteme

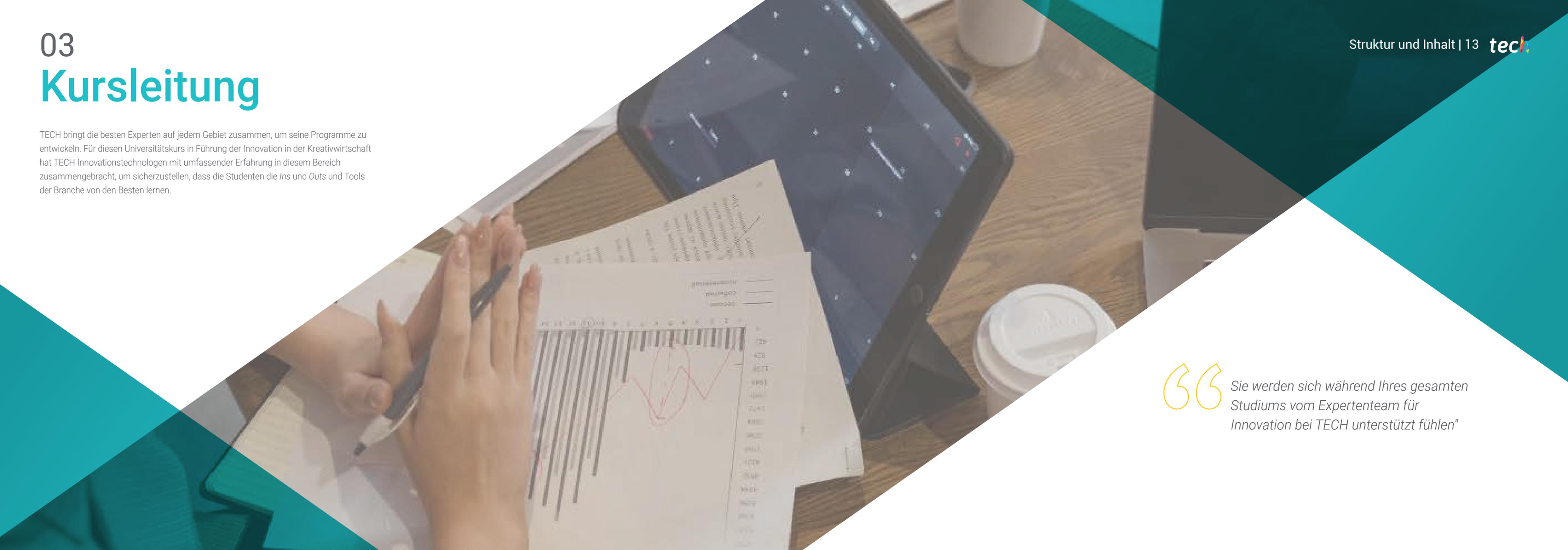


*Denken Sie groß und erreichen Sie Ihre Traumziele. Seien Sie die Führungskraft, die Sie schon immer sein wollten"*

# 03 Kursleitung

TECH bringt die besten Experten auf jedem Gebiet zusammen, um seine Programme zu entwickeln. Für diesen Universitätskurs in Führung der Innovation in der Kreativwirtschaft hat TECH Innovationstechnologen mit umfassender Erfahrung in diesem Bereich zusammengebracht, um sicherzustellen, dass die Studenten die *Ins* und *Outs* und Tools der Branche von den Besten lernen.

“ Sie werden sich während Ihres gesamten Studiums vom Expertenteam für Innovation bei TECH unterstützt fühlen”



## 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

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

## 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



Der Lehrplan des Universitätskurses in Führung der Innovation in der Kreativwirtschaft wurde mit dem Ziel entworfen und strukturiert, dem Studenten alle notwendigen Werkzeuge an die Hand zu geben, um das Programm als effizientere Führungskraft zu beenden, die in der Lage ist, mit den großen Veränderungen im Bereich Design umzugehen. Zu diesem Zweck wird der gesamte Lehrstoff in einem einzigen Modul behandelt, das in 10 spezifische Themen unterteilt ist, die dem Studenten das Lernen und die anschließende Konsultation des didaktischen Materials erleichtern.

“

*Ein vollständiger Lehrplan, in dem Sie alle notwendigen Werkzeuge finden, die Sie von einer Führungskraft zu einem Leader machen”*

Modul 1. Führung und Innovation in der Kreativwirtschaft

- 1.1. Kreativität in der Industrie
  - 1.1.1. Kreativer Ausdruck
  - 1.1.2. Kreative Ressourcen
  - 1.1.3. Kreative Techniken
- 1.2. Die neue innovative Kultur
  - 1.2.1. Der Kontext der Innovation
  - 1.2.2. Warum scheitert die Innovation?
  - 1.2.3. Akademische Theorien
- 1.3. Dimensionen und Hebel der Innovation
  - 1.3.1. Die Ebenen oder Dimensionen der Innovation
  - 1.3.2. Verhaltensweisen für Innovation
  - 1.3.3. Intrapreneurship und Technologie
- 1.4. Einschränkungen und Hindernisse für Innovationen in der Kreativbranche
  - 1.4.1. Persönliche und gruppenbezogene Zwänge
  - 1.4.2. Soziale und organisatorische Zwänge
  - 1.4.3. Industrielle und technologische Zwänge
- 1.5. Geschlossene Innovation und offene Innovation
  - 1.5.1. Von der geschlossenen Innovation zur offenen Innovation
  - 1.5.2. Praktiken zur Umsetzung offener Innovation
  - 1.5.3. Erfahrungen mit offener Innovation in Unternehmen
- 1.6. Innovative Geschäftsmodelle in der Kreativwirtschaft
  - 1.6.1. Geschäftstrends in der Kreativwirtschaft
  - 1.6.2. Fallstudien
  - 1.6.3. Revolution im Sektor
- 1.7. Leitung und Verwaltung einer Innovationsstrategie
  - 1.7.1. Die Annahme vorantreiben
  - 1.7.2. Den Prozess leiten
  - 1.7.3. Portfolio Maps



- 1.8. Innovation finanzieren
  - 1.8.1. CFO: Risikokapitalgeber
  - 1.8.2. Dynamische Finanzierung
  - 1.8.3. Auf Herausforderungen reagieren
- 1.9. Hybridisierung: Innovation in der Kreativwirtschaft
  - 1.9.1. Schnittpunkt der Sektoren
  - 1.9.2. Die Entwicklung bahnbrechender Lösungen
  - 1.9.3. Der Medici-Effekt
- 1.10. Neue kreative und innovative Ökosysteme
  - 1.10.1. Schaffung eines innovativen Umfelds
  - 1.10.2. Kreativität als Lebensstil
  - 1.10.3. Ökosysteme

“ Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihre Designkarriere zu spezialisieren und sich den Weg zu bahnen, um große Veränderungen in Ihrer Branche anzuführen”

# 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.



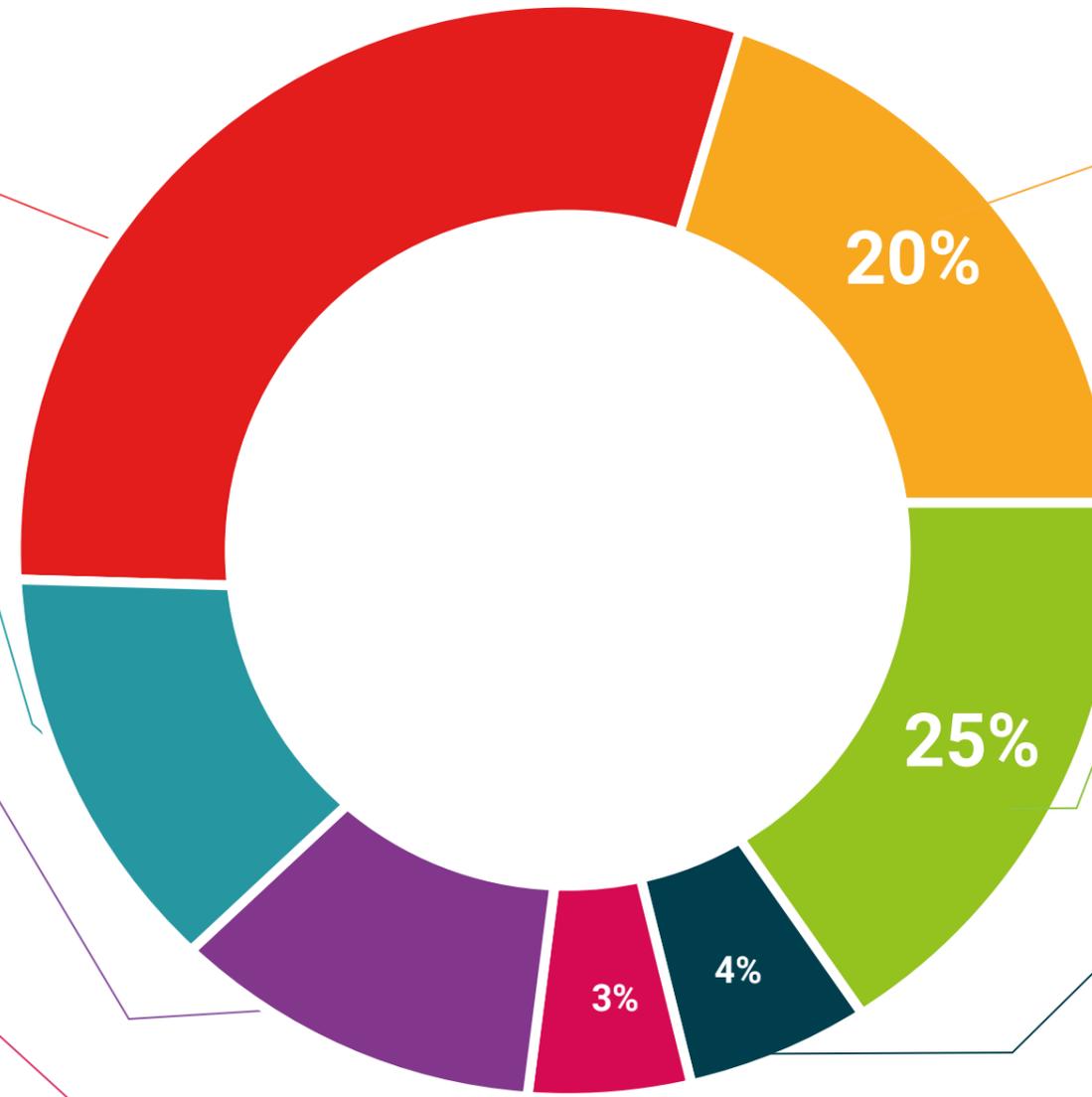
**Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken**

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 Universitätskurs in Führung der 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 dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten“*

Dieser **Universitätskurs in Führung der 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: **Universitätskurs in Führung der Innovation in der Kreativwirtschaft**

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



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

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

tech technologische universität

**Universitätskurs**  
Führung der Innovation  
in der Kreativwirtschaft

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

# Universitätskurs

Führung der Innovation  
in der Kreativwirtschaft