

Universitätskurs

Angewandte Werbekreativität
im Metaversum der Werbung



Universitätskurs

Angewandte Werbekreativität im Metaversum der Werbung

- » 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/journalismus-kommunikation/universitatskurs/angewandte-werbekreativitat-metaversum-werbung

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

In der modernen Werbelandschaft, die von ständigem technologischen Fortschritt geprägt ist, ist das Metaversum ein wichtiger Bereich. Das Eintauchen in virtuelle und erweiterte Umgebungen hat die Art und Weise, wie Marken mit ihrem Publikum in Kontakt treten, revolutioniert. Der Bedarf an Fachleuten, die effektive Marketingstrategien in virtuellen Welten konzipieren und umsetzen können, ist daher unbestreitbar. Dieses Programm, das darauf abzielt, den Studenten die erforderlichen Fähigkeiten zu vermitteln, wird in einem 100%igen Online-Format angeboten und bietet Zugang zu einer Vielzahl multimedialer Inhalte. Auf diese Weise lernen die Studenten, immersive Erlebnisse zu schaffen, neue Grenzen der Kreativität zu erforschen und sich in einem sich ständig wandelnden Bereich auszuzeichnen.



“

*Beginnen Sie Ihre berufliche Zukunft neu
und werden Sie mit einem 100%igen
Online-Studium zum Experten im
Metaversum der Werbung”*

Die Werbebranche befindet sich in einem ständigen Veränderungsprozess, der vor allem durch den rasanten technologischen Fortschritt vorangetrieben wird. In diesem Szenario wird das Metaversum zu einem neuen Raum, in dem Marken versuchen, mit ihrem Publikum auf innovative und fesselnde Weise in Kontakt zu treten. Dieser Universitätskurs ist eine Antwort auf den wachsenden Bedarf an Fachleuten, die in der Lage sind, dieses neue digitale Umfeld zu verstehen und sich darin zu behaupten. Das Eintauchen in virtuelle und erweiterte Welten erfordert einen ganzheitlichen Ansatz, der Kreativität und Technologie kombiniert, um effektive Kampagnen und eindrucksvolle Erlebnisse zu schaffen.

Vor dem Hintergrund des schnellen Wandels in der Branche ist es wichtig, die Schnittmenge zwischen Metaversum und disruptiven Technologien zu erkennen. Die Kombination von *Blockchain*, die die Sicherheit und Authentizität digitaler Assets gewährleistet, mit Avatarisierung und künstlicher Intelligenz, die personalisierte und immersive Erlebnisse ermöglichen, ist ein entscheidender Ansatz für den Erfolg. Darüber hinaus ist die Erstellung von Inhalten, die speziell auf diesen Bereich zugeschnitten sind, von entscheidender Bedeutung, um die Aufmerksamkeit des Publikums in diesen virtuellen und erweiterten Umgebungen zu gewinnen, was die Notwendigkeit unterstreicht, diese Technologien kreativ und effektiv zu verstehen und anzuwenden.

Der Studiengang Angewandte Werbekreativität im Metaversum der Werbung wurde mit Blick auf diese Elemente konzipiert und vermittelt den Studenten das nötige Handwerkszeug und Wissen, um sich in diesem neuen Terrain zurechtzufinden. Mit dem Schwerpunkt auf der Kombination von Kreativität und Technologie lernen die Studenten, wie sie Kampagnen entwickeln können, die die Möglichkeiten dieser neuen Technologie voll ausschöpfen und einzigartige und unvergessliche Erlebnisse bieten. Das Programm wird in einem 100%igen Online-Format angeboten, mit Zugang zu einer Vielzahl von Multimedia-Inhalten, die den Studenten einen flexiblen und anpassungsfähigen Einstieg in diesen Sektor ermöglichen. In Kombination mit der *Relearning*-Methode stellt dieses Programm sicher, dass die Studenten darauf vorbereitet sind, in einem sich ständig weiterentwickelnden Umfeld zu führen, in dem Kreativität und Technologie auf eindrucksvolle Weise verschmelzen.

Dieser **Universitätskurs in Angewandte Werbekreativität im Metaversum der Werbung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung praktischer Fälle, die von Experten in Angewandte Werbekreativität im Metaversum der Werbung vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden alle Möglichkeiten entdecken, die das Metaversum der Werbung an der laut Forbes besten digitalen Universität der Welt bietet

“

99% Beschäftigungsfähigkeit unter den Studenten der TECH. Schreiben Sie sich ein und kurbeln Sie Ihre Karriere an”

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses 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.

Dieser Universitätskurs ist der Grundstein für eine erfolgreiche Karriere in der aufregenden Welt des Metaversums der Werbung.

Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein und spezialisieren Sie sich in einem der vielversprechendsten Bereiche der Werbung.



02 Ziele

In einem Werbeumfeld, das sich in ständigem Wandel befindet, wurde dieses Programm mit einem klaren Ziel konzipiert: den Studenten das nötige Handwerkszeug und Wissen zu vermitteln, um sich im Metaverse zu behaupten. Der Lehrplan konzentriert sich auf die Steigerung der Kreativität, die Erforschung spezifischer Strategien für virtuelle und erweiterte Umgebungen und die Förderung eines tiefen Verständnisses für die Konvergenz zwischen Technologie und Kreativität in dieser neuen Ära. Die Ziele konzentrieren sich darauf, die Studenten darauf vorzubereiten, in der Werbung der Zukunft zu führen und innovative Kampagnen in virtuellen Welten zu entwickeln.



“

Bringen Sie Ihre Karriere in Schwung und werden Sie mit TECH zu einer führenden Persönlichkeit in der Werbung im Metaversum”



Allgemeine Ziele

- ♦ Verbessern der Kenntnisse und beruflichen Fähigkeiten, um die Integration und Ausführung von Arbeiten in einer Kreativabteilung jeder Art von Agentur oder Marketingabteilung durchführen zu können
- ♦ Aneignen der theoretischen/praktischen Kenntnisse, die es ermöglichen, die kreativen Funktionen aus jeder Perspektive auszuführen
- ♦ Vertieftes Verstehen der Beziehungen zwischen den Kreativen und den übrigen Akteuren, die an der Entwicklung der kommerziellen Kommunikation beteiligt sind
- ♦ Vertiefen der Kenntnisse über die neuesten Tools zur Unterstützung der Kreativität
- ♦ Entwickeln von Aktionen und Initiativen zur Verbesserung der kreativen Ergebnisse in Zusammenarbeit mit den anderen an der Konzeption beteiligten Akteuren
- ♦ Verwenden von Tools zur Unterstützung der Kreativität



Konzentrieren Sie sich mit diesem Universitätsprogramm auf Ihre Ziele und nehmen Sie an der nächsten Werberevolution teil: dem Metaversum





Spezifische Ziele

- ♦ Erforschen der Möglichkeiten des Metaversums, der künstlichen Intelligenz (KI) und der Neurowissenschaften
- ♦ Entdecken, was das Metaversum ist und wie es sich auf die Kreativität auswirkt
- ♦ Studieren der betriebswirtschaftlichen Erkenntnisse über das Metaversum
- ♦ Untersuchen, wie KI die Erstellung und den Konsum von Inhalten verändert und welchen Einfluss sie auf den kreativen Arbeitsplatz hat
- ♦ Erkunden der Zukunft und der kreativen Möglichkeiten in dieser neuen Ära
- ♦ Analysieren, wie sich Marken im Metaversum auszeichnen können und wie sich dies auf den Vertrieb und die Beziehung zu den Verbrauchern auswirkt
- ♦ Erlernen der Fähigkeiten und Einstellungen, die erforderlich sind, um in diesem sich ständig verändernden Umfeld erfolgreich zu sein
- ♦ Entdecken der verschiedenen kreativen Möglichkeiten, wie z. B. immersive Erlebnisse, Markenavatare, virtuelle Events...
- ♦ Studieren der Beziehung zwischen Neurowissenschaft und Kreativität

03

Kursleitung

In ihrem Bestreben, die beste und modernste Weiterbildung anzubieten, hat TECH die besten Spezialisten auf dem Gebiet der Werbekreativität im Metaversum für die Leitung dieses Programms gewinnen können. Diese führenden Köpfe der Branche bringen eine Fülle von Erfahrungen und innovativen Visionen mit. Sie sind bestrebt, den Studenten die Fähigkeiten und Kenntnisse zu vermitteln, die sie benötigen, um in einem sich ständig verändernden Werbeumfeld zu bestehen. Das Leitungsteam des Kurses steht an der Spitze der Metaversum-Revolution und möchte eine neue Generation von Werbekreativen dazu inspirieren, in diesem spannenden und aufstrebenden Bereich erfolgreich zu sein.



“

*Sie werden die Werbekreativität in virtuellen
und erweiterten Welten von den Top-Kreativen
von heute meistern”*

Leitung



Hr. Labarta Vélez, Fernando

- ♦ Kreativdirektor bei El Factor H
- ♦ Marketingdirektor bei La Ibense
- ♦ Kreativdirektor für Veranstaltungen bei Beon Worldwide
- ♦ Direktor für Branded Content bei Atrium Digital und Mettre
- ♦ Kreativdirektor bei Grupo de Comunicación del Sur, BSB und FCA BMZ Cid
- ♦ Dozent im Masterstudiengang in Management von Unternehmens- und Institutionelle Kommunikation an der Universität Sevilla
- ♦ Mitverfasser des Buches *Wie man eine Marke schafft, Handbuch für Nutzung und Management*



04

Struktur und Inhalt

Der Studiengang in Angewandte Werbekreativität im Metaversum der Werbung bietet eine innovative und zukunftsweisende Struktur. Die Studenten werden sich der Werbung in einem neuen und aufregenden Umfeld nähern, dem Metaverse, in dem Kreativität und Technologie verschmelzen. Der Inhalt dieses Kurses reicht von grundlegenden Konzepten bis hin zu spezifischen Strategien für das Metaverse, einschließlich der Schaffung von immersiven Erlebnissen und effektiven Werbekampagnen in virtuellen Welten. Der Schwerpunkt dieses Kurses liegt darauf, die Studenten auf die Zukunft dieses Sektors vorzubereiten, in dem virtuelle und erweiterte Realität die neuen Szenarien für Kreativität und Marketing sind.



“

Ein Lehrplan, der von Werbeexperten entwickelt wurde, um Ihr berufliches Profil zu stärken und Ihre Karriere voranzutreiben”

Modul 1. Angewandte Werbekreativität

- 1.1. Das Metaversum
 - 1.1.1. Was ist das?
 - 1.1.2. Welche kreativen Möglichkeiten es bietet
 - 1.1.3. Beispiele
- 1.2. Unternehmen im Metaversum
 - 1.2.1. Kunden im Metaversum
 - 1.2.2. NFTs
 - 1.2.3. Geschäftsbereiche
 - 1.2.4. Arbeiten im Metaversum
 - 1.2.5. Blockchain und Metaversum
- 1.3. Der Sprung ins Metaversum
 - 1.3.1. Digitale Humanisierung
 - 1.3.2. Avatarisierung
 - 1.3.3. Die Zukunft
- 1.4. Künstliche Intelligenz und Inhaltserstellung für das Metaversum
 - 1.4.1. KI
 - 1.4.2. Inhalte
 - 1.4.3. Texte
 - 1.4.4. Audios
 - 1.4.5. Bilder
 - 1.4.6. Arbeitswelt
- 1.5. Sich das Zeitalter des Metaversums und der künstlichen Intelligenz vorstellen
 - 1.5.1. Welche kreativen Möglichkeiten es bietet
 - 1.5.2. Beispiele
 - 1.5.3. Schlussfolgerungen
- 1.6. Markenmonopol
 - 1.6.1. Ein einziges Metaversum
 - 1.6.2. Marken-Vertriebsketten
 - 1.6.3. Verbraucher-Aktionär
- 1.7. Wie werden Kreative in dieser neuen Ära arbeiten?
 - 1.7.1. Fertigkeiten
 - 1.7.2. Verhaltensweisen
 - 1.7.3. Schlussfolgerungen



- 1.8. Kreative Möglichkeiten im Metaversum
 - 1.8.1. Immersive Erlebnisse
 - 1.8.2. Marken-Avatare
 - 1.8.3. Virtuelle Ereignisse
 - 1.8.4. Personalisierung
 - 1.8.5. Kreative Kollaborationen
 - 1.8.6. Augmented Reality
 - 1.8.7. Native Werbung
 - 1.8.8. Ständige Innovation
- 1.9. Kreative Möglichkeiten KI
 - 1.9.1. Personalisierte Inhaltserstellung
 - 1.9.2. Optimierung von Marketing-Kampagnen
 - 1.9.3. Design und Erstellung von Bildern und Videos
 - 1.9.4. Augmented Reality (AR) und Virtuelle Realität (VR)
 - 1.9.5. Generative Musik und Kunst
 - 1.9.6. Automatisierung von kreativen Prozessen
 - 1.9.7. Wertverknüpfungen
- 1.10. Neurowissenschaften
 - 1.10.1. Kognitive Neurowissenschaft
 - 1.10.2. Neuromarketing
 - 1.10.3. Emotionale Neurowissenschaft



Ein akademischer Abschluss, mit dem Sie Ihre Fähigkeiten maximal verbessern können. Schreiben Sie sich ein und heben Sie Ihre Karriere auf die nächste Stufe“

05

Methodik

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

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



“

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

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

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

“

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



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



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

Eine innovative und andersartige Lernmethode

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

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

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, 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 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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

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

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

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



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher 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.



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



Studienmaterial

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

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



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Weitere Lektüren

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





Case Studies

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



Interaktive Zusammenfassungen

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

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



Testing & Retesting

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



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Angewandte Werbekreativität im Metaversum der Werbung garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm
erfolgreich ab und erhalten Sie
Ihren Universitätsabschluss ohne
lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätskurs in Angewandte Werbekreativität im Metaversum der Werbung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Angewandte Werbekreativität im Metaversum der Werbung**

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
tech technologische universität

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung
entwicklung institutionen

Universitätskurs

Angewandte Werbekreativität
im Metaversum der Werbung

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

virtuelles Klassenzimmer

Universitätskurs

Angewandte Werbekreativität
im Metaversum der Werbung

NEERS