

Universitätskurs

Verwaltung von Kreativunternehmen

Universitätskurs

Verwaltung von Kreativunternehmen

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/journalismus-kommunikation/universitatskurs/verwaltung-kreativunternehmen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die Welt der Kultur und der Künste ist aufgrund ihrer zahlreichen Besonderheiten oft schwer überschaubar. Zunächst einmal gibt es eine Vielzahl von Disziplinen und Veranstaltungen, die zur Kulturwirtschaft gehören. Aber auch die Gesetzgebung und die Menschen, die in diesen Branchen arbeiten, unterscheiden sich von anderen Sektoren. Daher ist es notwendig, dass die Fachleute, die in diesen Sektoren arbeiten, spezifische Kenntnisse erwerben, um diese Art von Unternehmen und Aktivitäten richtig zu verwalten. Dieser Studiengang trägt diesem Bedarf Rechnung, indem er den Studenten alles beibringt, was sie für die Verwaltung kultureller und industrieller Aktivitäten im kreativen Bereich benötigen.



“

*Lernen Sie, kreative Unternehmen und
Aktivitäten zu verwalten dank dieses
umfassenden Universitätskurses"*

Die Kreativwirtschaft umfasst eine Vielzahl kultureller Aktivitäten und künstlerischer Disziplinen wie Kino und Filmvorführungen, Theater- und Bühnenproduktionen, Musik und Konzerte. Sie ist damit einer der spezifischsten Wirtschaftszweige. Die Kulturwirtschaft umfasst eine Vielzahl von Veranstaltungen und Bereichen und erfordert daher spezifische Managementkenntnisse, um die angestrebten Ziele adäquat umsetzen zu können.

Die Verwaltung eines Unternehmens in einem anderen Sektor ist jedoch nicht dasselbe wie die Verwaltung eines Unternehmens im Kultur- und Kreativsektor. Allgemeine Kenntnisse reichen nicht aus, um ein Projekt in der Kultur- und Kreativwirtschaft durchzuführen, da hier sehr spezifische Fähigkeiten erforderlich sind.

Aus diesem Grund vermittelt der Universitätskurs in Verwaltung von Kreativunternehmen die notwendigen Kenntnisse, um kulturelle Organisationen und Aktivitäten optimal zu managen, so dass die Studenten in der Lage sind, auf alle Herausforderungen zu reagieren, die im Laufe des Prozesses auftreten können, und auch ihre eigenen Projekte mit allen Erfolgsgarantien durchzuführen.

Diese Weiterbildung ist daher ein Muss für alle, die in diesem faszinierenden Bereich arbeiten möchten, in dem immer mehr Management-Spezialisten benötigt werden.

Dieser **Universitätskurs in Verwaltung von Kreativunternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Fachspezifische Inhalte in Verwaltung von Kreativunternehmen, einem der Bereiche mit der größten Nachfrage nach qualifizierten Fachkräften
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Industrie verlangt nach Experten in Betriebswirtschaft im Kulturbereich: Verpassen Sie nicht die Gelegenheit und erwerben Sie Ihre Qualifikation“

“

Die Kreativwirtschaft ist ein Bereich, der auf Management spezialisierte Fachleute braucht: Sie könnten einer von ihnen sein“

Das Dozententeam des Programms besteht aus Spezialisten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten 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.

Ohne gute Verwaltung können kulturelle Projekte nicht gedeihen: spezialisieren Sie sich.

Die Kulturwirtschaft verbindet Kultur und Wirtschaft: Dieser Universitätskurs bringt diese beiden Bereiche zusammen, um Ihnen das beste Wissen zu bieten.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Verwaltung von Kreativunternehmen ist es, den Studenten eine angemessene Weiterbildung in der Verwaltung von Unternehmen und künstlerischen Projekten zu bieten, damit sie diese in ihrem Berufsfeld anwenden können und ihre Initiativen zu einer Referenz in ihrem Umfeld werden.



“

Das Ziel dieses Universitätskurses ist es, Sie zu einem Experten in Verwaltung von Kreativunternehmen zu machen: schreiben Sie sich ein und profitieren Sie davon”



Allgemeine Ziele

- ♦ 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





Spezifische Ziele

Modul 1. 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

“

Führen Sie Ihre beruflichen Projekte im Bereich der Kreativwirtschaft dank dieses Programms effektiv durch”

03

Kursleitung

Die besten Dozenten stellen den Studenten ihre ganze Erfahrung zur Verfügung, damit sie das erworbene Wissen in ihrem Berufsfeld anwenden können, was eine sehr direkte und effektive Wissensvermittlung ermöglicht. Die Studenten sind in diesem Universitätskurs also in den besten Händen.



“

Große Experten bieten Ihnen ihr bestes Wissen, damit Sie bei der Verwaltung Ihrer kulturellen Projekte erfolgreich sein können"

Gast-Direktion

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 Audiovisueller Kommunikation mit einem Universitätskurs in Kommunikation und Modemanagement vom Universitätszentrum Villanueva der Universität Complutense von Madrid
- ♦ MBA in *Fashion Business Management* von der ISEM Fashion Business School

Professoren

Fr. Bravo Durán, Sandra

- ♦ Dozentin an verschiedenen Universitäten und Wirtschaftshochschulen für die Mode- und Luxusindustrie
- ♦ Expertin für *Trend Forecasting* und *Customer Insights*
- ♦ Soziologin und Wirtschaftswissenschaftlerin von der Universität von Salamanca
- ♦ Masterstudiengang in *Fashion Business Management* an der ISEM Marketing Business School
- ♦ Programm zu sozialer Innovation, Nachhaltigkeit und Reputation von Modeunternehmen bei ISEM
- ♦ Doktorandin in angewandter Kreativität an der Universität von Navarra



04

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses in Verwaltung von Kreativunternehmen wurden von den besten Experten unter Berücksichtigung der heutigen beruflichen Realität entwickelt. Sie haben daher einen sehr praktischen und breit gefächerten Ansatz, da sie sich mit allen Arten von Herausforderungen und Umständen befassen, die bei der Umsetzung von Kulturprojekten und der Gründung von Kreativunternehmen auftreten können.





“

*Verwalten Sie Unternehmen
und Projekte wie ein Experte
mit diesem Universitätskurs"*

Modul 1. Verbraucher- oder Benutzermanagement in kreativen Unternehmen

- 1.1. Der Benutzer im aktuellen Kontext
 - 1.1.1. Der Wandel des Verbrauchers in jüngster Zeit
 - 1.1.2. Die Bedeutung der Forschung
 - 1.1.3. Trendanalyse
- 1.2. Strategie mit der Person im Mittelpunkt
 - 1.2.1. *Human Centric*-Strategie
 - 1.2.2. Schlüssel und Vorteile des *Human Centric*-Seins
 - 1.2.3. Erfolgsgeschichten
- 1.3. Daten im Rahmen der *Human Centric*-Strategie
 - 1.3.1. Daten im Rahmen der *Human Centric*-Strategie
 - 1.3.2. Der Wert der Daten
 - 1.3.3. 360°-Blick auf den Kunden
- 1.4. Umsetzung der *Human Centric*-Strategie in der Kreativbranche
 - 1.4.1. Umwandlung von verstreuten Informationen in Kundenwissen
 - 1.4.2. Analyse des Potentials
 - 1.4.3. Optimierungsstrategien und -initiativen
- 1.5. Methodik *Human Centric*
 - 1.5.1. Von der Forschung zum Prototyping
 - 1.5.2. *Double Diamond*-Modell: Prozess und Phasen
 - 1.5.3. Tools
- 1.6. *Design Thinking*
 - 1.6.1. Das *Design Thinking*
 - 1.6.2. Methodik
 - 1.6.3. *Design Thinking*-Techniken und -Werkzeuge





- 1.7. Die Positionierung der Marke in den Köpfen der Benutzer
 - 1.7.1. Analyse der Positionierung
 - 1.7.2. Typologie
 - 1.7.3. Methodik und Instrumente
- 1.8. *User Insights* in kreativen Unternehmen
 - 1.8.1. *Insights* und ihre Bedeutung
 - 1.8.2. *Customer Journey* und die Bedeutung der *Journey Map*
 - 1.8.3. Forschungstechniken
- 1.9. Benutzerprofilierung (Archetypen und *Buyer Persona*)
 - 1.9.1. Archetypen
 - 1.9.2. *Buyer Persona*
 - 1.9.3. Methodik der Analyse
- 1.10. Forschungsressourcen und -techniken
 - 1.10.1. Techniken im Kontext
 - 1.10.2. Visualisierungs- und Gestaltungstechniken
 - 1.10.3. Techniken der Stimmkontraste

“ Die speziellsten Inhalte,
die auf Ihre Bedürfnisse
zugeschnitten sind”

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.



Die Studierenden lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. 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 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 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 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 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

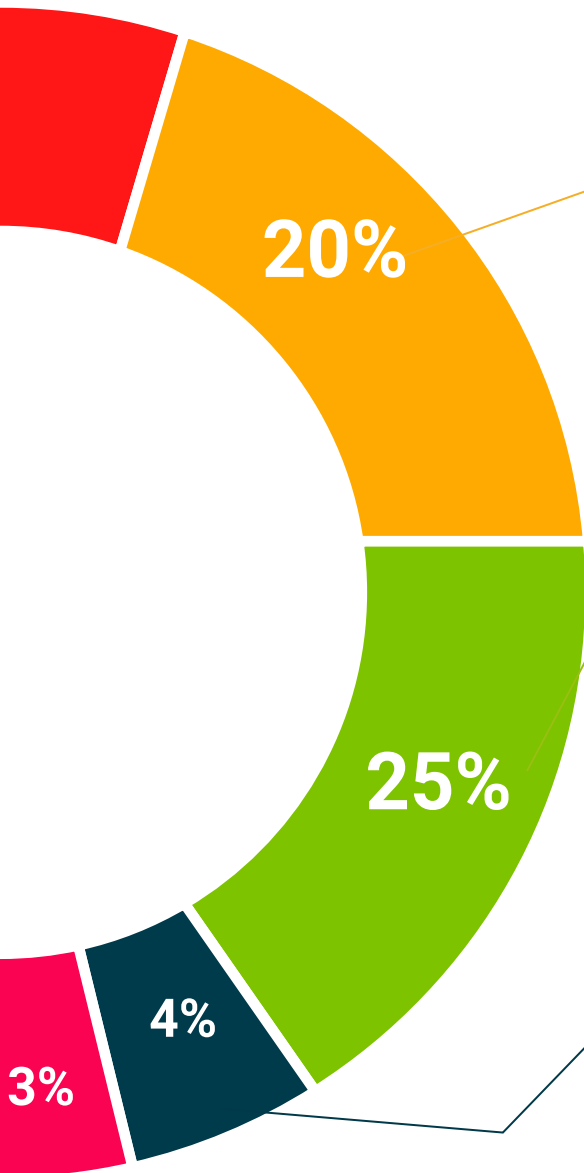
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Verwaltung von Kreativunternehmen 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 Verwaltung von Kreativunternehmen** 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 Verwaltung von Kreativunternehmen**

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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Verwaltung von
Kreativunternehmen

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

Universitätskurs

Verwaltung von Kreativunternehmen

