

# Universitätsexperte

## Innovation in der Kreativwirtschaft



## Universitätsexperte Innovation in der Kreativwirtschaft

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-innovation-kreativwirtschaft](http://www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-innovation-kreativwirtschaft)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

05

Methodik

---

Seite 24

06

Qualifizierung

---

Seite 32

# 01 Präsentation

Die Innovation im Bereich der Videospiele schreitet ständig voran, und der Bedarf an Verbesserungen ist größer denn je. Um der enormen Nachfrage auf dem Markt gerecht zu werden, müssen ständig neue Spiele herausgebracht werden, also Videospiele, die auch neue Mechaniken oder Grafiken enthalten müssen, um sich von der Konkurrenz abzuheben. Aufgrund dieses dringenden Bedarfs an Innovation hat TECH den Studiengang Innovation in der Kreativwirtschaft ins Leben gerufen, der den Studenten alle notwendigen Werkzeuge und Methoden an die Hand gibt, um Innovationen in der Videospielebranche zu kanalisieren und in nützliche Ressourcen und Ideen umzuwandeln, die die Spiele selbst auf die nächste Stufe heben.





“

*Innovation ist das, was große Spiele wie The Legend of Zelda zu dem gemacht hat, was sie heute sind. Lernen Sie alles über die nützlichsten Innovationstechniken mit diesem Universitätsexperten von TECH”*

Innovation ist die wichtigste Triebfeder für Veränderungen in der Videospiegelindustrie. Dank ihr sind die großen Legenden entstanden, die wir heute kennen, und ständig kommen neue hinzu, die versuchen, alle bisherigen Grenzen zu durchbrechen. Aus diesem Grund ist Innovation für den Erfolg in der Videospiegelindustrie unerlässlich.

TECH ist sich dessen bewusst und hat ein Team von kreativen Experten, die sich beruflich mit Innovation beschäftigen, zusammengestellt, um diesen Studiengang zu entwickeln. In diesem Studiengang erhalten die Studenten alle notwendigen Werkzeuge, um Innovation in beruflichen Erfolg umzuwandeln. Dazu gehören Methoden wie vorausschauendes Denken und innovationsorientiertes Führen in kreativen Umgebungen.

Dies ist eine großartige Gelegenheit für alle Berufstätigen, die ihrer eigenen Arbeit ein Plus an Professionalität und eine Erfolgsgarantie verleihen möchten, die von Akteuren auf der ganzen Welt anerkannt wird.

Ein Universitätsexperte, der den Vorteil hat, zu 100% online zu sein, was den Studenten die volle Flexibilität gibt, ihr Studium ihrem eigenen Rhythmus und ihren persönlichen Verpflichtungen anzupassen.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Leitung und das Management von Kreativunternehmen vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll 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
- ◆ Mit besonderem Schwerpunkt auf innovativen Methoden in der Verwaltung von Kreativunternehmen
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Mit diesem Universitätsexperten werden Sie das Beste aus Ihrer Kreativität und Innovation herausholen"*

“

*Dank Ihrer Kenntnisse in Innovation und kreativer Führung können Sie in den besten Entwicklungsteams arbeiten"*

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 situiertes 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.

*Fördern Sie Ihre Karriere in der Videospielebranche mit diesem Universitätsexperten von TECH.*

*TECH bietet Ihnen die notwendigen Voraussetzungen, damit Sie Ihr Studium so bequem wie möglich angehen können.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Innovation in der Kreativwirtschaft ist es, den Fachleuten der Videospielebranche alle Methoden und Werkzeuge an die Hand zu geben, die notwendig sind, um Innovationen in den verschiedenen Fachbereichen zu kanalisieren. Auf diese Weise eignen sich die Studenten eine Reihe von Schlüsselkompetenzen an, um ihre berufliche Leistung zu verbessern und bessere Berufsaussichten zu haben. TECH garantiert diese Ziele, indem es den bestmöglichen Unterricht anbietet, der von Fachleuten mit umfassender Erfahrung in kreativen Unternehmen und Innovation entwickelt wurde.







“

*Ein Universitätsexperte, der Ihren Lebenslauf bei den renommiertesten Unternehmen aufwerten wird”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Bereitstellen von nützlichen Kenntnissen für die Spezialisierung der Studenten, um ihnen Fähigkeiten für die Entwicklung und Anwendung origineller Ideen in ihrer persönlichen und beruflichen Arbeit zu vermitteln
- ◆ Verstehen, wie Kreativität und Innovation zu den treibenden Kräften der Wirtschaft geworden sind
- ◆ Lösen von Problemen in neuartigen Umgebungen und in interdisziplinären Kontexten im Bereich der Verwaltung in der Kreativwirtschaft
- ◆ Integrieren des eigenen Wissens mit dem anderer, um auf der Grundlage der jeweils verfügbaren Informationen fundierte Urteile zu fällen und zu argumentieren
- ◆ Wissen, wie man den Prozess der Entwicklung und Umsetzung von neuen Ideen zu einem bestimmten Thema steuert
- ◆ Erwerben von spezifischen Kenntnissen für das Management von Unternehmen und Organisationen im neuen Kontext der Kreativwirtschaft
- ◆ Erwerben 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 Kenntnissen über Marktforschung, strategische Visionen, digitale und *Co-Creation*-Methoden



*Mit dem Wissen, das Sie in diesem Programm erwerben, werden Sie in der Lage sein, zukünftige bahnbrechende Innovationen zu verwirklichen“*



## Spezifische Ziele

---

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

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

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

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

### Modul 3. Digitale Transformation in der Kreativwirtschaft

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

# 03

## Kursleitung

Die Fachleute, die TECH für die Entwicklung dieses Universitätsexperten für Innovation in der Kreativwirtschaft zusammengebracht hat, verfügen über umfangreiche Erfahrungen an der Spitze verschiedener Kreativunternehmen, wo sie ihre Innovationsfähigkeiten entwickelt haben. Diese Berufserfahrung spiegelt sich in der Qualität des didaktischen Materials wider, zu dem die Studenten Zugang haben. Es enthält alle wesentlichen Erfolgsfaktoren, die sie in ihrem eigenen Arbeitsumfeld testen und unter Beweis stellen konnten.



“

*Die besten Fachleute werden Ihnen dabei helfen, den Job zu bekommen, den Sie schon immer haben wollten, indem Sie in der Videospiegelbranche innovativ sind”*

## 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. 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





# 04

## Struktur und Inhalt

Der Aufbau dieses Universitätsexperten von TECH ist direkt und prägnant, da er aus 3 Unterrichtsmodulen besteht, in denen der Student alles lernt, was mit der *Futures Thinking*-Methode, Führung und Innovation in der Kreativbranche und ihrer digitalen Transformation zu tun hat, und zwar mit besonderem Augenmerk auf die Videospelbranche, in der all dieses Wissen von besonderer Bedeutung ist.

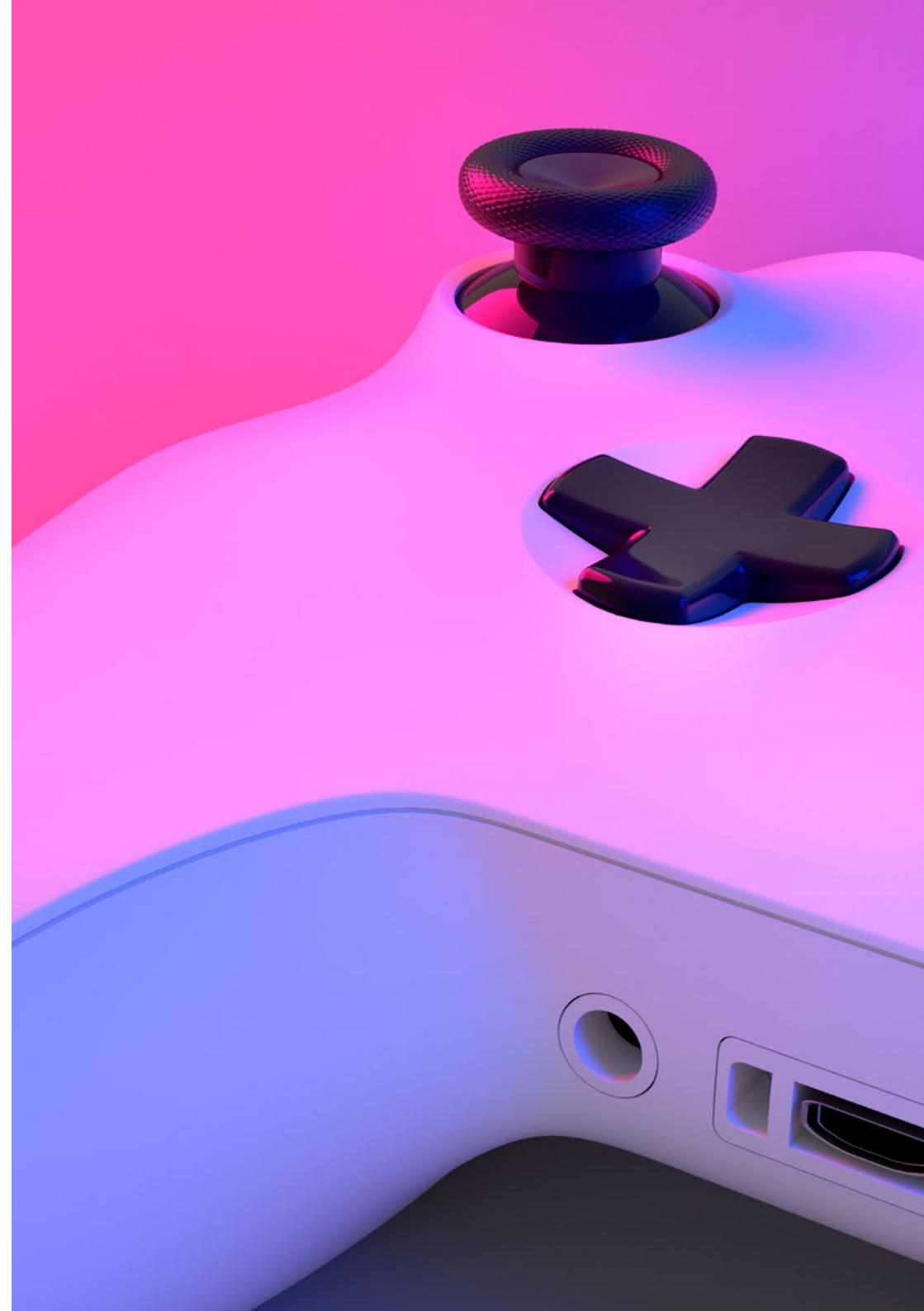


“

*Die Präzision des Inhalts und seine gute Aufbereitung werden Ihnen helfen, das didaktische Material viel einfacher und schneller zu verarbeiten”*

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

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





- 1.7.3. Fairness im Spiel der Zukunft
  - 1.8. Bevorzugte Zukünfte
    - 1.8.1. Die bevorzugte Zukunft
    - 1.8.2. Techniken
    - 1.8.3. Von der Zukunft aus zurückarbeiten
  - 1.9. Von der Vorhersage zur Aktion
    - 1.9.1. Bilder der Zukunft
    - 1.9.2. Artefakte der Zukunft
    - 1.9.3. *Roadmap*
  - 1.10. ODS. Eine globale und multidisziplinäre Vision der Zukunft
    - 1.10.1. Nachhaltige Entwicklung als globales Ziel
    - 1.10.2. Der menschliche Umgang mit der Natur
    - 1.10.3. Soziale Nachhaltigkeit
- Modul 2. Führung und Innovation in der Kreativwirtschaft**
- 2.1. Kreativität in der Industrie
    - 2.1.1. Kreativer Ausdruck
    - 2.1.2. Kreative Ressourcen
    - 2.1.3. Kreative Techniken
  - 2.2. Die neue innovative Kultur
    - 2.2.1. Der Kontext der Innovation
    - 2.2.2. Warum scheitert die Innovation?
    - 2.2.3. Akademische Theorien
  - 2.3. Dimensionen und Hebel der Innovation
    - 2.3.1. Die Ebenen oder Dimensionen der Innovation
    - 2.3.2. Verhaltensweisen für Innovation
    - 2.3.3. Intrapreneurship und Technologie
  - 2.4. Einschränkungen und Hindernisse für Innovationen in der Kreativbranche
    - 2.4.1. Persönliche und gruppenbezogene Zwänge
    - 2.4.2. Soziale und organisatorische Zwänge

- 2.4.3. Industrielle und technologische Zwänge
- 2.5. Geschlossene Innovation und offene Innovation
  - 2.5.1. Von der geschlossenen Innovation zur offenen Innovation
  - 2.5.2. Praktiken zur Umsetzung offener Innovation
  - 2.5.3. Erfahrungen mit offener Innovation in Unternehmen
- 2.6. Innovative Geschäftsmodelle in der Kreativwirtschaft
  - 2.6.1. Geschäftstrends in der Kreativwirtschaft
  - 2.6.2. Fallstudien
  - 2.6.3. Revolution im Sektor
- 2.7. Leitung und Verwaltung einer Innovationsstrategie
  - 2.7.1. Die Annahme vorantreiben
  - 2.7.2. Den Prozess leiten
  - 2.7.3. *Portfolio Maps*
- 2.8. Innovation finanzieren
  - 2.8.1. CFO: Risikokapitalgeber
  - 2.8.2. Dynamische Finanzierung
  - 2.8.3. Auf Herausforderungen reagieren
- 2.9. Hybridisierung: Innovation in der Kreativwirtschaft
  - 2.9.1. Schnittpunkt der Sektoren
  - 2.9.2. Die Entwicklung bahnbrechender Lösungen
  - 2.9.3. Der Medici-Effekt
- 2.10. Neue kreative und innovative Ökosysteme
  - 2.10.1. Schaffung eines innovativen Umfelds
  - 2.10.2. Kreativität als Lebensstil
  - 2.10.3. Ikosysteme

## Modul 3. Digitale Transformation in der Kreativwirtschaft

- 3.1. *Digital Future* der Kreativwirtschaft
  - 3.1.1. Digitale Transformation
  - 3.1.2. Der Zustand des Sektors und sein Vergleich
  - 3.1.3. Künftige Herausforderungen
- 3.2. Vierte industrielle Revolution
  - 3.2.1. Industrielle Revolution
  - 3.2.2. Anwendung
  - 3.2.3. Auswirkungen
- 3.3. Digitale Wegbereiter für Wachstum
  - 3.3.1. Operative Effizienz, Beschleunigung und Verbesserung
  - 3.3.2. Kontinuierliche digitale Transformation
  - 3.3.3. Lösungen und Dienstleistungen für die Kreativwirtschaft
- 3.4. Die Anwendung von *Big Data* im Unternehmen
  - 3.4.1. Wert der Daten
  - 3.4.2. Daten zur Entscheidungsfindung
  - 3.4.3. *Data Driven Company*
- 3.5. Kognitive Technologie
  - 3.5.1. KI und Digital Interaction
  - 3.5.2. IoT und Robotik
  - 3.5.3. Andere digitale Praktiken
- 3.6. Einsatz und Anwendungen der *Blockchain*-Technologie
  - 3.6.1. *Blockchain*
  - 3.6.2. Wert für den Sektor der Kreativunternehmen
  - 3.6.3. Vielseitigkeit der Transaktionen
- 3.7. Omni-Channel und die Entwicklung von Transmedia
  - 3.7.1. Auswirkungen auf den Sektor
  - 3.7.2. Analyse der Herausforderung
  - 3.7.3. Entwicklung

### 3.8. Ökosysteme für das Unternehmertum

- 3.8.1. Die Rolle von Innovation und Risikokapital
- 3.8.2. Das Ökosystem der *Start-ups* und die Akteure, die es ausmachen
- 3.8.3. Wie lässt sich die Beziehung zwischen dem Kreativagenten und dem *Start-up* optimieren?

### 3.9. Neue disruptive Geschäftsmodelle

- 3.9.1. Kommerzialisierung (Plattformen und *Marketplaces*)
- 3.9.2. Servicebasiert (*Freemium*-, *Premium*- oder Abonnementmodelle)
- 3.9.3. *Community*-basiert (durch *Crowdfunding*, soziale Netzwerke oder Blogs)

### 3.10. Methoden zur Förderung der Innovationskultur in der Kreativwirtschaft

- 3.10.1. Innovationsstrategie *Blue Ocean*
- 3.10.2. *Lean Start-up*-Innovationsstrategie
- 3.10.3. *Agile* Innovationsstrategie

“

*Dank der großartigen audiovisuellen Unterstützung und einer Vielzahl von Beispielen für reale Fallstudien wird Ihnen dieser Universitätsexperte keine Schwierigkeiten bereiten”*



# 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 Studenten 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 Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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

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

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

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



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



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



### Studienmaterial

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

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

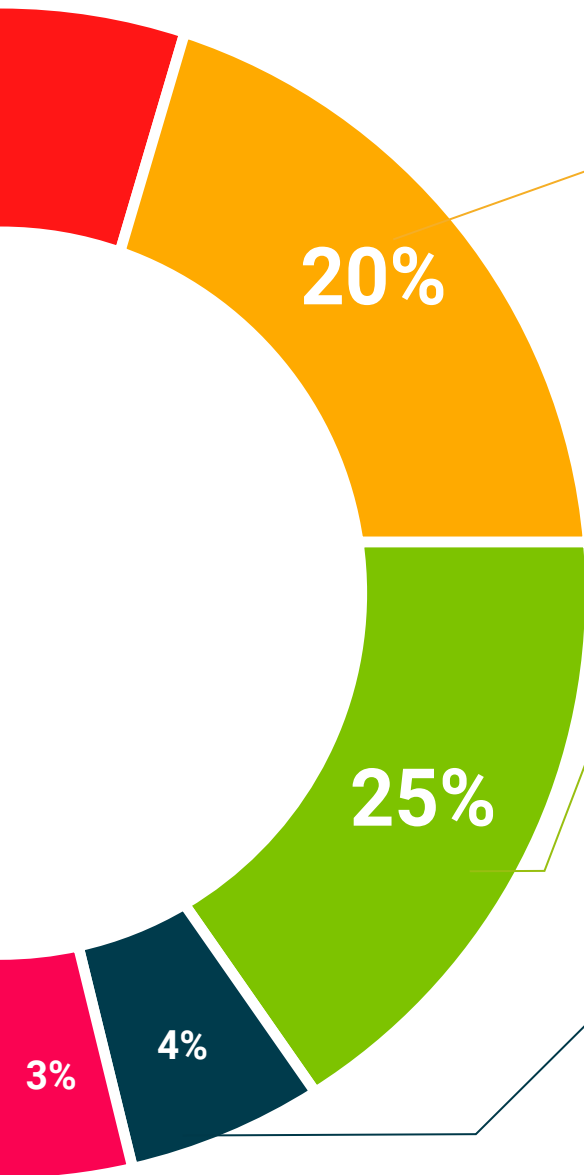
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

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



#### Interaktive Zusammenfassungen

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

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



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

# Qualifizierung

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





“

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

Dieser **Universitätsexperte in Innovation in der Kreativwirtschaft** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH 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: **Universitätsexperte in Innovation in der Kreativwirtschaft**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Innovation  
in der Kreativwirtschaft

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

# Universitätsexperte Innovation in der Kreativwirtschaft

