

Universitätsexperte

Management von Videospieleunternehmen





Universitätsexperte Management von Videospieleunternehmen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-management-videospielunternehmen

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

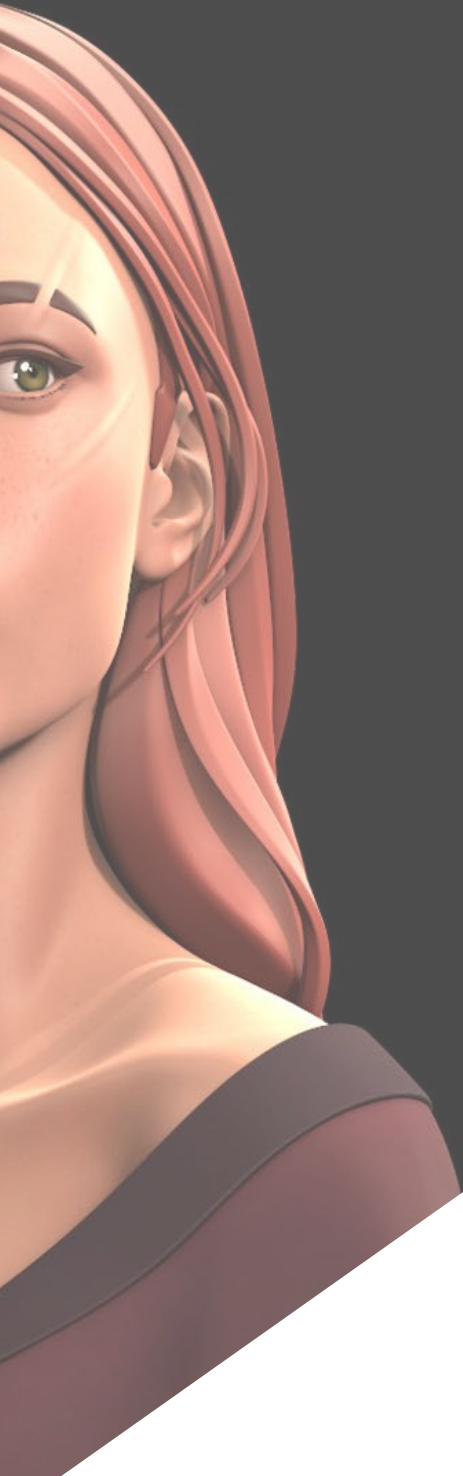
Seite 28

01

Präsentation

Unternehmen, die sich mit der Entwicklung von Videospiele befassen, wachsen von Tag zu Tag, und mit ihnen auch die Personen, die für ihr korrektes Funktionieren verantwortlich sind. Jemanden zu haben, der für alles verantwortlich ist, was mit der Entwicklung zu tun hat, ist für die Expansion und den Erfolg des Unternehmens unerlässlich. Aus diesem Grund enthält dieses Programm alle wichtigen Punkte, damit die Studenten ihre berufliche Tätigkeit ausbauen und eine Marketingkampagne oder Designstrategien für die Branche entwickeln können. Mit einer Online-Methode ist dies eine bequeme und erschwingliche Option, die für jeden geeignet ist.





Sie werden zu einem Spezialisten in einem aufstrebenden Sektor, der sich jeden Tag rasant weiterentwickelt. Durch verschiedene Management- und Marketingfähigkeiten werden Sie Ihre Ziele erreichen"

Heutzutage nehmen Videospiele einen beträchtlichen Teil des täglichen Lebens vieler Menschen ein. Es gibt keine Altersgrenze, und innerhalb des Sektors findet man von Kindern bis hin zu älteren Menschen Konsumenten dieses Produkts. Dies ist zum Teil auf die verschiedenen Themen zurückzuführen, die es gibt, denn die Möglichkeiten, die Videospiele bieten, sind unbegrenzt.

Aus diesem Grund hat dieser Sektor in nur 70 oder 80 Jahren ein außerordentliches Wachstum erfahren. Die Grafik, die Themen und die Entwicklungen haben sich weiterentwickelt und völlig neue Realitäten hervorgebracht. Er ist zweifellos ein hervorragendes Beispiel für einen Sektor, der die Entwicklung der Wirtschaft, wie wir sie kennen, revolutioniert hat. Aus diesem Grund ist dieser Universitätsexperte eine ideale Option für alle Fachkräfte, die sich mit dem Management von Unternehmen in diesem Bereich befassen möchten.

Zu lernen, wie man die verschiedenen Umfeldler analysiert oder wie man die verschiedenen Marketingfähigkeiten einsetzt, sind nur einige der Ziele, die die Studenten mit diesem Programm erreichen werden. Es wird an den wichtigsten Aspekten gearbeitet, um die vorgeschlagenen Ziele zu erreichen und so die notwendigen Fähigkeiten zu erwerben, um ein Team in einem Unternehmen des Sektors zu leiten.

Um all dies zu erreichen, führt TECH diesen Abschluss mit einer vollständigen Online-Methodik ein, die den Studenten die Möglichkeit bietet, dieses Programm auf die für sie bequemste Weise zu absolvieren. Keine Zeitpläne, kein Druck - ein großer Vorteil für diejenigen, die ihr Studium mit ihrem Berufsleben vereinbaren möchten. Aber nicht nur das, dieser Universitätsexperte verfügt auch über innovative Lehrtechniken, die bereits von großen Fachleuten bestätigt worden sind. Ein Beispiel dafür ist der Einsatz von *Relearning*, einer neuen Methode, die darin besteht, dass der Dozent Schlüsselkonzepte wiederholt, damit die Studenten ihr Wissen festigen können.

Dieser **Universitätsexperte in Management von Videospielunternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Management von Videospielunternehmen präsentiert 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
- ◆ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Einem Bericht von DFC Intelligence zufolge spielen mehr als 3 Milliarden Menschen Videospiele, das sind etwa 40% der Weltbevölkerung. Lernen Sie die Schlüssel, die ein Unternehmen in diesem Sektor dazu bringen, dank seiner Produkte in allen Ländern der Welt anerkannt zu werden"

“

Bei TECH ist es dank der 100%igen Online-Methodik sehr einfach, Ihre beruflichen Fähigkeiten zu erlernen und zu verbessern. So können Sie nicht nur selbst entscheiden, wie und wann Sie studieren wollen, sondern Sie werden auch in der Lage sein, Ihr Studium schneller als geplant abzuschließen“

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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.

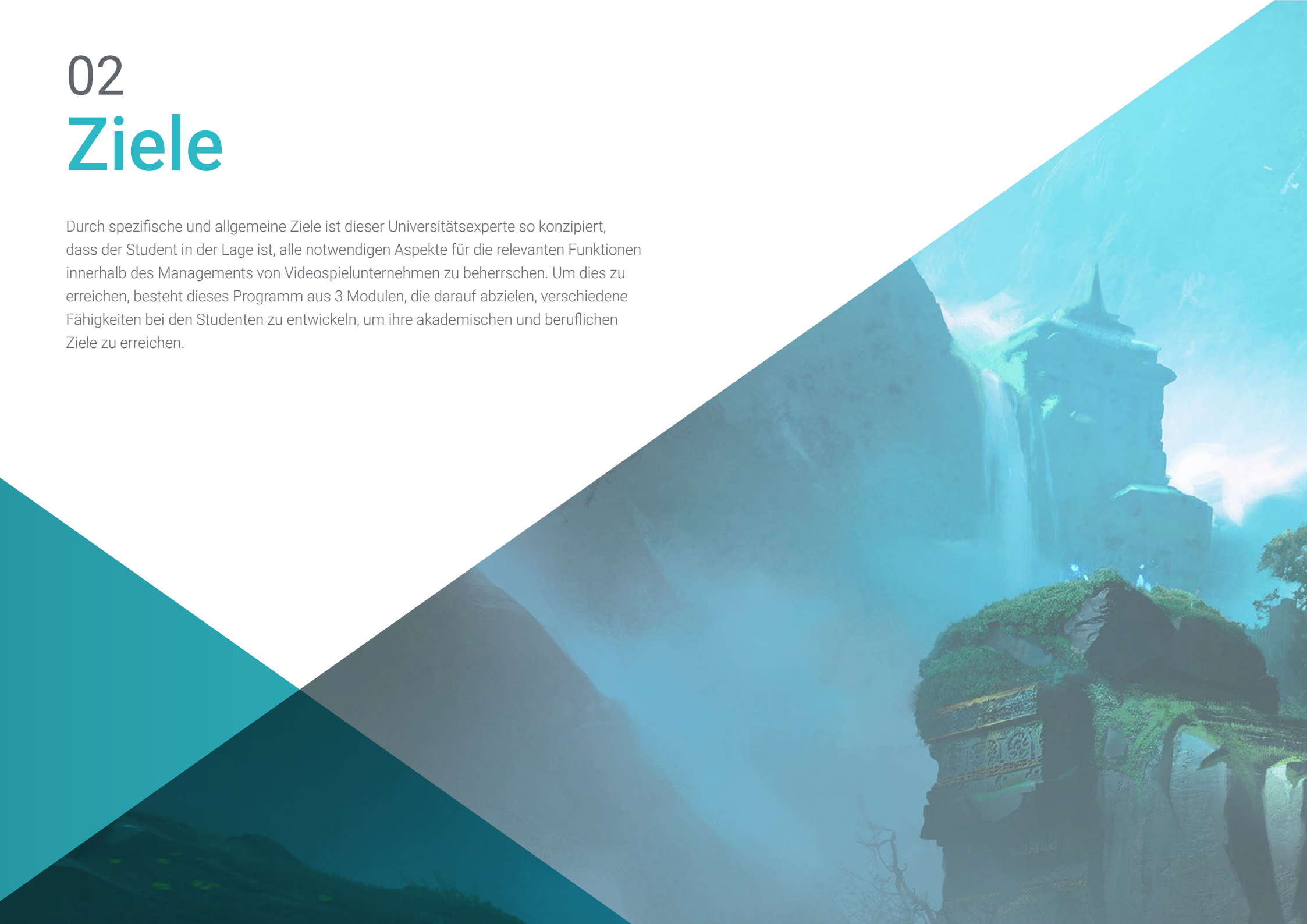
Die Kenntnis der verschiedenen Arten von Konsolen auf dem Markt wird für ein gutes Management mit Kenntnissen über das Mutterprodukt sehr wichtig sein.

Erreichen Sie die wichtigsten Positionen innerhalb eines Unternehmens in diesem Sektor, indem Sie sich mit diesem Universitätsexperten vorbereiten und gleichzeitig Ihre Fähigkeiten und Kenntnisse erweitern.



02 Ziele

Durch spezifische und allgemeine Ziele ist dieser Universitätsexperte so konzipiert, dass der Student in der Lage ist, alle notwendigen Aspekte für die relevanten Funktionen innerhalb des Managements von Videospielunternehmen zu beherrschen. Um dies zu erreichen, besteht dieses Programm aus 3 Modulen, die darauf abzielen, verschiedene Fähigkeiten bei den Studenten zu entwickeln, um ihre akademischen und beruflichen Ziele zu erreichen.





“

*Dank der TECH-Methode können Sie die Ziele dieses
Universitätsexperten in dem von Ihnen gewählten Tempo
und in völliger Freiheit und Bequemlichkeit erreichen"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln von Strategien für die Branche
- ◆ Vertiefen des Verständnisses und Gestaltung von Videospieldprojekten
- ◆ Kennen der neuen Technologien und Innovationen in der Branche
- ◆ Entwickeln videospieleorientierter Strategien
- ◆ Beherrschen der Funktionsbereiche von Unternehmen in der Videospieldbranche
- ◆ Lernen im Detail, wie man Marketing- und Verkaufsstrategien entwickelt



Dieses Programm ist genau das, wonach Sie gesucht haben, um ein wichtiger Akteur in der Videospieldindustrie zu werden"





Spezifische Ziele

Modul 1. Strategie in digitalen Unternehmen und Videospiele

- ◆ Verstehen des Kontexts und der Komponenten der Unternehmensstrategie mit Schwerpunkt auf der Videospieleindustrie

Modul 2. Management von Videospieleunternehmen

- ◆ Kennenlernen der gesamten Struktur der Wertschöpfungskette der Industrie und die notwendigen Kompetenzen für das Management der verschiedenen Organisationen des Sektors erwerben

Modul 3. Digitales Marketing und digitale Transformation von Videospiele

- ◆ Identifizieren und Entwickeln aller Disziplinen und Techniken des *Gaming*-Marketings, die es ermöglichen, die Geschäftsmodelle in der Videospielebranche anzukurbeln

03

Kursleitung

Dieser Universitätsexperte verfügt über erfahrene Lehrkräfte aus der Videospelbranche, die sich in ihrer beruflichen Laufbahn auf verschiedene Aspekte des Managements von Unternehmen konzentriert haben. Mit ihnen lernen die Studenten nicht nur die wichtigsten Konzepte und Fähigkeiten, sondern auch, wie sie mit realen Situationen umgehen können. Dank ihrer Berufserfahrung werden die Studenten alle Ziele dieses Programms erreichen.





“

Lernen Sie von den Erfahrungen von Menschen wie Ihnen, die es geschafft haben, sich beruflich zu verwirklichen. Lassen Sie sich im Rahmen dieses Universitätsexperten weiterbilden und erreichen Sie Ihre Ziele"

Leitung



Hr. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer bei Marshals
- Project Manager Officer bei Sum - The Sales Intelligence Company
- Content Manager bei GroupM (WPP)
- Dozent bei Boluda.com
- Dozent bei Edix (UNIR)
- Außerordentlicher Professor an der ESIC Business & Marketing School
- Masterstudiengang in Innovation und digitale Transformation, digitale Kommunikation und multimediale Inhalte an der MSMK University
- Product Owner Certification



04

Struktur und Inhalt

Dieses Programm verfügt über einen Lehrplan, der von Fachkräften aus der Videospelbranche entwickelt wurde. Darin werden den Studenten verschiedene Konzepte und Fähigkeiten vermittelt, die sie im Management von auf digitale Spiele spezialisierten Unternehmen entwickeln können. Dieser Universitätsexperte ist in 3 Module unterteilt, die darauf abzielen, den Absolventen auf die Arbeitswelt vorzubereiten.





“

Lernen Sie die verschiedenen strategischen Prozesse für das Management von Videospieleunternehmen kennen"

Modul 1. Strategie in digitalen Unternehmen und Videospiele

- 1.1. Digitale Unternehmen und Videospiele
 - 1.1.1. Bestandteile der Strategie
 - 1.1.2. Digitales und Videospiele-Ökosystem
 - 1.1.3. Strategische Positionierung
- 1.2. Der Strategieprozess
 - 1.2.1. Strategische Analyse
 - 1.2.2. Auswahl der strategischen Alternativen
 - 1.2.3. Implementierung der Strategie
- 1.3. Strategische Analyse
 - 1.3.1. Intern
 - 1.3.2. Extern
 - 1.3.3. SWOT- und CAME-Matrix
- 1.4. Analyse des Videospielesektors
 - 1.4.1. Modell der 5 Kräfte von Porter
 - 1.4.2. PESTEL-Analyse
 - 1.4.3. Segmentierung der Sektoren
- 1.5. Analyse der Wettbewerbsposition
 - 1.5.1. Strategischen Wert schaffen und monetarisieren
 - 1.5.2. Nischensuche vs. Marktsegmentierung
 - 1.5.3. Nachhaltigkeit der Wettbewerbspositionierung
- 1.6. Analyse des wirtschaftlichen Umfelds
 - 1.6.1. Globalisierung und Internationalisierung
 - 1.6.2. Investitionen und Ersparnisse
 - 1.6.3. Indikatoren für Produktion, Produktivität und Beschäftigung
- 1.7. Strategisches Management
 - 1.7.1. Ein Rahmen für die Strategieanalyse
 - 1.7.2. Analyse des sektoralen Umfelds, der Ressourcen und Kapazitäten
 - 1.7.3. Umsetzung der Strategie
- 1.8. Formulierung der Strategie
 - 1.8.1. Unternehmensstrategie
 - 1.8.2. Allgemeine Strategien
 - 1.8.3. Kundenstrategien

- 1.9. Implementierung der Strategie
 - 1.9.1. Strategische Planung
 - 1.9.2. Kommunikation und organisatorisches Beteiligungssystem
 - 1.9.3. Änderungsmanagement
- 1.10. Die neuen strategischen Unternehmen
 - 1.10.1. Blue-Ocean-Strategie
 - 1.10.2. Die Ausschöpfung der inkrementellen Verbesserung der Wertkurve
 - 1.10.3. Null-Grenzkosten-Geschäft

Modul 2. Management von Videospieleunternehmen

- 2.1. Sektor und Wertschöpfungskette
 - 2.1.1. Wert im Unterhaltungssektor
 - 2.1.2. Elemente der Wertschöpfungskette
 - 2.1.3. Beziehung zwischen den einzelnen Elementen der Wertschöpfungskette
- 2.2. Videospieleentwickler
 - 2.2.1. Der konzeptuelle Vorschlag
 - 2.2.2. Kreatives Design und Storyline
 - 2.2.3. Technologien für die Entwicklung von Videospiele
- 2.3. Hersteller von Konsolen
 - 2.3.1. Komponenten
 - 2.3.2. Typologie und Hersteller
 - 2.3.3. Erzeugung von Konsolen
- 2.4. *Publishers*
 - 2.4.1. Auswahl
 - 2.4.2. Entwicklungsmanagement
 - 2.4.3. Erzeugung von Produkten und Dienstleistungen
- 2.5. Vertriebshändler
 - 2.5.1. Vereinbarungen mit Vertriebshändlern
 - 2.5.2. Vertriebsmodelle
 - 2.5.3. Vertriebslogistik
- 2.6. Einzelhändler
 - 2.6.1. Einzelhändler
 - 2.6.2. Verbraucherorientierung und Engagement
 - 2.6.3. Beratungsdienste

- 2.7. Hersteller von Zubehörteilen
 - 2.7.1. *Gaming-Zubehör*
 - 2.7.2. Markt
 - 2.7.3. Tendenzen
- 2.8. *Middleware*-Entwickler
 - 2.8.1. *Middleware* in der Videospiegelindustrie
 - 2.8.2. *Middleware*-Entwicklung
 - 2.8.3. *Middleware*: Typologie
- 2.9. Berufsprofile im Bereich der Videospiele
 - 2.9.1. *Game Designers* und Programmierer
 - 2.9.2. Modellierer und Texturierer
 - 2.9.3. Animatoren und Illustratoren
- 2.10. Professionelle E-Sport-Vereine
 - 2.10.1. Der Verwaltungsbereich
 - 2.10.2. Der Sportbereich
 - 2.10.3. Der Bereich der Kommunikation

Modul 3. Digitales Marketing und digitale Transformation der Videospiele

- 3.1. Digitale Marketingstrategie
 - 3.1.1. *Customer Centric*
 - 3.1.2. *Customer Journey* und *Marketing Funnel*
 - 3.1.3. Entwurf und Erstellung eines digitalen Marketingplans
- 3.2. Digitale Vermögenswerte
 - 3.2.1. Web-Architektur und -Design
 - 3.2.2. Kundenerfahrung - CX
 - 3.2.3. *Mobile Marketing*
- 3.3. Digitale Medien
 - 3.3.1. Medienstrategie und -planung
 - 3.3.2. *Display* und *Programmatic Advertising*
 - 3.3.3. Digitales Fernsehen
- 3.4. Search
 - 3.4.1. Entwicklung und Umsetzung einer *Search*-Strategie
 - 3.4.2. SEO
 - 3.4.3. SEM

- 3.5. *Social Media*
 - 3.5.1. Konzeption, Planung und Analyse einer *Social Media*-Strategie
 - 3.5.2. Marketingtechniken für horizontale soziale Netzwerke
 - 3.5.3. Marketingtechniken für vertikale soziale Netzwerke
- 3.6. Inbound Marketing
 - 3.6.1. *Funnel* des *Inbound Marketing*
 - 3.6.2. *Content Marketing*-Generierung
 - 3.6.3. Lead-Generierung und -Management
- 3.7. Account Based Marketing
 - 3.7.1. B2B-Marketingstrategie
 - 3.7.2. *Decision Maker* und Kontaktkarte
 - 3.7.3. Account Based Marketing-Plan
- 3.8. E-Mail-Marketing und *Landing Pages*
 - 3.8.1. Merkmale des E-Mail-Marketings
 - 3.8.2. Kreativität und *Landing Pages*
 - 3.8.3. *E-Mail*-Marketing-Kampagnen
- 3.9. Marketing-Automatisierung
 - 3.9.1. *Marketing Automation*
 - 3.9.2. *Big Data* und KI für das Marketing
 - 3.9.3. Wichtigste *Marketing Automation*-Lösungen
- 3.10. Metriken, KPIs und ROI
 - 3.10.1. Schlüsselkennzahlen und KPIs für digitales Marketing
 - 3.10.2. Messlösungen und -instrumente
 - 3.10.3. Berechnung und Überwachung des ROI



Erwerben Sie das gesamte Wissen, das Sie brauchen, um Unternehmen wie Ubisoft oder Electronic Arts zu leiten"

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, und das schon so lange, wie 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 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 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 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 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 Universitätsexperte in Management von Videospieleunternehmen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Management von Videospieleunternehmen** 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 Management von Videospieleunternehmen**

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



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

Universitätsexperte
Management von
Videospieleunternehmen

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

Universitätsexperte

Management von Videospielunternehmen

