

Universitätsexperte

Verwaltung in der Kreativwirtschaft





Universitätsexperte Verwaltung 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-verwaltung-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

Das Kreativitätsmanagement bei dem enormen Arbeitsaufwand, der mit der Entwicklung eines Videospiele verbunden ist, kann eine immense Aufgabe sein. Da so viele künstlerische Abteilungen beteiligt sind, findet häufig ein ständiges Feedback zwischen den einzelnen Bereichen statt. Aus diesem Grund wird es in der Branche immer wichtiger, dass der Leiter des Unternehmens nicht nur über betriebswirtschaftliche Kenntnisse verfügt, sondern auch ergänzende Kenntnisse in Rechtsfragen, Kundenmanagement und der Koordination von Kreativität besitzt. TECH hat diesen Studiengang geschaffen, um seine Studenten in all diesen Wissensbereichen weiterzubilden.



“

Videospielfirmen brauchen effiziente und fähige Führungskräfte. Werden Sie eine von ihnen dank dieses Universitätsexperten”

Videospiele sind Unterhaltungsprodukte, die Spieler auf der ganzen Welt in ihren Bann ziehen. Aufgrund der rasanten technologischen Entwicklung in diesem Sektor und seines wirtschaftlichen Erfolgs werden die Spiele in der Produktion immer anspruchsvoller und komplexer, was fähige und effiziente Führungskräfte erfordert.

Dies ist darauf zurückzuführen, dass sich die Videospielebranche mit Fragen des geistigen Eigentums auseinandersetzen muss, da es in der Branche üblich ist, bestimmte Arten von Geräten oder sogar Programmcodes zu patentieren. Ebenso wichtig sind die finanzielle Nachhaltigkeit des Unternehmens und die Kenntnis der Kunden und ihrer potenziellen Vorlieben.

Um dieser potenziellen Nachfrage gerecht zu werden, hat TECH den Universitätsexperten in Verwaltung in der Kreativwirtschaft entwickelt, der den Studenten alle Kenntnisse vermittelt, die sie benötigen, um ein Unternehmen in der Welt der Videospiele zu leiten, und zwar sowohl in wirtschaftlicher als auch in rechtlicher und kommerzieller Hinsicht.

Dieser Studiengang hat den Vorteil, dass er zu 100% online durchgeführt wird, was den Studenten das Studium erleichtert, da sie die Freiheit haben, den gesamten Lehrplan und das Material an ihr eigenes Tempo und ihre eigenen Bedürfnisse anzupassen.

Dieser **Universitätsexperte in Verwaltung in der Kreativwirtschaft** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die herausragendsten Merkmale der Spezialisierung 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
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Mit besonderem Schwerpunkt auf innovativen Methoden für das Management von Kreativunternehmen
- ◆ 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



Der Vormarsch der Videospiele ist unaufhaltsam. Halten Sie mit diesem Universitätsexperten von TECH mit dem Tempo der Branche Schritt“

“

Dieser Universitätsexperte bietet Ihnen die einmalige Gelegenheit, mehr über die Verwaltung in der Kreativwirtschaft im Bereich Videospiele zu lernen”

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.

Sie werden wissen, wie Sie das geistige Eigentum Ihrer Videospiele schützen können, um die von Ihrem Unternehmen geschaffenen Sagas und Charaktere zu stärken.

Sie werden den Kundenmarkt der Branche analysieren, um sich an dessen Anforderungen und Bedürfnisse anzupassen.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätsexperten in Verwaltung in der Kreativwirtschaft an der TECH ist es, den Studenten alle notwendigen Kenntnisse zu vermitteln, um die Leitung eines Kreativunternehmens im Bereich der Videospiele zu übernehmen und zu wissen, wie man mit rechtlichen, wirtschaftlichen oder marktbezogenen Schwierigkeiten problemlos umgehen kann. Dies wird dank einer umfassenden Weiterbildung erreicht, die den Studenten einen Überblick über den Markt, die Branche und die technologischen Fortschritte, die sie prägen, verschafft.



“

Sie benötigen sehr spezifische Fähigkeiten, um in der Videospelbranche eine Führungsposition einzunehmen. Mit diesem Universitätsexperten von TECH werden Sie diesem Ziel sehr nahe kommen"



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
- ◆ Verwenden der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien als Instrumente für Fortbildung 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



Dank des Wissens, das TECH Ihnen vermittelt, werden Sie ein Spitzenprofi in der Videospielebranche sein"



Spezifische Ziele

Modul 1. Schutz von kreativen und immateriellen Produkten auf dem derzeitigen Markt

- ◆ Kennen der Vorschriften, die kreative und immaterielle Produkte betreffen, wie z. B. das Recht des geistigen und gewerblichen Eigentums oder das Werberecht
- ◆ Anwenden der erlernten Standards auf die tägliche Arbeit als Manager von Kreativunternehmen

Modul 2. Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen

- ◆ Kennen der Finanzstruktur eines Kreativunternehmens
- ◆ Über ausreichende Kenntnisse verfügen, um die Buchhaltung und das Finanzmanagement eines Kreativunternehmens durchzuführen
- ◆ Verstehen, wie Investitionen in diesem Sektor getätigt werden sollten
- ◆ Wissen, wie man Produkte in der Kreativbranche bepreist

Modul 3. Verbraucher- oder Benutzermanagement in kreativen Unternehmen

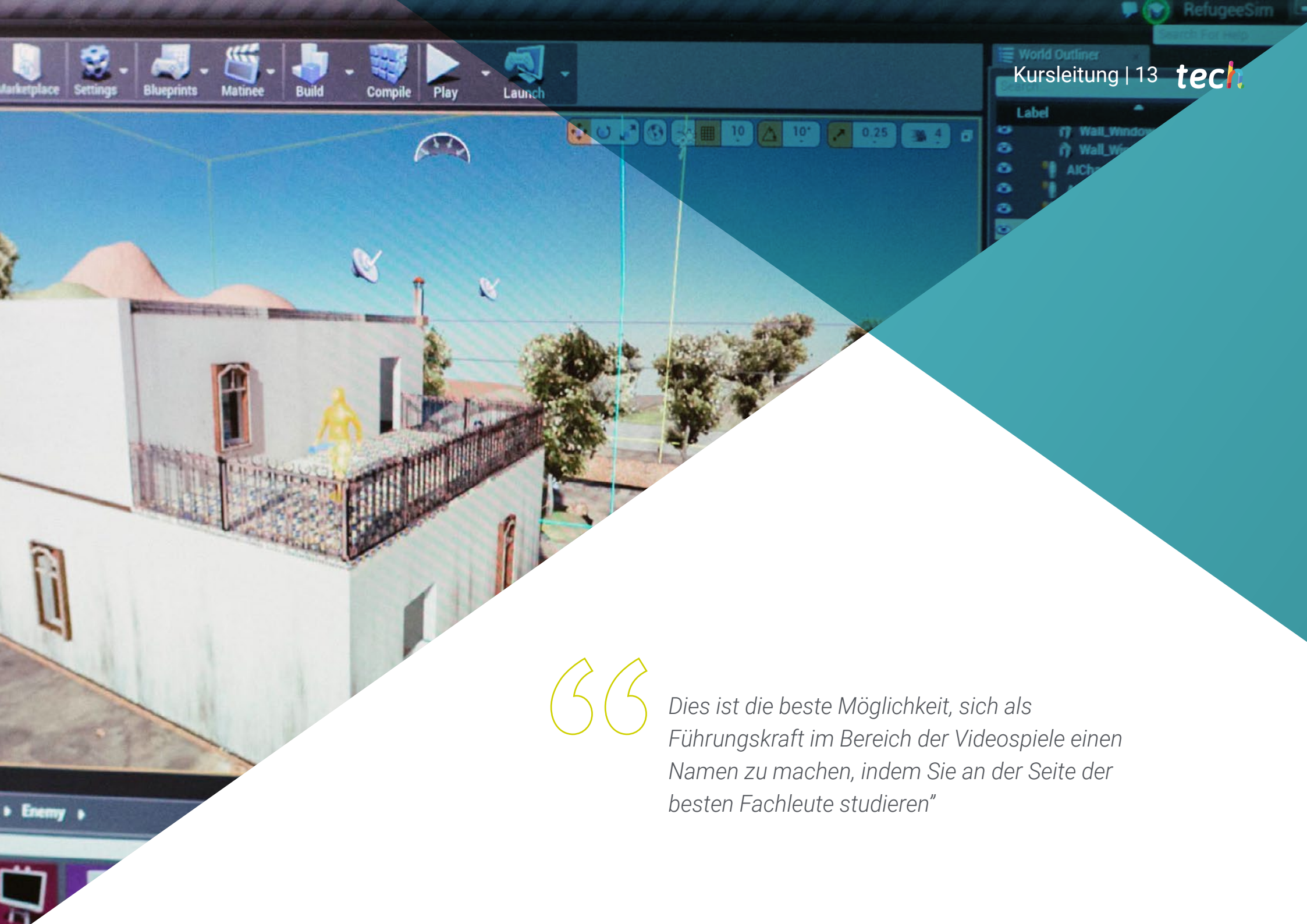
- ◆ Kennen der neuesten Trends bei den Kaufmethoden der Verbraucher
- ◆ Verstehen, dass der Kunde im Mittelpunkt aller Unternehmensstrategien stehen muss
- ◆ Anwenden von *Design Thinking*-Techniken und -Werkzeugen
- ◆ Anwenden verschiedener Forschungsmittel und -techniken



03 Kursleitung

Für diesen Universitätsexperten in Verwaltung in der Kreativwirtschaft hat TECH eine große Gruppe von Fachleuten mit viel Erfahrung im Management einer Vielfalt von Kreativunternehmen zusammengebracht. Die Qualität des didaktischen Materials selbst, das umfangreich mit audiovisuellen Inhalten unterstützt wird, ist ein Beweis für die professionelle Qualität und das *Know-How* der Dozenten. Die Studenten werden jederzeit von einem Team von Dozenten unterstützt, die ihnen helfen, alle für den Abschluss dieses Kurses erforderlichen Kenntnisse zu erwerben.





“

Dies ist die beste Möglichkeit, sich als Führungskraft im Bereich der Videospiele einen Namen zu machen, indem Sie an der Seite der besten Fachleute studieren”

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. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Rechtsberatung des CEO des Unternehmens Eley Hawk
- ◆ Dozentin an der Anwaltskammer von Madrid für den Masterstudiengang Digitales Recht, Innovation und Neue Technologien
- ◆ Rechtsberatung im Bereich Werberecht für „Autocontrol“ (Vereinigung zur Selbstregulierung der kommerziellen Kommunikation)
- ◆ Designerin bei mehreren Projekten für Unternehmen wie Estudio Mariscal, RBA Ediciones (Zeitschriften National Geographic und El Mueble) und Laboratorios Echevarne
- ◆ Hochschulabschluss in Jura und Design an der Universität Pompeu Fabra von Barcelona
- ◆ Spezialisierung auf geistiges Eigentum mit einem offiziellen Masterstudiengang der Päpstlichen Universität Comillas (ICADE), Madrid

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 Fashion 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

TECH gibt seinen Studenten die große Freiheit, alle didaktischen Inhalte an ihre eigenen Bedürfnisse anzupassen. Darüber hinaus steht der Lehrplan ab Beginn des Universitätsexperten jederzeit zum Download zur Verfügung, so dass der Student den Lehrplan bequem von jedem Gerät mit Internetanschluss aus nachlesen kann. Auch lernt er in diesem Kurs Aspekte im Zusammenhang mit der Legalität, der finanziellen Stabilität und den Verbrauchern von kreativen Unternehmen kennen.





“

Ein Programm, das Sie an die Spitze einer Vielzahl von Unternehmen bringen wird, die jemanden mit all den Fähigkeiten brauchen, die Sie hier erlernen werden"

Modul 1. Schutz von kreativen und immateriellen Produkten

- 1.1. Rechtlicher Schutz von immateriellen Vermögenswerten
 - 1.1.1. Geistiges Eigentum
 - 1.1.2. Industrielles Eigentum
 - 1.1.3. Werberecht
- 1.2. Geistiges Eigentum I
 - 1.2.1. Geltende Vorschriften
 - 1.2.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.2.3. Fallstudien
- 1.3. Geistiges Eigentum II
 - 1.3.1. Registrierung von geistigem Eigentum
 - 1.3.2. Vorbehalt der Rechte und andere Mittel zum Schutz
 - 1.3.2. Lizenzen für die Weitergabe von Inhalten
- 1.4. Geistiges Eigentum III
 - 1.4.1. Verwaltungsorgane
 - 1.4.2. Kommission des geistigen Eigentums
 - 1.4.3. Relevante Organisationen
- 1.5. Industrielles Eigentum I: Marken
 - 1.5.1. Geltende Vorschriften
 - 1.5.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.5.3. Echte Anwendungen
- 1.6. Industrielles Eigentum II: Industrielle Designs
 - 1.6.1. Geltende Vorschriften
 - 1.6.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.6.3. Juristische Praxis
- 1.7. Industrielles Eigentum III: Patente und Gebrauchsmuster
 - 1.7.1. Geltende Vorschriften
 - 1.7.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.7.3. Fallstudien

- 1.8. Geistiges und industrielles Eigentum: Praktiken
 - 1.8.1. Geistiges Eigentum vs. Gewerbliches Eigentum (Rechtsvergleich)
 - 1.8.2. Praktische Fragen für die Konfliktlösung
 - 1.8.3. Fallstudie: Zu befolgende Schritte
- 1.9. Werberecht I
 - 1.9.1. Geltende Vorschriften
 - 1.9.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.9.3. Rechtsprechung zum Thema Werbung
- 1.10. Werberecht II
 - 1.10.1. Selbstregulierung der Werbung
 - 1.10.2. Selbstkontrolle
 - 1.10.3. Jury für Werbung

Modul 2. Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen

- 2.1. Die notwendige wirtschaftliche Nachhaltigkeit
 - 2.1.1. Die Finanzstruktur eines Kreativunternehmens
 - 2.1.2. Buchhaltung in einem Kreativunternehmen
 - 2.1.3. Dreifache Gewinnspanne
- 2.2. Einnahmen und Ausgaben des heutigen Kreativunternehmens
 - 2.2.1. Kostenrechnung
 - 2.2.2. Art der Kosten
 - 2.2.3. Kostenverteilung
- 2.3. Gewinnraten im Unternehmen
 - 2.3.1. Deckungsbeitrag
 - 2.3.2. *Break-Even-Punkt*
 - 2.3.3. Bewertung von Alternativen
- 2.4. Investitionen in den Kreativsektor
 - 2.4.1. Investitionen in die Kreativwirtschaft
 - 2.4.2. Bewertung einer Investition
 - 2.4.3. Die Kapitalwertmethode: Nettogegenwartswert

- 2.5. Rentabilität in der Kreativwirtschaft
 - 2.5.1. Wirtschaftliche Rentabilität
 - 2.5.2. Rentabilität der Zeit
 - 2.5.3. Finanzielle Rentabilität
- 2.6. Schatzamt: Liquidität und Solvenz
 - 2.6.1. *Cashflow*
 - 2.6.2. Bilanz und Gewinn- und Verlustrechnung
 - 2.6.3. Liquidation und Hebelwirkung
- 2.7. Finanzierungsformeln, die derzeit auf dem Kreativmarkt angeboten werden
 - 2.7.1. Risikokapitalfonds
 - 2.7.2. *Business Angels*
 - 2.7.3. Aufrufe und Finanzhilfen
- 2.8. Produktpreisgestaltung in der Kreativbranche
 - 2.8.1. Preisgestaltung
 - 2.8.2. Gewinn vs. Wettbewerb
 - 2.8.3. Strategie der Preisgestaltung
- 2.9. Preisstrategie in der Kreativbranche
 - 2.9.1. Arten von Preisstrategien
 - 2.9.2. Vorteile
 - 2.9.3. Nachteile
- 2.10. Operative Haushaltspläne
 - 2.10.1. Strategisches Planungsinstrument
 - 2.10.2. Elemente, die im operationellen Haushalt enthalten sind
 - 2.10.3. Entwicklung und Ausführung des operationellen Haushalts

Modul 3. Verbraucher- oder Benutzermanagement in kreativen Unternehmen

- 3.1. Der Benutzer im aktuellen Kontext
 - 3.1.1. Der Wandel des Verbrauchers in jüngster Zeit
 - 3.1.2. Die Bedeutung der Forschung
 - 3.1.3. Trendanalyse
- 3.2. Strategie mit der Person im Mittelpunkt
 - 3.2.1. *Human Centric*-Strategie
 - 3.2.2. Schlüssel und Vorteile des *Human Centric*-Seins
 - 3.2.3. Erfolgsgeschichten
- 3.3. Daten im Rahmen der *Human Centric*-Strategie
 - 3.3.1. Daten im Rahmen der *Human Centric*-Strategie
 - 3.3.2. Der Wert der Daten
 - 3.3.3. 360°-Blick auf den Kunden
- 3.4. Umsetzung der *Human Centric*-Strategie in der Kreativbranche
 - 3.4.1. Umwandlung von verstreuten Informationen in Kundenwissen
 - 3.4.2. Analyse des Potentials
 - 3.4.3. Optimierungsstrategien und -initiativen
- 3.5. Methodik *Human Centric*
 - 3.5.1. Von der Forschung zum *Prototyping*
 - 3.5.2. *Double Diamond*-Modell: Prozess und Phasen
 - 3.5.3. Tools
- 3.6. *Design Thinking*
 - 3.6.1. Das *Design Thinking*
 - 3.6.2. Methodik
 - 3.6.3. *Design Thinking*-Techniken und -Werkzeuge
- 3.7. Die Positionierung der Marke in den Köpfen der Benutzer
 - 3.7.1. Analyse der Positionierung
 - 3.7.2. Typologie
 - 3.7.3. Methodik und Instrumente



“

Sie werden die bestmögliche Führungskraft der Videospieleunternehmen sein, für die Sie sich entscheiden"

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

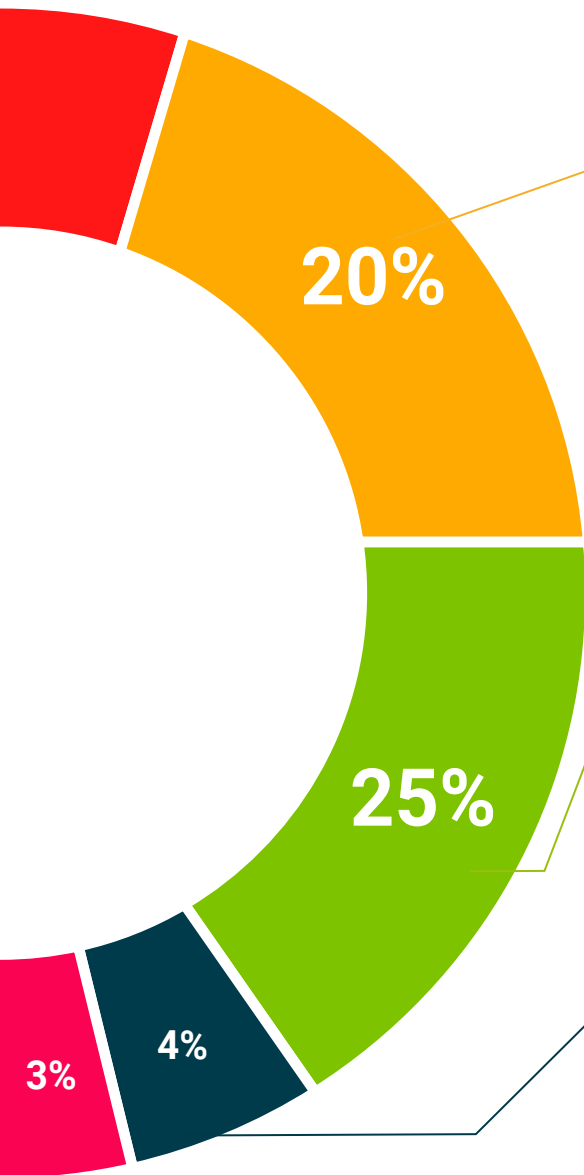
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Verwaltung 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 Verwaltung in der Kreativwirtschaft** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätsexperte in Verwaltung 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
Verwaltung in der
Kreativwirtschaft

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

Universitätsexperte

Verwaltung in der Kreativwirtschaft

