

Universitätskurs

Digitale Transformation und Innovation in der Kreativwirtschaft





Universitätskurs Digitale Transformation und Innovation in der Kreativwirtschaft

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/digitale-transformation-innovation-kreativwirtschaft

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

Videospiele sind in hohem Maße digital. Unternehmen, die sich mit der Entwicklung von Videospielen befassen, müssen daher über eine hoch entwickelte Infrastruktur und Kenntnisse in allen Bereichen des digitalen Umfelds verfügen. Dazu gehört auch das Wissen um die Nutzung von *Blockchain*-Technologie, *Big Data* oder künstlicher Intelligenz, neben anderen technologischen Elementen, die auf die eine oder andere Weise in der Welt der Videospiele zum Einsatz kommen. Als Antwort auf diesen Bedarf an spezialisierter und technologischer Weiterbildung in den neuesten Fortschritten und Entwicklungen hat TECH dieses Programm entwickelt, in dem die Studenten die neuesten Technologien und die am weitesten fortgeschrittenen Methoden gründlich erforschen werden.





“

Die Spezialisierung auf Technologien wie Big Data oder künstliche Intelligenz verschafft Ihnen einen Wettbewerbsvorteil in einem Sektor, in dem diese Fortschritte unerlässlich sind”

Die technologische Revolution, die die digitale Welt mit sich gebracht hat, hat eine Vielzahl von Sektoren hervorgebracht, die sich auf neue Formen der Unterhaltung stützen. Einer der blühendsten Sektoren in diesem Sinne ist der der Videospiele, der in den letzten Jahrzehnten ein gigantisches exponentielles Wachstum erfahren hat und heute einen großen Einfluss auf die Wirtschaft und die Kultur der Gesellschaften ausübt.

Da es sich um einen besonders wichtigen und wettbewerbsintensiven Technologiebereich handelt, besteht eine ständige Nachfrage nach Fachkräften mit fortgeschrittenen Kenntnissen in den modernsten und avantgardistischsten Innovationen. Die Welt der Videospiele kann von den neuesten technologischen Fortschritten wie künstliche Intelligenz oder Big Data profitieren, die zur Verbesserung der Nutzererfahrung beitragen.

Aus diesem Grund hat TECH diese umfassende Qualifikation entwickelt, die die wichtigsten Triebkräfte des digitalen Wandels in diesem Jahrzehnt zusammenfasst und für Videospiele-Profis von großem Nutzen sein kann, wenn sie nach kreativen Möglichkeiten suchen, diese im Bereich der digitalen Unterhaltung einzusetzen.

Ein Universitätskurs, der sich dadurch auszeichnet, dass er vollständig online absolviert werden kann, was für die Studenten von Vorteil ist, da sie sich nicht an einen festen Stundenplan halten oder an Präsenzunterricht teilnehmen müssen.

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

Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Erarbeitung der wichtigsten Konzepte und Akteure der digitalen Transformation von heute
- ◆ Weiterbildung zur Integration des eigenen Wissens in realen Umgebungen und praktischen Beispielen
- ◆ Erweiterung der übergreifenden Fähigkeiten und Kompetenzen der Studenten, um ihr berufliches Profil zu entwickeln
- ◆ Erwerben der notwendigen Kenntnisse zur Durchführung eines digitalen Transformationsprozesses mit Schwerpunkt auf dem kreativen und innovativen Aspekt



Schließen Sie sich der digitalen Revolution im Bereich der Videospiele mit den neuesten technologischen Fortschritten auf dem Markt an“

“

In den letzten Jahren hat sich die Blockchain zu einer wichtigen Ressource für eine unerschlossene Videospelnische mit großem Wachstumspotenzial entwickelt“

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.

Dank Big Data können Sie Daten von Tausenden von Nutzern sammeln, verstehen, wie sie spielen, und sich an ihre Anforderungen anpassen, um ihre Wahrnehmung des Spiels zu verbessern, das sie spielen.

Sie sind sich der Revolution bewusst, die künstliche Intelligenz für die Erzählung von Videospielen bringen kann. In diesem Universitätskurs lernen Sie alle Einzelheiten kennen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieser Qualifikation von TECH besteht darin, den Studenten die wichtigsten Entwicklungen im Bereich der digitalen Transformation und Innovation in der Kreativindustrie zu vermitteln, mit besonderem Augenmerk auf deren mögliche Anwendung auf Videospiele. Durch eine Reihe festgelegter Ziele wird gewährleistet, dass die Studenten eine Reihe spezifischer Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben, die ihrer Karriere in der digitalen Unterhaltungsindustrie zugute kommen.





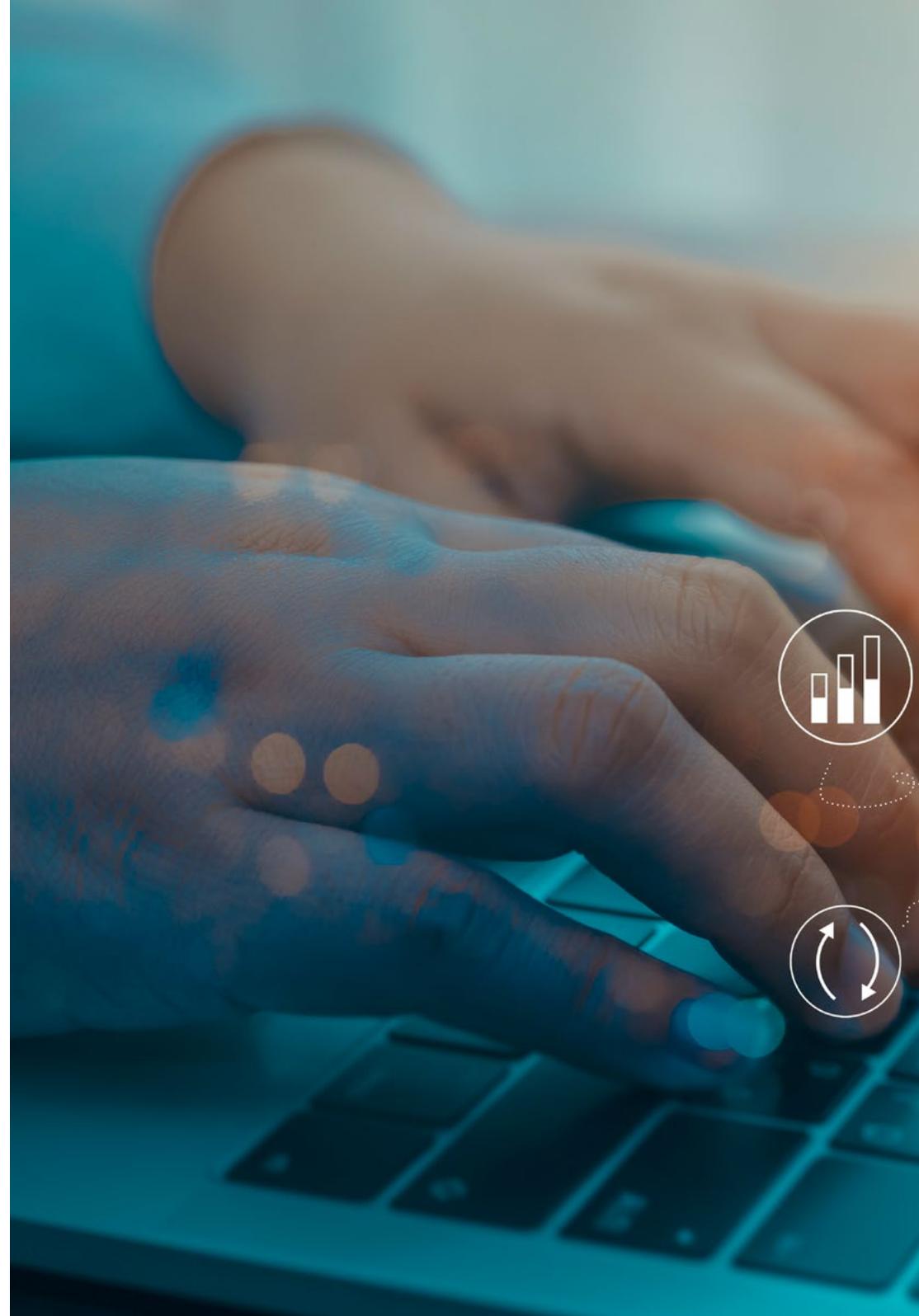
“

*Durch die Kenntnisse, die Sie in diesem
Universitätskurs erwerben, werden Sie in der
Lage sein, Ihrem persönlichen Lebenslauf eine
innovative, professionelle Note zu verleihen”*



Allgemeine Ziele

- ◆ Erfahren aus erster Hand, welches die besten aktuellen Tools und Prozesse für die digitale Transformation sind
- ◆ Verstehen, wie Kreativität und Innovation zu den aktuellen wirtschaftlichen Triebkräften der digitalen Transformation geworden sind
- ◆ Fortbilden von Studenten in der Anwendung aktueller Methoden der digitalen Transformation, um innovativ zu sein und sich abzuheben
- ◆ Unterstützen der Studenten beim Erwerb der notwendigen Fähigkeiten, um ihr berufliches Profil sowohl im geschäftlichen als auch im unternehmerischen Umfeld zu entwickeln und auszubauen
- ◆ Entwickeln von Kommunikationsfähigkeiten, sowohl in schriftlicher als auch in mündlicher Form, sowie der Fähigkeit, effektive professionelle Präsentationen in der täglichen Praxis zu halten
- ◆ Fördern der Proaktivität des Studenten, um transversale Kompetenzen zu erwerben, die auf dem Arbeitsmarkt unerlässlich sind
- ◆ Verwalten des Prozesses der Entwicklung und Umsetzung kreativer Ideen für die digitale Transformation von Unternehmen
- ◆ Nutzen und Handhaben der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien als Instrument für das Lernen und den Erfahrungsaustausch im Rahmen des Studiums





Spezifische Ziele

- ◆ Sich Auseinandersetzen mit der digitalen Zukunft der Kreativbranche und Wissen, wie man mit den möglichen Veränderungen umgeht, die sich ergeben könnten
- ◆ Verstehen, dass die digitale Transformation ein kontinuierlicher und evolutionärer Prozess ist, der ständig in Bewegung sein muss
- ◆ Erlernen der Anwendung neuer Technologien wie künstliche Intelligenz, *Blockchain*, *Big Data* oder Robotik in kreativen Umgebungen
- ◆ Erweitern der Kenntnisse über neue Geschäftsmodelle, die auf Marketing, Dienstleistungserbringung und *Communities* basieren

“

Ihre berufliche Karriere wird dank der effektiven Anwendung der neuesten Technologien im Bereich der Videospiele einen Qualitätssprung machen”

03

Kursleitung

Dieser Universitätskurs in Digitale Transformation und Innovation in der Kreativwirtschaft vereint ein Dozententeam mit umfassender Erfahrung nicht nur auf dem Gebiet der Innovation selbst, sondern auch in der Nutzung und Anwendung von Spitzentechnologie in verschiedenen Bereichen der Kreativwirtschaft. Auf diese Weise erhalten die Studenten Ratschläge und Lehren von Fachleuten, die das vermittelte didaktische Material bereits in die Praxis umgesetzt haben und so dessen Wirksamkeit und Anpassung an die heutige Zeit unter Beweis stellen.





“

Mit Hilfe der Profis von TECH wird Ihre Karriere in der Welt der Videospiele die nächste Stufe erreichen"

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



04

Struktur und Inhalt

In diesem Studiengang von TECH lernen die Studenten verschiedene Themen wie *Big Data*, *Blockchain*, Transmedia, die verschiedenen Ökosysteme zur Förderung des digitalen Unternehmertums, die neuen *Freemium*- und *Premium*-Geschäftsmodelle oder die verschiedenen und innovativen Methoden zur Förderung von Kreativität und Innovation im Rahmen der Kreativwirtschaft, z. B. bei Videospiele, kennen. Eine Qualifikation, die die Studenten zweifellos durch ihr spezialisiertes und einzigartiges Wissen auszeichnen wird.



BIG DATA

“

Mit Hilfe einiger ausgefeilter Materialien werden Sie in der Lage sein, die wichtigsten neuen Technologien zu beherrschen, die in den kommenden Jahren die Entwicklungsumgebungen für Videospiele dominieren werden”

Modul 1. Digitale Transformation in der Kreativwirtschaft

- 1.1. Die *Digital Future* der Kreativwirtschaft
 - 1.1.1. Digitale Transformation
 - 1.1.2. Der Zustand des Sektors und sein Vergleich
 - 1.1.3. Künftige Herausforderungen
- 1.2. Vierte industrielle Revolution
 - 1.2.1. Industrielle Revolution
 - 1.2.2. Anwendung
 - 1.2.3. Auswirkungen
- 1.3. Digitale Wegbereiter für Wachstum
 - 1.3.1. Operative Effizienz, Beschleunigung und Verbesserung
 - 1.3.2. Kontinuierliche digitale Transformation
 - 1.3.3. Lösungen und Dienstleistungen für die Kreativwirtschaft
- 1.4. Die Anwendung von *Big Data* im Unternehmen
 - 1.4.1. Wert der Daten.
 - 1.4.2. Daten zur Entscheidungsfindung.
 - 1.4.3. *Data Driven Company*
- 1.5. Kognitive Technologie
 - 1.5.1. KI und Digital Interaction
 - 1.5.2. IoT und Robotik
 - 1.5.3. Andere digitale Praktiken
- 1.6. Einsatz und Anwendungen der *Blockchain*-Technologie
 - 1.6.1. *Blockchain*
 - 1.6.2. Wert für den Sektor der Kreativunternehmen
 - 1.6.3. Vielseitigkeit der Transaktionen
- 1.7. Omni-Channel und die Entwicklung von Transmedia
 - 1.7.1. Auswirkungen auf den Sektor
 - 1.7.2. Analyse der Herausforderung
 - 1.7.3. Entwicklung
- 1.8. Ökosysteme für das Unternehmertum
 - 1.8.1. Die Rolle von Innovation und Risikokapital
 - 1.8.2. Das Ökosystem der *Start-ups* und die Akteure, die es ausmachen
 - 1.8.3. Wie lässt sich die Beziehung zwischen dem Kreativagenten und dem *Start-up* optimieren??
- 1.9. Neue disruptive Geschäftsmodelle
 - 1.9.1. Kommerzialisierung (Plattformen und *Marketplaces*)
 - 1.9.2. Servicebasiert (*Freemium*-, *Premium*- oder Abonnementmodelle)
 - 1.9.3. *Community*-basiert (durch *Crowdfunding*, soziale Netzwerke oder Blogs)
- 1.10. Methoden zur Förderung der Innovationskultur in der Kreativwirtschaft
 - 1.10.1. Innovationsstrategie *Blue Ocean*
 - 1.10.2. *Lean Start-up*-Innovationsstrategie
 - 1.10.3. *Agile* Innovationsstrategie



Ein Universitätskurs, der Ihnen die Möglichkeit gibt, in einem Bereich zu wachsen, der sich nach Fachleuten wie Ihnen sehnt“



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.

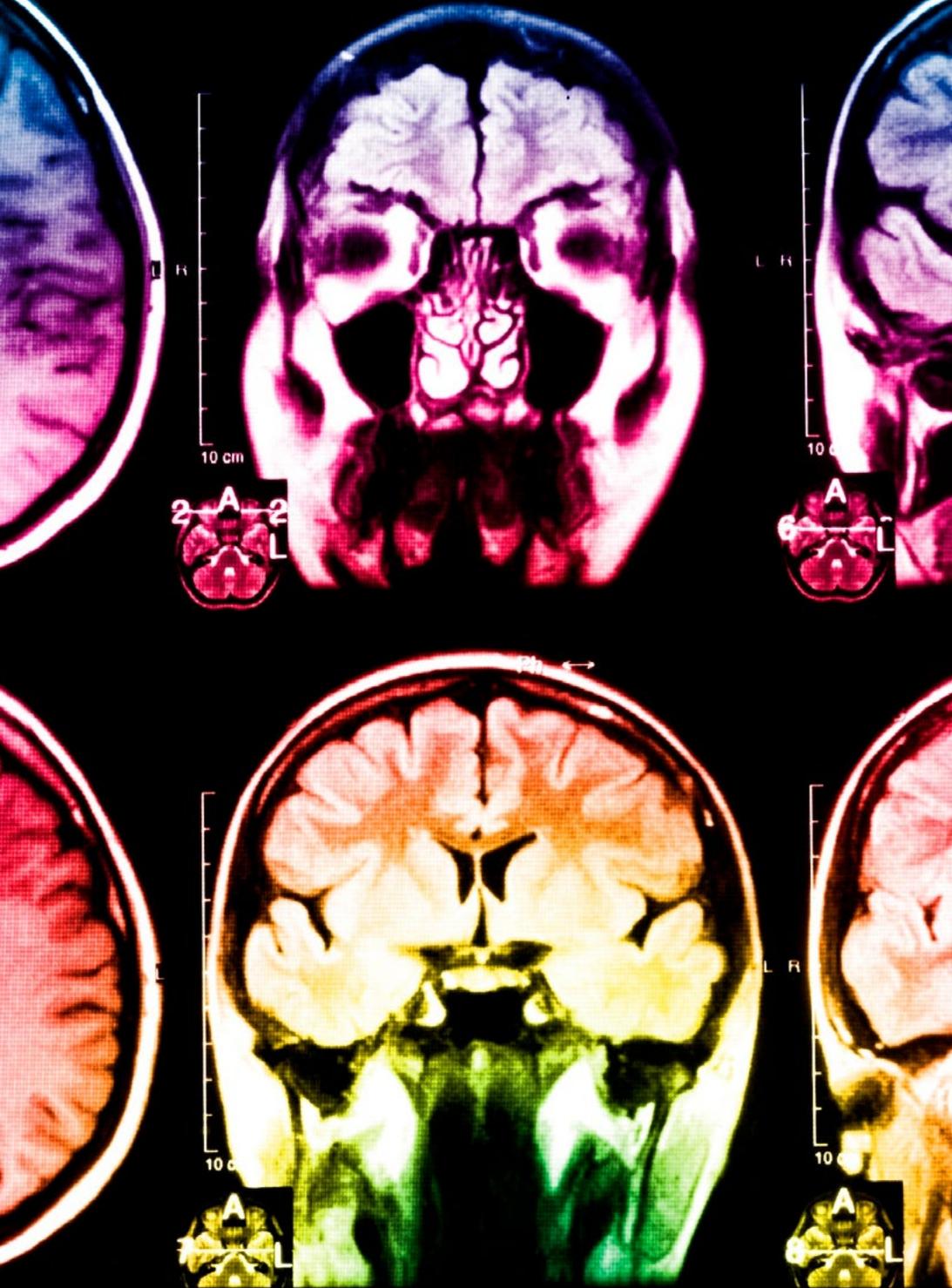
Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren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

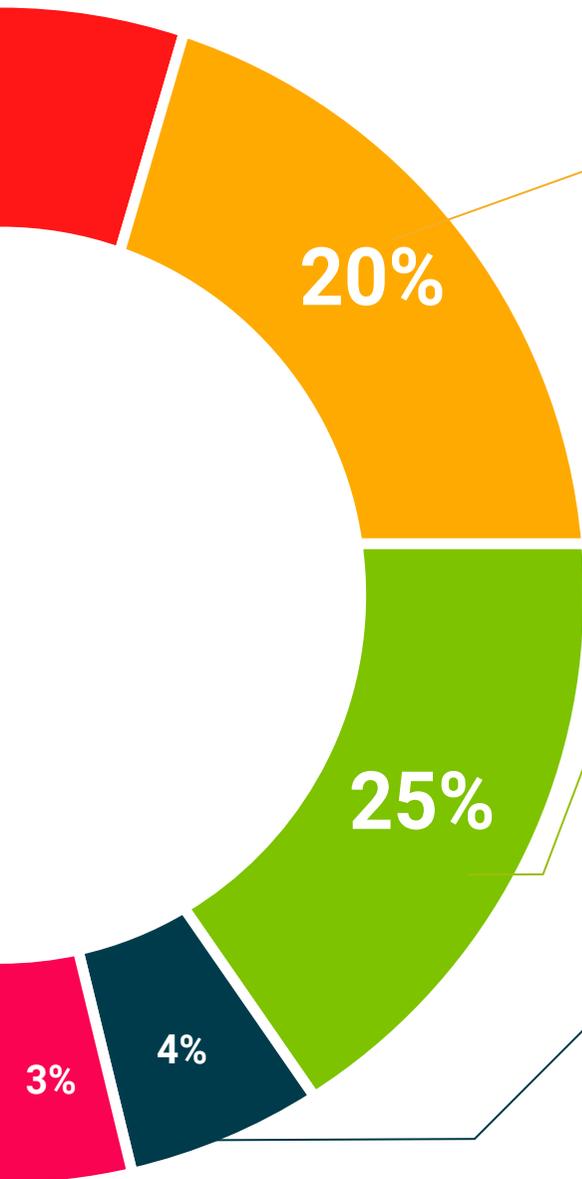
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätskurs in Digitale Transformation und 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 **Universitätskurs in Digitale Transformation und 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 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 Digitale Transformation und Innovation in der Kreativwirtschaft**

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

Digitale Transformation
und Innovation in der
Kreativwirtschaft

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

Universitätskurs

Digitale Transformation und Innovation
in der Kreativwirtschaft

