

# Universitätskurs

## Führung der Innovation in der Kreativwirtschaft





## Universitätskurs Führung der 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/fuehrung-innovation-kreativwirtschaft](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/fuehrung-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

In der Welt der Videospiele ist Innovation fast ein Muss, um im Geschäft zu bleiben, denn es gibt ständig neue technische und spielmechanische Entwicklungen, die die meisten Entwickler dazu zwingen, mit ihren Spielen neue Wege zu gehen. Diese Innovation zu managen ist keine leichte Aufgabe, und noch weniger ist es leicht, sie zu leiten, denn es bedarf einer Reihe besonderer Fähigkeiten, um die Entwicklung in einem Umfeld zu fördern, in dem viele Mitarbeiter aus unterschiedlichen Bereichen tätig sind. Für Videospieldevelopers, die ihre Karriere auf das Innovationsmanagement spezialisieren möchten, hat TECH diesen kompletten Kurs mit einer Fülle an innovativem Lehrmaterial entwickelt.



“

*Spielgenres werden immer weniger statisch und Entwickler testen ständig ihre Grenzen aus. Mit diesem Universitätskurs von TECH können Sie an den revolutionärsten Veränderungen der Branche teilhaben”*

Was die Kreativität betrifft, so ist der Videospielektor vielleicht einer der Sektoren mit der größten ständigen Innovation, da er einerseits von den unaufhaltsamen technologischen Fortschritten der physischen Hardware und andererseits von den Verbesserungen der leistungsfähigsten Software wie der Unreal Engine angetrieben wird.

Um diese Innovation zu fördern und nicht hinter den Anforderungen des Marktes zurückzubleiben, bedarf es der richtigen Führung durch einen Experten, der sich mit kreativen Ökosystemen, innovativen Geschäftsmodellen, innovativen Unternehmenskulturen und der auf Videospiele angewandten Kreativität auskennt.

TECH hat in diesem Programm all diese Lehren zusammengeführt, zusammen mit einigen zusätzlichen, die den Studenten helfen werden, sich auf dem Gebiet der Videospiele-Innovation hervorzutun, da sie wissen, wie man die kreativen Bemühungen von multidisziplinären Teams aller Art richtig fokussiert.

Ein weiterer Vorteil des Programms besteht darin, dass es vollständig online durchgeführt wird, d. h. es sind keine Präsenzveranstaltungen erforderlich. Die Studenten selbst haben Zugriff auf das gesamte didaktische Material und können es von jedem internetfähigen Gerät herunterladen, um ihre individuellen Studienpläne zu erstellen.

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

- ◆ Unterstützen des Studenten bei der Aneignung von Fähigkeiten, die sowohl im geschäftlichen als auch im unternehmerischen Umfeld benötigt werden
- ◆ Erwerben der notwendigen Kenntnisse für ein effizientes Management kreativer Unternehmen und Organisationen
- ◆ Nutzung der neuen Informationstechnologien, um die besten Lernwerkzeuge anzubieten
- ◆ Die Unterstützung, nicht nur die eigene Kreativität zu fördern, sondern auch dabei zu helfen, diese Kreativität weiterzugeben und ein aktives Arbeitsteam zu bilden
- ◆ Ein Dozententeam, das sich aus Experten auf dem Gebiet zusammensetzt und die didaktischen Inhalte aus ihrer eigenen beruflichen Erfahrung entwickelt haben
- ◆ Vollständige Verfügbarkeit der Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss aus



*Das ist der Weg, den Sie gehen müssen, um die Innovation in der Videospielebranche anzuführen“*

“

*Ihre Führungsqualitäten, Ihr Einfallsreichtum und Ihre Kreativität werden über Ihre Leistung als Innovationsführer entscheiden. TECH gibt Ihnen die Werkzeuge an die Hand, die Sie für Ihren Erfolg benötigen”*

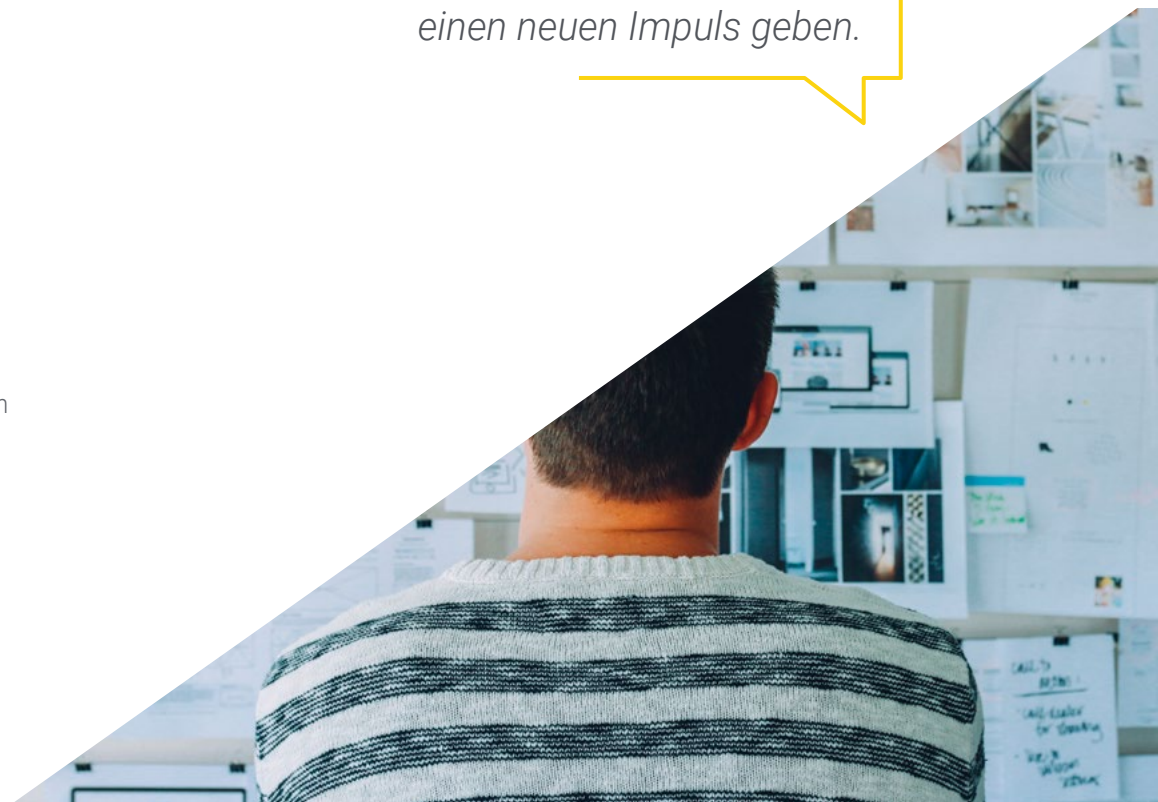
*Werden Sie dank dieses Universitätskurses von TECH zum Vektor der Innovation bei Videospielen.*

*Sie werden Tausende von Spielern und Designern auf der ganzen Welt inspirieren, da Sie der Branche mit diesem Universitätskurs einen neuen Impuls geben.*

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.



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Programms ist es, den Studenten die avantgardistischste Methodik in Bezug auf die kreative Innovation zu vermitteln, mit besonderem Interesse an ihrer Anwendung im Videospieldbereich. Auf diese Weise wird der Student diesen Universitätskurs mit allen Garantien abschließen können, um ein echter Innovationsführer zu sein. Dafür sorgen die Qualität des Unterrichts, die Professionalität der Dozenten und das Bestreben von TECH, dass alle Studenten in ihren jeweiligen Arbeitsbereichen erfolgreich sind.





“

*Dank dieses Universitätskurses von TECH werden Sie die besten Ideen haben und wissen, wie Sie Ihre Leidenschaft an Ihr Team weitergeben können”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Entwickeln der Management- und Führungsfähigkeiten der Studenten
- ◆ Fördern der kontinuierlichen Aktualisierung des Wissens, um auf zukünftige Paradigmen vorbereitet zu sein
- ◆ Verstehen, wie Kreativität und Innovation untrennbar miteinander verbunden sind, um die Motoren der Wirtschaft zu sein
- ◆ Erwerben von organisatorischen und planerischen Fähigkeiten, die bei der Führung von Kreativunternehmen helfen
- ◆ Entwickeln von Kommunikationsfähigkeiten, sowohl in schriftlicher als auch in mündlicher Form, um eine bessere Weitergabe von Ideen an das Arbeitsteam zu ermöglichen
- ◆ Erwerben von Marktforschungskompetenzen mit strategischem Weitblick und innovativer Arbeitsmethodik





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Eintauchen in den Kontext der Innovation, warum sie scheitern kann und die verschiedenen akademischen Theorien zu diesem Thema
- ◆ Lernen, was uns einschränken kann und auf welche Hindernisse wir stoßen können, wenn wir in der Kreativbranche innovieren
- ◆ Lernen, welche unterschiedlichen Geschäftsmodelle es in der Kreativwirtschaft gibt und welche Trends man verfolgen kann
- ◆ Vertiefen in den finanziellen Aspekt der Innovation, die verschiedenen Möglichkeiten der Kapitalbeschaffung und die neuen kreativen und innovativen Ökosysteme

“

*Verwandeln Sie Ihre guten Ideen in großartige Mechanismen, die den privilegierten Spielern Ihrer Spiele gefallen werden"*

# 03 Kursleitung

Für die Entwicklung dieses Universitätskurses in Führung der Innovation in der Kreativwirtschaft hat sich ein Dozententeam zusammengetan, das über umfangreiche Erfahrungen an der Spitze einer Vielzahl von Kreativunternehmen verfügt und Experten auf dem Gebiet der Innovation und der Einführung kreativer Methoden in ihrem jeweiligen Beruf ist. Die Studenten können sich auf die Professionalität der Dozenten verlassen, die sie kontinuierlich dabei unterstützen, sich auf beruflicher und persönlicher Ebene weiterzuentwickeln.





“

*Sie werden von den Besten über Innovation und Kreativität im Kontext der heutigen Unternehmen lernen"*

## 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

Die Struktur dieses Universitätskurses in Führung der Innovation in der Kreativwirtschaft wurde so konzipiert, dass das Studium erleichtert wird, indem eine große Menge an audiovisuellem Material zur Verfügung gestellt wird, sowie zahlreiche praktische Beispiele, in denen die Studenten sehen, wie die erlernten Methoden in realen Kontexten angewendet werden. Auf diese Weise wird die Aneignung des gesamten Wissens flexibler gestaltet, ohne den Lehrplan zu vereinfachen oder Inhalte auszulassen.



“

*Ein Lehrplan, der Sie zur kreativen Referenz  
in Ihren Arbeitsteams machen wird”*

## Modul 1. Führung und Innovation in der Kreativwirtschaft

- 1.1. Kreativität in der Industrie
  - 1.1.1. Kreativer Ausdruck
  - 1.1.2. Kreative Ressourcen
  - 1.1.3. Kreative Techniken
- 1.2. Die neue innovative Kultur
  - 1.2.1. Der Kontext der Innovation
  - 1.2.2. Warum scheitert die Innovation?
  - 1.2.3. Akademische Theorien
- 1.3. Dimensionen und Hebel der Innovation
  - 1.3.1. Die Ebenen oder Dimensionen der Innovation
  - 1.3.2. Verhaltensweisen für Innovation
  - 1.3.3. Intrapreneurship und Technologie
- 1.4. Einschränkungen und Hindernisse für Innovationen in der Kreativbranche
  - 1.4.1. Persönliche und gruppenbezogene Zwänge
  - 1.4.2. Soziale und organisatorische Zwänge
  - 1.4.3. Industrielle und technologische Zwänge
- 1.5. Geschlossene Innovation und offene Innovation
  - 1.5.1. Von der geschlossenen Innovation zur offenen Innovation
  - 1.5.2. Praktiken zur Umsetzung offener Innovation
  - 1.5.3. Erfahrungen mit offener Innovation in Unternehmen
- 1.6. Innovative Geschäftsmodelle in der Kreativwirtschaft
  - 1.6.1. Geschäftstrends in der Kreativwirtschaft
  - 1.6.2. Fallstudien
  - 1.6.3. Revolution im Sektor
- 1.7. Leitung und Verwaltung einer Innovationsstrategie
  - 1.7.1. Die Annahme vorantreiben
  - 1.7.2. Den Prozess leiten
  - 1.7.3. *Portfolio Maps*

- 1.8. Innovation finanzieren
  - 1.8.1. CFO: Risikokapitalgeber
  - 1.8.2. Dynamische Finanzierung
  - 1.8.3. Auf Herausforderungen reagieren
- 1.9. Hybridisierung: Innovation in der Kreativwirtschaft
  - 1.9.1. Schnittpunkt der Sektoren
  - 1.9.2. Die Entwicklung bahnbrechender Lösungen
  - 1.9.3. Der Medici-Effekt
- 1.10. Neue kreative und innovative Ökosysteme
  - 1.10.1. Schaffung eines innovativen Umfelds
  - 1.10.2. Kreativität als Lebensstil
  - 1.10.3. Ökosysteme



*Sie werden Ihren Lebenslauf und Ihr berufliches Niveau dank der Kenntnisse im Bereich Innovation, die Ihnen diese Qualifikation von TECH vermitteln wird, verbessern"*

**I D E A S**

# 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

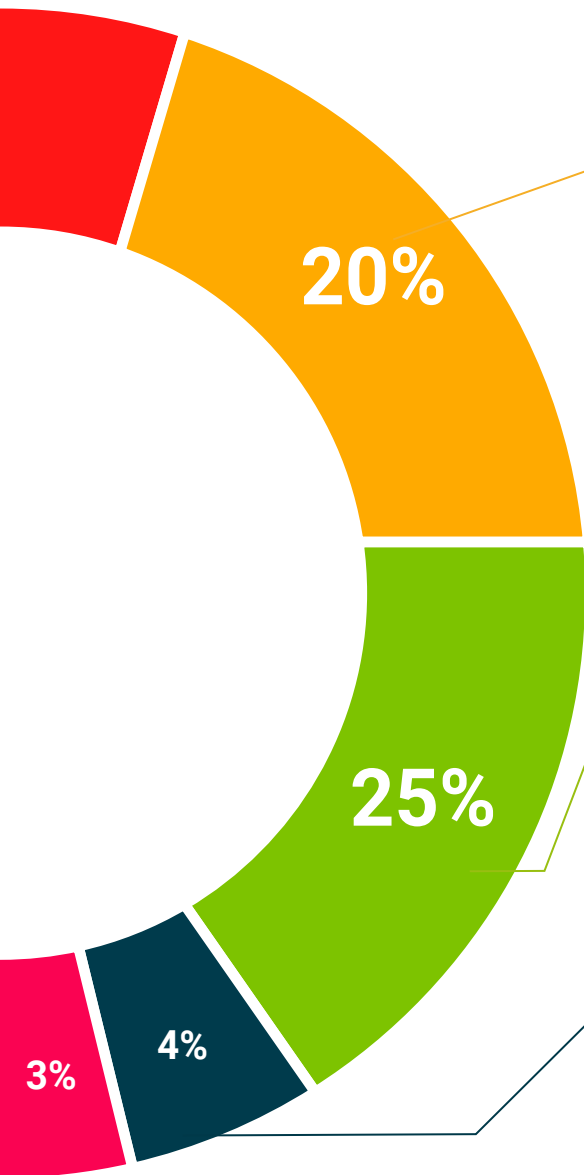
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



### 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 Führung der 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 Führung der 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: **Universitätskurs in Führung der 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**  
Führung der 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

Führung der Innovation  
in der Kreativwirtschaft