

# Universitätskurs

## Gründung von Videospieleunternehmen



## Universitätskurs Gründung von Videospieleunternehmen

- » 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/grundung-videospieleunternehmen](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/grundung-videospieleunternehmen)

# 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

---

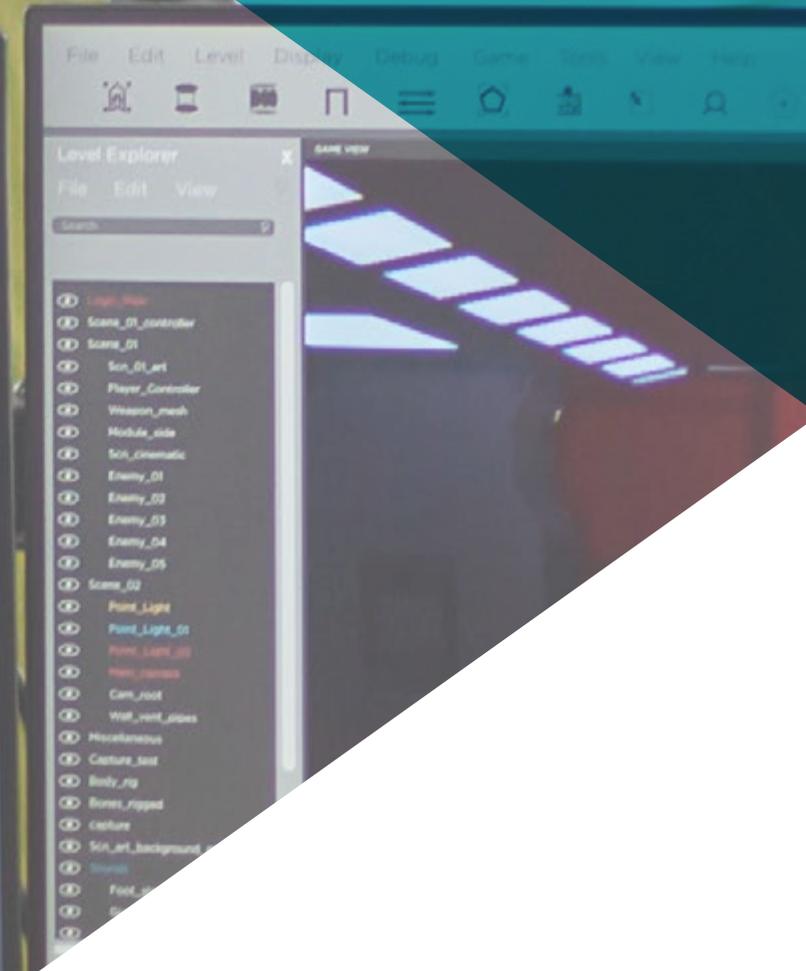
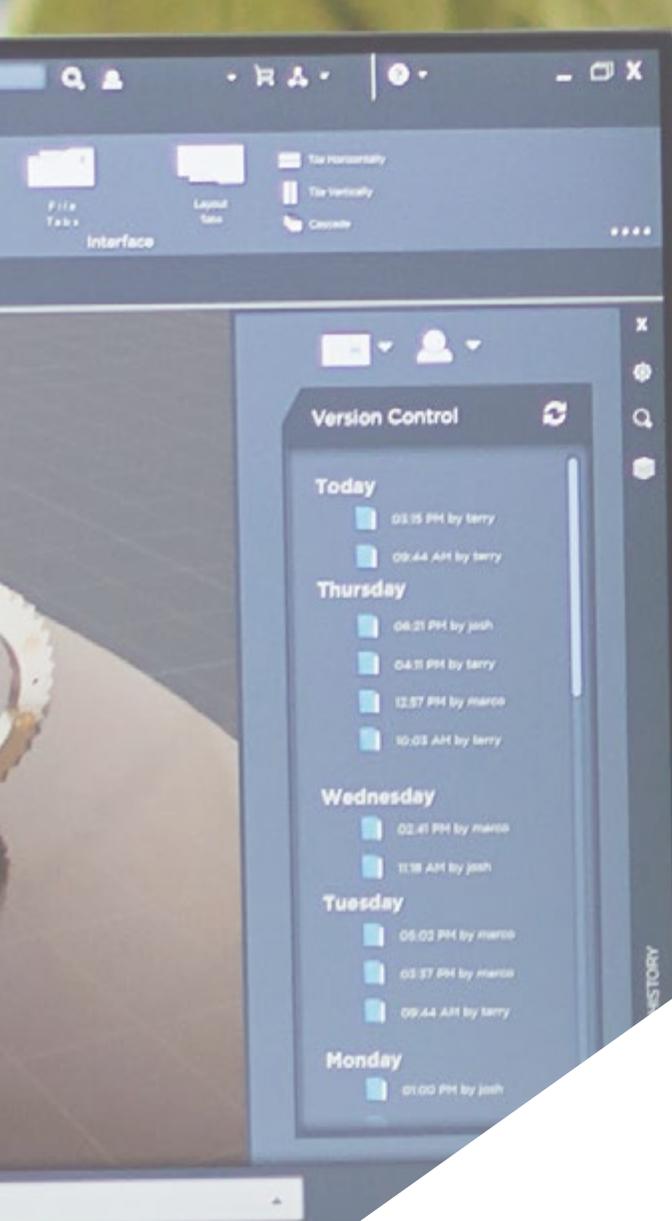
Seite 28

# 01

# Präsentation

Die Gründung eines Unternehmens, das sich mit Videospiele beschäftigt, ist keine leichte Aufgabe. Es ist daher wichtig, die Bedürfnisse des Unternehmens zu kennen und seine Nachhaltigkeit zu suchen. Die Berücksichtigung der technologischen Innovationen auf dem Markt und das Wissen, wie man die Finanzen verwaltet, sind wichtige Punkte. Dieser Abschluss ist so konzipiert, dass er den Studenten in diesem Bereich unterrichtet. Im Rahmen eines sehr umfassenden Lehrplans, der alle notwendigen Kenntnisse für die Gründung eines Videospieleunternehmens von Grund auf umfasst, wird der Student von Fachleuten mit umfangreicher Berufserfahrung unterrichtet. Darüber hinaus wird er in der Lage sein, seine Fähigkeiten auf seinem Karriereweg zu perfektionieren, indem er diesen 100%igen Online-Abschluss von überall aus und mit völlig avantgardistischen Lerntechniken absolviert.





*Schaffen Sie ein Videospieleunternehmen mit einem soliden Fundament und machen Sie es zu einem Marktführer. Ihr Unternehmen kann der nächste Konkurrent von Sony oder Nintendo werden"*

Videospielunternehmen sind das Gebot der Stunde. Tatsache ist, dass Videospiele immer mehr unserer Zeit in Anspruch nehmen. Verbraucher gibt es in allen Formen und Größen, daher ist es wichtig, die Faktoren zu kennen, die den Wert des Unternehmens je nach Endprodukt erhöhen oder verringern. Die Überprüfung der Schlüsselemente eines Geschäftsplans, das Wissen um die Besonderheiten der digitalen Spieleproduktion oder die Analyse und das Verständnis der Funktionsweise neuer Online-Vertriebsmodelle sind nur einige der Dinge, die der Student in diesem Abschluss lernen wird.

Um all diese Ziele zu erreichen, hat die Universität zusammen mit einem Lehrkörper aus Fachkräften des Sektors einen sehr umfassenden Lehrplan entwickelt, der alle Grundlagen für die korrekte Gründung von Unternehmen im Bereich der Videospiele analysiert. Das Lehrpersonal berät den Absolventen jederzeit bei möglichen Zweifeln oder Problemen, die während des Lernprozesses auftreten können.

Es ist wissenschaftlich erwiesen, dass sich die Wiederholung von Konzepten positiv auf den Wissenserwerb auswirkt. Aus diesem Grund setzt TECH in ihren Programmen das *Relearning* ein, eine pädagogische Technik, die darin besteht, dass die Konzepte vom Dozenten und nicht vom Studenten wiederholt werden. Eine weitere Besonderheit, die diesen Studiengang einzigartig macht, ist die Tatsache, dass er vollständig online durchgeführt wird, so dass sich der Student keine Gedanken über Zeitpläne oder Anfahrten machen muss.

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

- ◆ Die Verwendung von Fallstudien, um den Lernprozess direkter zu gestalten
- ◆ Spezialisierte Inhalte zu Entwicklung und Animation von Videospiele
- ◆ 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



*TECH ist ein Synonym für Innovation. Wir haben nach den besten pädagogischen Techniken gesucht, um die Qualität des Unterrichts für unsere Studenten zu verbessern"*

“

*Wenn man ein Unternehmen von Grund auf neu gründet, muss man verschiedene rechtliche Aspekte kennen. Auch das gehört zu den Aufgaben von TECH: Ihnen beizubringen, worum es sich dabei handelt und wann man sie anwenden muss"*

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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Unser Lehrkörper ist eine unserer Stärken. Wir verfügen über Fachkräfte, die eine echte Berufung zum Unterrichten haben.*

*Storytelling, Relearning usw. Dies sind die wichtigsten Lehrmethoden. Wir stehen an der Spitze der Bildung. Studieren Sie bei TECH, und Sie werden seine Wirksamkeit entdecken!*



# 02 Ziele

Dieser Universitätskurs sieht eine Reihe von allgemeinen und spezifischen Zielen vor. Durch das Erreichen dieser Ziele erhält der Student auch das nötige Rüstzeug, um in der Arbeitswelt Fuß zu fassen und ein Videospieleunternehmen zu entwickeln. All dies natürlich während des Erlernens der vollständigsten Inhalte mit Dozenten mit umfassenden Kenntnissen.





“

*Die allgemeinen und spezifischen Ziele sind der Schlüssel, um zu wissen, wie weit man gehen muss, um sein Ziel zu erreichen: ein Unternehmen mit einem soliden Fundament zu schaffen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Beherrschen der Funktionsbereiche von Unternehmen im Bereich der Videospiele
- ◆ Verstehen auf umfassende Weise, wie man Unternehmen gründet, die auf den Videospiegelmarkt ausgerichtet sind





## Spezifisches Ziel

---

- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über die wichtigsten Elemente für die Gründung von Unternehmen, die sich auf dem Markt für Videospiele positionieren können

“

*Die Durchführung eines Projekts ist keine leichte Aufgabe, aber wir sind sicher, dass Sie nach diesem Programm eine klare Vorstellung davon haben, welche Schritte Sie unternehmen müssen, um Ihre beruflichen Ziele zu erreichen"*



# 03

## Kursleitung

Lehrkräfte mit umfassender Berufserfahrung in so neuen Unternehmen wie denen, die sich auf die Gründung von Videospiele konzentrieren, werden dafür verantwortlich sein, die Grundlagen für das Wissen des Studenten zu schaffen. Ihre Lebensläufe zeichnen sich durch die Arbeit und die Ziele aus, die sie erfolgreich erreicht haben, so dass sie die perfekten Kandidaten sind, um den Studenten auf diesem Weg zu begleiten.





“

*Die Lehrkräfte dieser Universität sind hoch qualifiziert, damit Ihnen kein Detail entgeht und Sie lernen können, wie man ein Unternehmen für Videospiele optimal aufbaut”*

## 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 besteht aus einem einzigen Modul, das in 10 Themen unterteilt ist. Darin wird der Student die notwendigen Punkte für die Erfüllung des Ziels dieses Universitätskurses durchlaufen. Angefangen bei den Schlüsselfaktoren des Unternehmertums bis hin zu den rechtlichen Aspekten, die die zukünftige Fachkraft kennen muss, wenn sie ohne jegliche Unannehmlichkeiten ein Unternehmen gründen möchte.





“

*Garantieren Sie eine umfassende  
Qualitätserfahrung im Bereich der  
Videospiele dank der Tätigkeiten, die Sie  
in diesem Programm erlernen werden"*

## Modul 1. Gründung von Videospieleunternehmen

- 1.1. Unternehmertum
  - 1.1.1. Unternehmensstrategie
  - 1.1.2. Das Unternehmensprojekt
  - 1.1.3. Agile Methoden des Unternehmertums
- 1.2. Technologische Innovationen bei Videospielen
  - 1.2.1. Innovationen bei Konsolen und Peripheriegeräten
  - 1.2.2. Innovation im Bereich *Motion Capture* und *Live Dealer*
  - 1.2.3. Innovation in Grafik und Software
- 1.3. Der Geschäftsplan
  - 1.3.1. Segmente und Wertversprechen
  - 1.3.2. Wichtige Prozesse, Ressourcen und Partnerschaften
  - 1.3.3. Kanäle für Interaktion und Kundenbeziehungen
- 1.4. Investition
  - 1.4.1. Investitionen in der Videospieleindustrie
  - 1.4.2. Entscheidende Aspekte für die Erfassung von Investitionen
  - 1.4.3. *Startup*-Finanzierung
- 1.5. Finanzen
  - 1.5.1. Umsätze und Effizienzsteigerungen
  - 1.5.2. Betriebs- und Kapitalausgaben
  - 1.5.3. Die Gewinn- und Verlustrechnung und die Bilanz
- 1.6. Produktion von Videospielen
  - 1.6.1. Instrumente zur Produktionssimulation
  - 1.6.2. Geplantes Produktionsmanagement
  - 1.6.3. Verwaltung der Produktionskontrolle
- 1.7. Betriebsmanagement
  - 1.7.1. Gestaltung, Standort und Wartung
  - 1.7.2. Qualitätsmanagement
  - 1.7.3. Bestandsaufnahme und Supply Chain Management





- 1.8. Neue Online-Vertriebsmodelle
  - 1.8.1. Online-Logistik-Modelle
  - 1.8.2. Direkte Online-Bereitstellung und SaaS
  - 1.8.3. *Dropshipping*
- 1.9. Nachhaltigkeit
  - 1.9.1. Nachhaltige Wertschöpfung
  - 1.9.2. USG (Umwelt, Soziales und Governance)
  - 1.9.3. Nachhaltigkeit in der Strategie
- 1.10. Rechtliche Aspekte
  - 1.10.1. Geistiges Eigentum
  - 1.10.2. Industrielles Eigentum
  - 1.10.3. Allgemeine Datenschutzverordnung

“

Das Bildungssystem von  
TECH hilft Ihnen, die Konzepte  
klar und präzise zu verstehen”

# 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 Universitätskurs in Gründung von Videospieleunternehmen 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 Gründung 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: **Universitätskurs in Gründung von Videospieleunternehmen**

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 institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs  
Gründung von  
Videospieleunternehmen

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

# Universitätskurs

## Gründung von Videospieleunternehmen