

Universitätskurs

Innovation in Videospieleunternehmen





Universitätskurs Innovation in 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/innovation-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 Kunst der Innovation ist zweifelsohne ein Element, das als Unterscheidungsmerkmal innerhalb eines Videospieleunternehmens dient. Sich von der Konkurrenz abzuheben, erhöht den Wert, weshalb immer mehr Unternehmen in diesem Sektor nach Fachleuten suchen, die sie bei dieser Aufgabe unterstützen. Dieser Abschluss richtet sich an Personen, die ihre Kenntnisse in diesem Bereich vertiefen und ihre berufliche Zukunft verbessern wollen. Aus diesem Grund bietet diese Universität große Vorteile für die Absolvierung von Abschlüssen wie diesem, z. B. die Möglichkeit des Online-Studiums ohne Zeitpläne oder Einschränkungen.





“

Lernen Sie, wie man die Elemente und Komponenten überprüft, die notwendig sind, um innovative Fähigkeiten und Fertigkeiten mit einer unternehmerischen Vision zu entwickeln"

Innovation ist eine sehr wertvolle Eigenschaft in einem Unternehmen. Sie ist das gewisse Etwas, mit dem sich ein Unternehmen von der Konkurrenz abheben kann. Im Falle von Videospieleunternehmen ist es wichtig, dass sich ihre Produkte von anderen unterscheiden, denn so können sie dafür sorgen, dass ihre Spiele mehr konsumiert werden und somit dem Unternehmen mehr Gewinn bringen. Innovation und Industrie sind Konzepte, die Hand in Hand gehen, da das eine die treibende Kraft für das Wachstum des anderen ist.

Aus diesem Grund bietet dieser Abschluss den Zugang zu einem sehr wichtigen Beruf. Die Fachkraft wird für die Analyse von Projekten zur Umsetzung von Innovationen zuständig sein. Eine weitere Aufgabe, die sie in einer Position innerhalb eines Videospieleunternehmens entwickelt würde, wäre der Export von Prozessen, Funktionalitäten und Technologien in andere Sektoren wie Gamification, *Tokenisierung* und die Verwendung von Avataren.

Mit einem Lehrplan, der von hochqualifizierten Dozenten ausgearbeitet wurde, wird der Student die wichtigsten Punkte finden, die er in dieser Spezialisierung entwickeln kann. Die Dozenten dieses Abschlusses setzen pädagogische Methoden von großer pädagogischer Präzision ein und präsentieren die Konzepte mit Hilfe von Multimedia-Ressourcen. Auf diese Weise gelingt es ihnen, sie für den Studenten anschaulicher und attraktiver zu machen.

All dies wird durch die von TECH vorgeschlagene Online-Methodik perfekt ergänzt. Diese basiert darauf, dass der Student die Möglichkeit hat, dieses akademische Programm von jedem Ort aus zu studieren, an dem er einen Internetzugang hat. Ohne Zeitpläne oder Einschränkungen, eine echte Erleichterung für diejenigen, die ihr Studium mit der Arbeit oder persönlichen Aktivitäten in ihrem Leben kombinieren müssen.

Dieser **Universitätskurs in Innovation in Videospieleunternehmen** 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



In einem Unternehmen ist es wichtig, die Investitionsrendite eines Videospieles zu ermitteln. Dies ist eine der Aufgaben, die die Absolventen dieses Studiengangs in einem Arbeitsumfeld erfüllen werden“

“

Werden Sie Experte im Bereich der Innovation dank unserer Lehrkräfte und der zahlreichen Vorteile, die dieser Abschluss der größten Online-Universität der Welt bietet: TECH Technologische Universität“

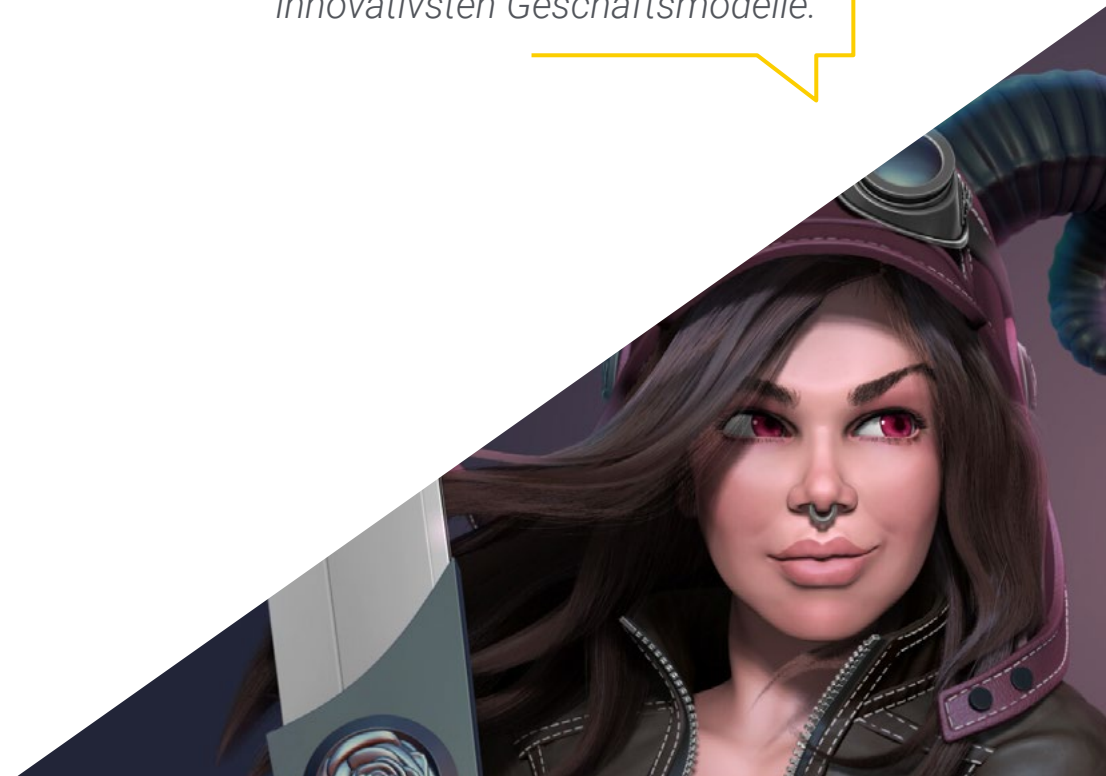
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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.

Die Wiederholung von Konzepten ist nicht mehr Sache des Studenten. Unsere Relearning-Methodik ist so konzipiert, dass unsere Dozenten diejenigen sind, die sie wiederholen und betonen.

Bereiten Sie sich mit unserem Programm vor und werfen Sie einen Blick auf die innovativsten Geschäftsmodelle.



02 Ziele

Die allgemeinen und spezifischen Ziele dieses Abschlusses sind nicht zufällig. Diese Ziele sind darauf ausgerichtet, die in den Innovationsabteilungen der Unternehmen erforderlichen Fähigkeiten optimal zu nutzen. Durch sie wird der Student das relevante Wissen erwerben, um sich erfolgreich einer realen Arbeit in einem Videospieleunternehmen zu stellen.





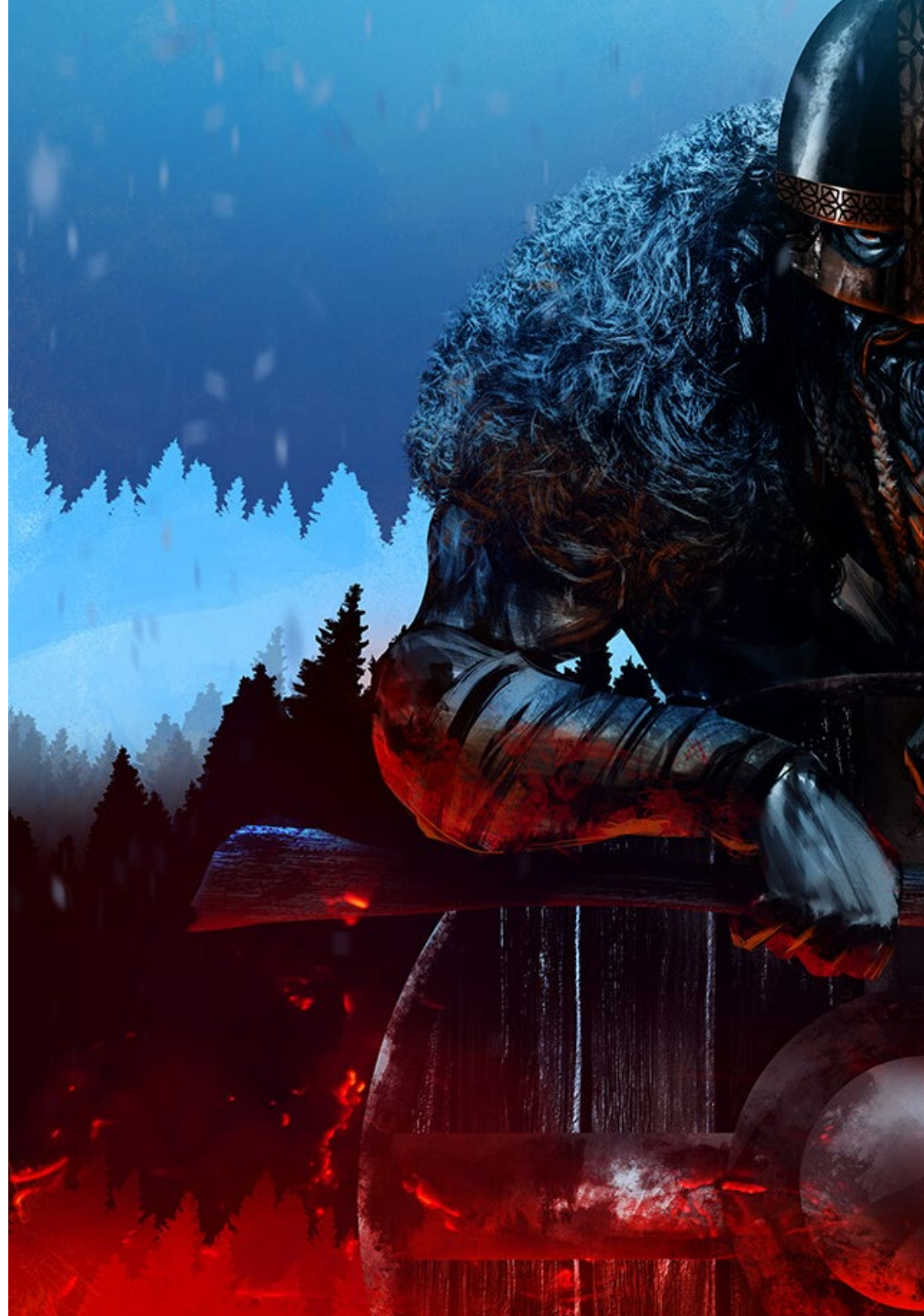
“

*Erreichen Sie die Ziele dieses Abschlusses und
starten Sie Ihre berufliche Karriere in diesem Sektor”*



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln von Strategien für die Branche
- ◆ Kennen der neuen Technologien und Innovationen in der Branche





Spezifisches Ziel

- ◆ Umfassendes Untersuchen der wichtigsten Elemente für die Entwicklung innovativer und praktikabler Lösungen für die verschiedenen Dienstleistungen und Produkte von Videospielen

“

Verwalten Sie innovative Talente als grundlegenden Bestandteil des Unternehmenskapitals"

03 Kursleitung

Die Leitung dieses Abschlusses besteht aus Fachkräften aus der Videospiegelbranche, die über umfangreiche Erfahrungen in großen Unternehmen verfügen. Sie leiten den Studenten an und bieten nicht nur Erklärungen zum Lehrplan, sondern auch Erfahrungen in realen Situationen, die eine große Hilfe darstellen werden. Auf diese Weise fühlen sich die Studenten wohl und holen das Beste aus ihrem Studium heraus.





“

Die Lehrkräfte dieser Qualifizierung verfügen über einen reichen Erfahrungsschatz, der Ihnen während dieses Abschlusses von großem Nutzen sein wird”

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

Der Lehrplan, aus dem dieses Programm besteht, ist in 10 Themen unterteilt, die die wichtigsten Punkte der Innovation für Videospieleunternehmen berühren. Mit einer klaren, prägnanten und geordneten Struktur werden Themen vorgestellt, die dem Studenten in einer möglichen Arbeitssituation begegnen können. Es werden Lösungen für mögliche Fälle vorgestellt, die in realen Umgebungen auftreten können, zusammen mit der Theorie, die hilft, das Wissen vollständig zu erwerben.





Die Anwendung von Prozessen und neuen Technologien sind Schlüsselthemen, die Sie in den Sitzungen, an denen Sie in diesem Modul teilnehmen werden, entwickeln werden"

Modul 1. Innovation

- 1.1. Innovationsstrategie
 - 1.1.1. Innovation bei Videospielen
 - 1.1.2. Innovationsmanagement bei Videospielen
 - 1.1.3. Innovationsmodelle
- 1.2. Innovatives Talent
 - 1.2.1. Umsetzung der Innovationskultur in Organisationen
 - 1.2.2. Talent
 - 1.2.3. Karte der Innovationskultur
- 1.3. Führung und Talentmanagement in der digitalen Wirtschaft
 - 1.3.1. Lebenszyklus von Talenten
 - 1.3.2. Anwerbung - generationale Bedingungsfaktoren
 - 1.3.3. Bindung: *Engagement*, *Loyalität*, *Evangelisten*
- 1.4. Geschäftsmodelle in der Videospiele-Innovation
 - 1.4.1. Innovation bei Geschäftsmodellen
 - 1.4.2. Tools für Unternehmensinnovationen
 - 1.4.3. *Business Model Navigator*
- 1.5. Innovationsprojektmanagement
 - 1.5.1. Kunde und Innovationsprozess
 - 1.5.2. Entwurf eines Wertangebots
 - 1.5.3. Exponentielle Organisationen
- 1.6. Agile Methoden in der Innovation
 - 1.6.1. *Design Thinking* und *Lean-Startup*-Methodik
 - 1.6.2. Agile Projektmanagement-Modelle: Kanban und Scrum
 - 1.6.3. *Lean Canvas*
- 1.7. Management der Innovationsvalidierung
 - 1.7.1. Prototypenherstellung (MVP)
 - 1.7.2. Kundvalidierung
 - 1.7.3. Pivotieren oder erhalten



- 1.8. Prozessinnovation
 - 1.8.1. Möglichkeiten für Prozessinnovationen
 - 1.8.2. *Time-to-Market*, Reduzierung von nicht wertschöpfenden Aufgaben und Beseitigung von Mängeln
 - 1.8.3. Methodische Instrumente für die Prozessinnovation
- 1.9. Disruptive Technologien
 - 1.9.1. Digital-physikalische Hybridisierungstechnologien
 - 1.9.2. Kommunikations- und Datenverarbeitungstechnologien
 - 1.9.3. Technologien zur Anwendung im Management
- 1.10. Rentabilität der Investition in Innovation
 - 1.10.1. Monetarisierungsstrategien für Daten und Innovationswerte
 - 1.10.2. Der ROI der Innovation. Allgemeiner Ansatz
 - 1.10.3. Trichter

“

Lassen Sie nichts zurück. Verbessern Sie Ihre Karriere mit diesem aufstrebenden Wirtschaftsstudium"

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.



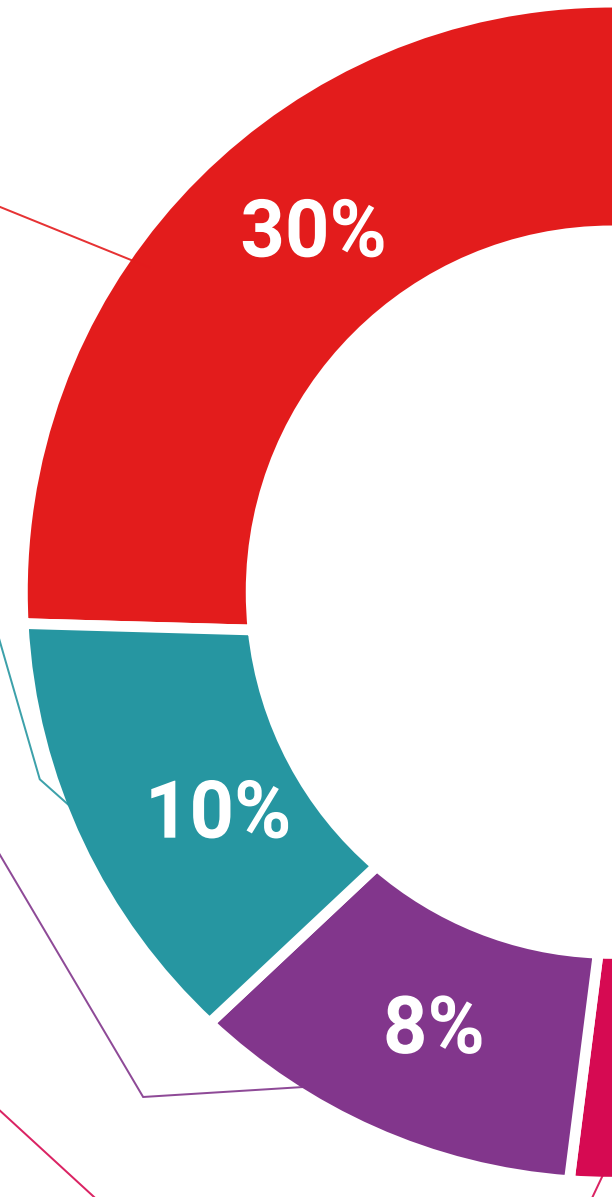
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Innovation in 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 Innovation in 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 Innovation in 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Innovation in
Videospieleunternehmen

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

Universitätskurs

Innovation in Videospieleunternehmen

