

Universitätskurs

Management von Videospieleunternehmen





Universitätskurs Management 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/management-videospielunternehmen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

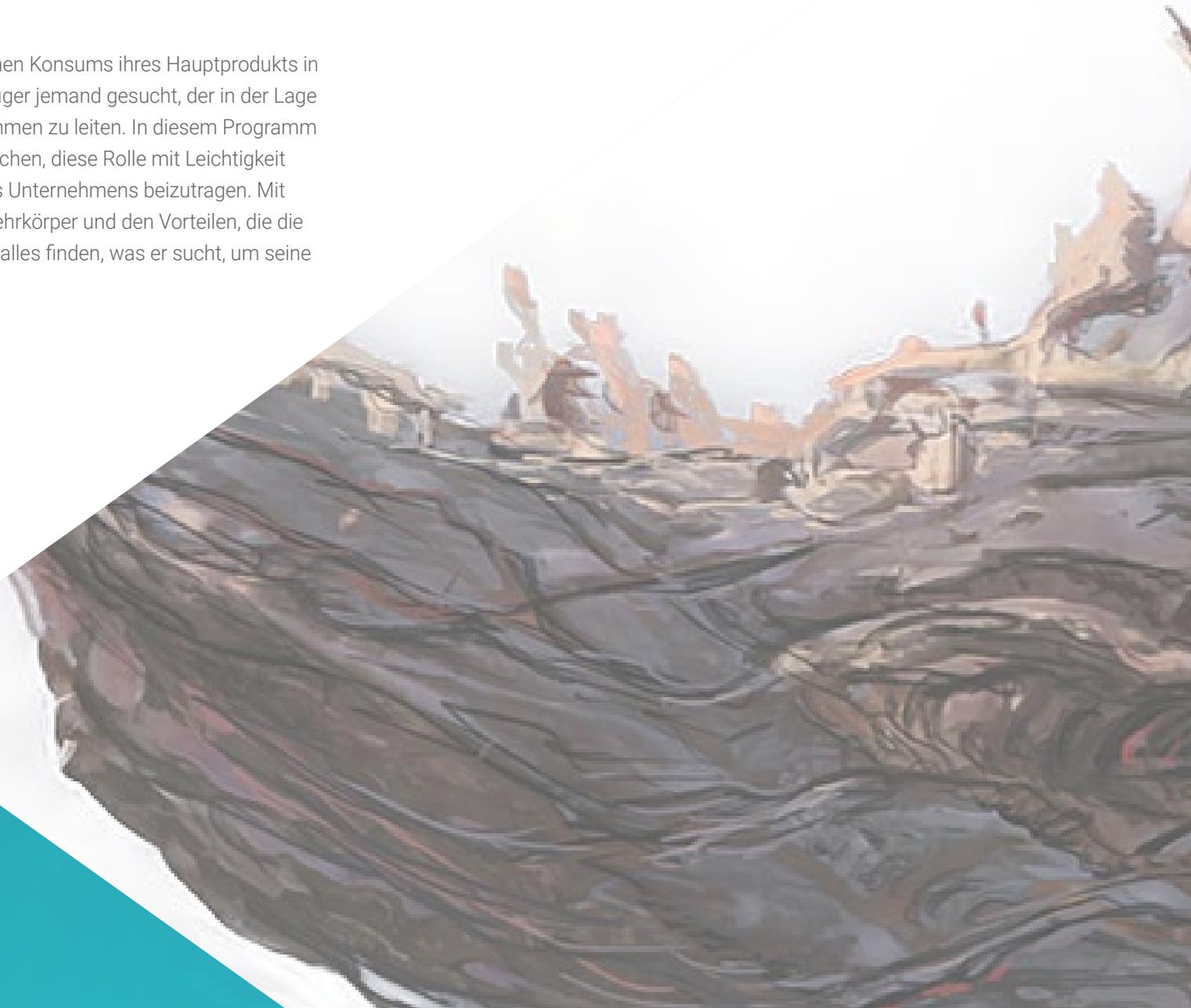
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Videospielunternehmen wachsen aufgrund des enormen Konsums ihres Hauptprodukts in rasantem Tempo. Aus diesem Grund wird immer häufiger jemand gesucht, der in der Lage ist, die Zügel in die Hand zu nehmen und das Unternehmen zu leiten. In diesem Programm erwirbt der Student die Kenntnisse, die es ihm ermöglichen, diese Rolle mit Leichtigkeit zu entwickeln und so zum korrekten Funktionieren des Unternehmens beizutragen. Mit einem reichhaltigen Inhalt, einem hochqualifizierten Lehrkörper und den Vorteilen, die die Methodik dieses Abschlusses bietet, wird der Student alles finden, was er sucht, um seine Fortschritte in der Arbeitswelt zu vervollständigen.





“

Alles, was Sie tun müssen, ist, den Wunsch und den Enthusiasmus aufzubringen, und wir werden uns um den Rest kümmern. Wir bieten Ihnen alles, was Sie brauchen, um sich als Manager in einem Videospieleunternehmen zu entwickeln"

Die Leitung eines Unternehmens ist keine leichte Aufgabe. In jedem Unternehmen muss man als Verantwortlicher für das Management eine Reihe von spezifischen Kenntnissen haben, um die verschiedenen auszuführenden Aufgaben zu organisieren und zu verteilen. Im Falle eines Videospieleunternehmens muss derjenige, der diese Rolle innehat, z. B. die Elemente einer Wertschöpfungskette kennen, wissen, wer die Hersteller der Konsolen sind, auf denen das Hauptprodukt entwickelt wird, oder wissen, wie man die professionellen E-Sport-Vereine verwaltet, da sie ein grundlegender Bestandteil dieses Bereichs sind.

Im Rahmen dieses Studiums erwirbt der Student diese und andere notwendige Kenntnisse für seine berufliche Laufbahn im Management eines Unternehmens dieser Größenordnung. Dazu steht ihm ein Dozententeam zur Verfügung, das ihm mit Hilfe verschiedener Lehrtechniken beibringt, seine Rolle im Berufsleben erfolgreich auszuführen. Dank eines Lehrplans, dem es nicht an Details mangelt, wird er in der Lage sein, alle Einzelheiten dieser Spezialisierung zu lernen.

Neben einer 100%igen Online-Methodik verfügt dieser Universitätskurs auch über psychometrische Modelle. Diese basieren auf den Lernergebnissen und Kompetenzen, die die Studenten während dieses Programms erwerben und bewältigen müssen. All dies, zusammen mit dem immersiven Lernen in jedem Fach, macht TECH zur idealen Universität, um ihr Studium zu absolvieren.

Dieser **Universitätskurs in Management von 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Es gibt verschiedene Berufsprofile, die Sie in einem Videospieleunternehmen verwalten müssen, z. B. Animatoren oder Gamedesigner. Lernen Sie sie kennen und erfahren Sie, wie Sie sie führen können"

“

Die Lehrkräfte dieses Studiengangs wiederholen die Schlüsselkonzepte mindestens 8 und höchstens 16 Mal. Diese Methode, die als Relearning bekannt ist, stellt sicher, dass Sie sich das relevante Wissen mit Sicherheit aneignen"

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.

Durch Storytelling werden Sie die komplexesten Zusammenhänge und Begriffe kennenlernen.

Bandai, Microsoft, Sega usw. Dank dieses Studiengangs lernen Sie alle Hersteller von Videospielekonsolen sowie deren Typen und Generationen kennen.



02 Ziele

Die allgemeinen und spezifischen Ziele dieses Abschlusses werden dem Studenten helfen, die wichtigsten Kenntnisse im Bereich des Managements von Videospieleunternehmen zu erwerben. Nach Abschluss dieses Studiums wird er in der Lage sein, das gesamte während seiner Lernphase erworbene Wissen in die Praxis umzusetzen. Mit präzisen und aussagekräftigen Inhalten ist es möglich, eine Fachkraft zu werden, die für eine Aufgabe dieses Kalibers voll qualifiziert ist.





“

Anhand einer Reihe allgemeiner und spezifischer Ziele lernen Sie alles, was für die Leitung verschiedener Arbeitsteams in einem Videospieleunternehmen notwendig ist"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennen der neuen Technologien und Innovationen in der Branche
- ◆ Beherrschen der Funktionsbereiche von Unternehmen im Bereich der Videospiele
- ◆ Erlernen der Auswirkungen auf das Projektmanagement und die Führung von Teams





Spezifisches Ziel

- ◆ Kennenlernen der gesamten Struktur der Wertschöpfungskette der Industrie und die notwendigen Kompetenzen für das Management der verschiedenen Organisationen des Sektors erwerben

“

Erreichen Sie alle Ziele dieses Abschlusses und erreichen Sie Ihr eigenes: Spezialisieren Sie sich auf das Management von Videospieleunternehmen”

03

Kursleitung

Mit einem hochqualifizierten Dozententeam, das über nachweisliche Erfahrung verfügt, bietet dieser Universitätskurs alles, was die Fachkraft, die sich für eine Spezialisierung im Bereich Management von Videospieleunternehmen entscheidet, braucht, um alle notwendigen Kompetenzen zu erwerben. Sie werden den Studenten beibringen, die verschiedenen professionellen E-Sport-Vereine zu unterscheiden und die Trends bei den bestehenden Konsolen zu erkennen.





“

Hochqualifizierte Lehrkräfte zeigen Ihnen die wichtigsten Aspekte für ein vorbildliches Management von Videospieleunternehmen”

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

Dieser Abschluss wurde geschaffen, damit der Student alle Punkte, die das Management von Videospieleunternehmen ausmachen, zur Verfügung hat. Zu diesem Zweck hat ein Team von Fachkräften mit Erfahrung in diesem Sektor einen vollständigen Lehrplan entwickelt. Dieser besteht aus einem einzigen Modul, in dem die wichtigsten Schlüsselkonzepte analysiert werden, wie z. B.: Konsolenhersteller oder die Berufsprofile, die in einem Unternehmen in diesem Bereich existieren.





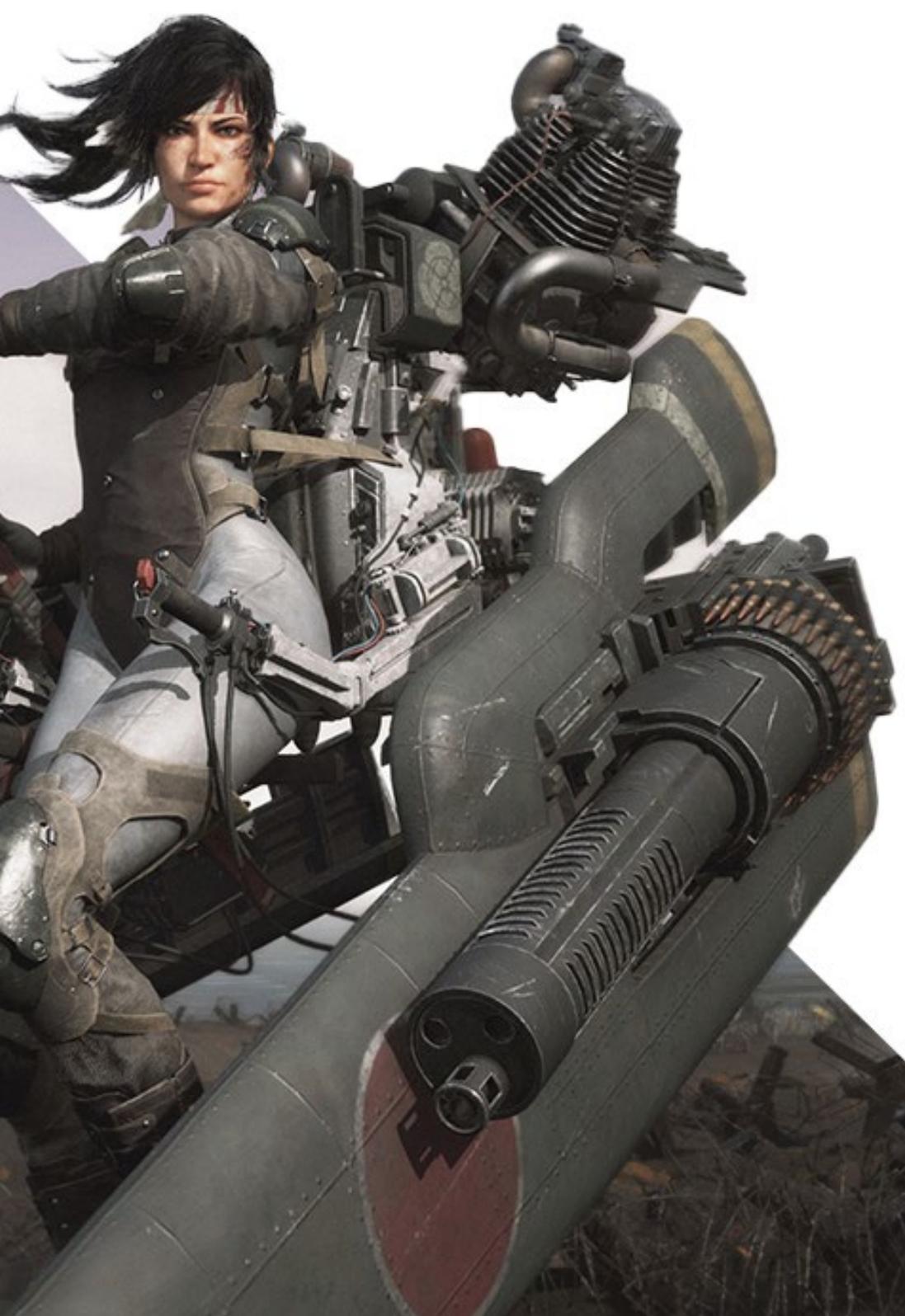
“

Der Lehrplan dieses Programms ist so aufgebaut, dass Sie kein Detail zum Thema Management von Videospieleunternehmen verpassen"

Modul 1. Management von Videospieleunternehmen

- 1.1. Sektor und Wertschöpfungskette
 - 1.1.1. Wert im Unterhaltungssektor
 - 1.1.2. Elemente der Wertschöpfungskette
 - 1.1.3. Beziehung zwischen den einzelnen Elementen der Wertschöpfungskette
- 1.2. Videospieleentwickler
 - 1.2.1. Der konzeptuelle Vorschlag
 - 1.2.2. Kreatives Design und Storyline
 - 1.2.3. Technologien für die Entwicklung von Videospiele
- 1.3. Hersteller von Konsolen
 - 1.3.1. Komponenten
 - 1.3.2. Typologie und Hersteller
 - 1.3.3. Erzeugung von Konsolen
- 1.4. *Publishers*
 - 1.4.1. Auswahl
 - 1.4.2. Entwicklungsmanagement
 - 1.4.3. Erzeugung von Produkten und Dienstleistungen
- 1.5. Vertriebshändler
 - 1.5.1. Vereinbarungen mit Vertriebshändlern
 - 1.5.2. Vertriebsmodelle
 - 1.5.3. Vertriebslogistik
- 1.6. Einzelhändler
 - 1.6.1. Einzelhändler
 - 1.6.2. Verbraucherorientierung und Engagement
 - 1.6.3. Beratungsdienste
- 1.7. Hersteller von Zubehörteilen
 - 1.7.1. *Gaming-Zubehör*
 - 1.7.2. Markt
 - 1.7.3. Tendenzen





- 1.8. *Middleware*-Entwickler
 - 1.8.1. *Middleware* in der Videospiegelindustrie
 - 1.8.2. *Middleware*-Entwicklung
 - 1.8.3. *Middleware*: Typologie
- 1.9. Berufsprofile im Bereich der Videospiele
 - 1.9.1. *Game Designers* und Programmierer
 - 1.9.2. Modellierer und Texturierer
 - 1.9.3. Animatoren und Illustratoren
- 1.10. Professionelle E-Sport-Vereine
 - 1.10.1. Der Verwaltungsbereich
 - 1.10.2. Der Sportbereich
 - 1.10.3. Der Bereich der Kommunikation

“ Die Elemente, aus denen sich die Wertschöpfungskette eines Unternehmens zusammensetzt, und die Beziehungen zwischen ihnen zu verstehen, ist ein wichtiger Punkt in diesem Modul, der Ihnen helfen wird, die Funktionsweise 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 Management 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 Management 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 Management 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 institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Management von
Videospieleunternehmen

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

Universitätskurs Management von Videospielunternehmen

