

Universitätskurs

Schutz von Kreativen und Immateriellen Produkten



Fig. 1



Universitätskurs Schutz von Kreativen und Immateriellen Produkten

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/universitatskurs/schutz-kreativen-immateriellen-produkten

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

Der Schutz des geistigen Eigentums ist das Gebot der Stunde im Bereich der Videospiele. Die Entwicklungsfirmen, insbesondere die Hardwarehersteller, müssen ihre wertvollsten Güter vor Plagiaten oder Kopien durch Konkurrenten schützen. Da es sich um einen Sektor handelt, der sich jedes Jahr technologisch weiterentwickelt, ist es auch notwendig, die Kenntnisse im Bereich des Rechtsschutzes auf dem neuesten Stand zu halten, damit die Fachleute der Videospielebranche die bestmöglichen Lösungen innerhalb des jeweiligen rechtlichen Rahmens anbieten können. TECH hat dieses Programm entwickelt, um allen Fachleuten, die Videospiele entwickeln, Werkzeuge für den Rechtsschutz an die Hand zu geben und so zu verhindern, dass ihre besten Ideen an die Konkurrenz gehen.



“

Dank des rechtlichen Schutzes, den Sie den Unternehmen bieten können, werden Sie für jedes ehrgeizige Hard- oder Softwareprojekt unentbehrlich sein"

Die Geschichte des Rechtsschutzes für Videospiele reicht weit zurück. Schon früh lieferte sich Nintendo einen berühmten Rechtsstreit mit Universal um die Rechte an der Figur Donkey Kong. Am Ende war es der Anwalt John Kirby, dem es dank seiner Kenntnis der Rechtsprechung gelang, den Rechtsstreit zugunsten des japanischen Unternehmens zu gewinnen, so dass Nintendo ihn ehrte, indem es die ikonische rosa Figur nach ihm benannte.

Dieser Fall reiht sich ein in zahlreiche andere, die von Videospieldevelopern gegen andere Kulturunternehmen oder sogar in der Elektronikbranche selbst geführt wurden. Außerdem ist es für die mächtigsten Unternehmen wie Sony, Nintendo oder Microsoft üblich, ihre neuen Peripheriegeräte patentieren zu lassen, um mögliche Plagiate durch die Konkurrenz zu verhindern.

Angesichts der historischen und aktuellen Bedeutung des Schutzes kreativer und immaterieller Produkte hat TECH diesen Studiengang entwickelt, um allen Fachleuten der Videospielebranche die Möglichkeit zu geben, sich in rechtlichen Fragen zu spezialisieren und sich so in ihrem Arbeitsbereich wirksam zu profilieren.

Ein weiterer Vorteil des Studiengangs besteht darin, dass er zu 100% online durchgeführt wird, ohne dass die Notwendigkeit besteht, ein physisches Zentrum aufzusuchen oder an einem Präsenzunterricht teilzunehmen. Die Studenten können den gesamten Lehrplan herunterladen und nach ihren eigenen Bedürfnissen studieren.

Dieser **Universitätskurs in Schutz von Kreativen und Immateriellen Produkten** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Eingehende Untersuchung des rechtlichen Schutzes immaterieller Vermögenswerte und der verschiedenen Instrumente, die zu diesem Zweck eingesetzt werden können: geistiges Eigentum, gewerbliches Eigentum und Werberecht
- ◆ Eine Methodik, die den Erwerb von Kompetenzen in den Bereichen Marktforschung, Recht, strategische Vision, digitale Tools und *Co-Creation* fördert
- ◆ Praktische Fälle für jeden Bereich, um realistisch zu sehen, wie man das erworbene Wissen anwenden kann
- ◆ Analyse der geltenden und anwendbaren Vorschriften für die korrekte Verwaltung des geistigen Schutzes der verschiedenen Werke
- ◆ Verständnis und Analyse der verantwortlichen Verwaltungsorgane, mit denen Sie in Zukunft in ihrem Arbeitsumfeld zusammenarbeiten werden
- ◆ Zugriff auf die Inhalte zu jeder Zeit, 100% online, flexibel und anpassbar an jeden individuellen Zeitplan



*Dank der Kenntnisse dieses
Universitätskurses von TECH
könnten Sie der nächste John
Kirby der Branche werden“*

“

Wenn Sie wissen, wie Sie die wertvollsten Güter der Videospelindustrie effektiv schützen können, werden Sie in der Lage sein, Zugang zu den ehrgeizigsten und höchst geheimen Projekten der Branche zu erhalten”

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.

TECH bietet Ihnen das beste Material und ergänzende Fachkenntnisse, um Ihrer Karriere den nötigen Auftrieb zu geben, damit Sie in der Welt der Videospiele erfolgreich sind.

Sie werden sich dank spezifischer und nützlicher Lektionen für jedes Unternehmen, das sich entscheidet, Sie einzustellen, von Ihren Mitstreitern abheben.



02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätskurses in Schutz von Kreativen und Immateriellen Produkten der TECH ist es, dem Studenten alle möglichen juristischen Kenntnisse und Werkzeuge zu vermitteln, damit er jedes Projekt leiten kann, das einen besonderen rechtlichen Schutz erfordert. Um dies zu erreichen, wird sichergestellt, dass das Lehrmaterial von hoher Qualität ist, indem die besten Experten der Rechtsprechung und der kreativen Unternehmen der Branche zusammengebracht und den Studenten klare Ziele gesetzt werden.



PATENT

BUSINESS
INDUSTRY PROFITS



MENTS

“

Dieser Universitätskurs wird die Türen zu den besten Entwicklern und Publishern in der Welt der Videospiele öffnen”



Allgemeine Ziele

- ◆ Anbieten von nützlichem Wissen für die Weiterbildung von Studenten, indem ihnen Fähigkeiten für die Entwicklung und Anwendung von originellen Ideen in ihrer persönlichen und beruflichen Arbeit vermittelt werden
- ◆ Verstehen, wie Kreativität und Innovation zu den treibenden Kräften der Wirtschaft geworden sind
- ◆ Lösen von Problemen in neuartigen Umgebungen und in interdisziplinären Kontexten im Bereich der Verwaltung in der Kreativwirtschaft
- ◆ Integrieren des eigenen Wissens mit dem anderer, um auf der Grundlage der jeweils verfügbaren Informationen fundierte Urteile zu fällen und zu argumentieren
- ◆ Wissen, wie man den Prozess der Entwicklung und Umsetzung von neuen Ideen zu einem bestimmten Thema steuert
- ◆ Erwerben von spezifischen Kenntnissen für das Management von Unternehmen und Organisationen im neuen Kontext der Kreativwirtschaft
- ◆ Aktualisieren, schrittweise und konstant, in eigenständigen Fortbildungsumgebungen
- ◆ Erwerben von Instrumenten zur Analyse der wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Realitäten, in denen sich die Kreativwirtschaft heute entwickelt und verändert
- ◆ Unterstützen der Studenten beim Erwerb der notwendigen Fähigkeiten, um ihr berufliches Profil sowohl im geschäftlichen als auch im unternehmerischen Umfeld zu entwickeln und auszubauen
- ◆ Verwenden der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien als Instrumente für Fortbildung und den Erfahrungsaustausch auf dem Gebiet des Studiums
- ◆ Entwickeln von Kommunikationsfähigkeiten, sowohl in schriftlicher als auch in mündlicher Form, sowie der Fähigkeit, effektive professionelle Präsentationen in der täglichen Praxis zu halten
- ◆ Erwerb von Fähigkeiten in den Bereichen Marktforschung, strategische Vision, digitale Methoden und *Co-Creation*





Spezifische Ziele

- ◆ Vertiefen des Verständnisses für die Bedeutung des geistigen Eigentums im kreativen Bereich
- ◆ Differenzieren und Lernen, die rechtlichen Instrumente zum Schutz geistiger Werke zu nutzen
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse in realen praktischen Fällen
- ◆ Kennen der relevanten Einrichtungen auf dem Gebiet des geistigen Eigentums



Dank dieses Universitätskurses in Schutz von Kreativen und Immateriellen Produkten werden Sie Ihren beruflichen Zielen näher kommen als je zuvor"



03

Kursleitung

Das Dozententeam, das TECH für die Vorbereitung dieses Universitätskurses zusammengestellt hat, verfügt über umfangreiche Erfahrungen im Bereich des Kreativmanagements und des rechtlichen Schutzes sowohl materieller als auch immaterieller Güter. Diese Berufserfahrung ist für den Studenten von Nutzen, da sie die Qualität und Spezialisierung des Unterrichts garantiert. Der Student wird jederzeit von Fachleuten aus dem kreativen Bereich unterstützt, die ihm helfen werden, seine Karriereziele zu erreichen.



“

Die besten Fachleute sind bei TECH. Sichern Sie sich Ihren beruflichen Erfolg in der Welt der Videospiele, indem Sie von ihren besten Ratschlägen zum Thema Schutz von kreativen und immateriellen Produkten 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”

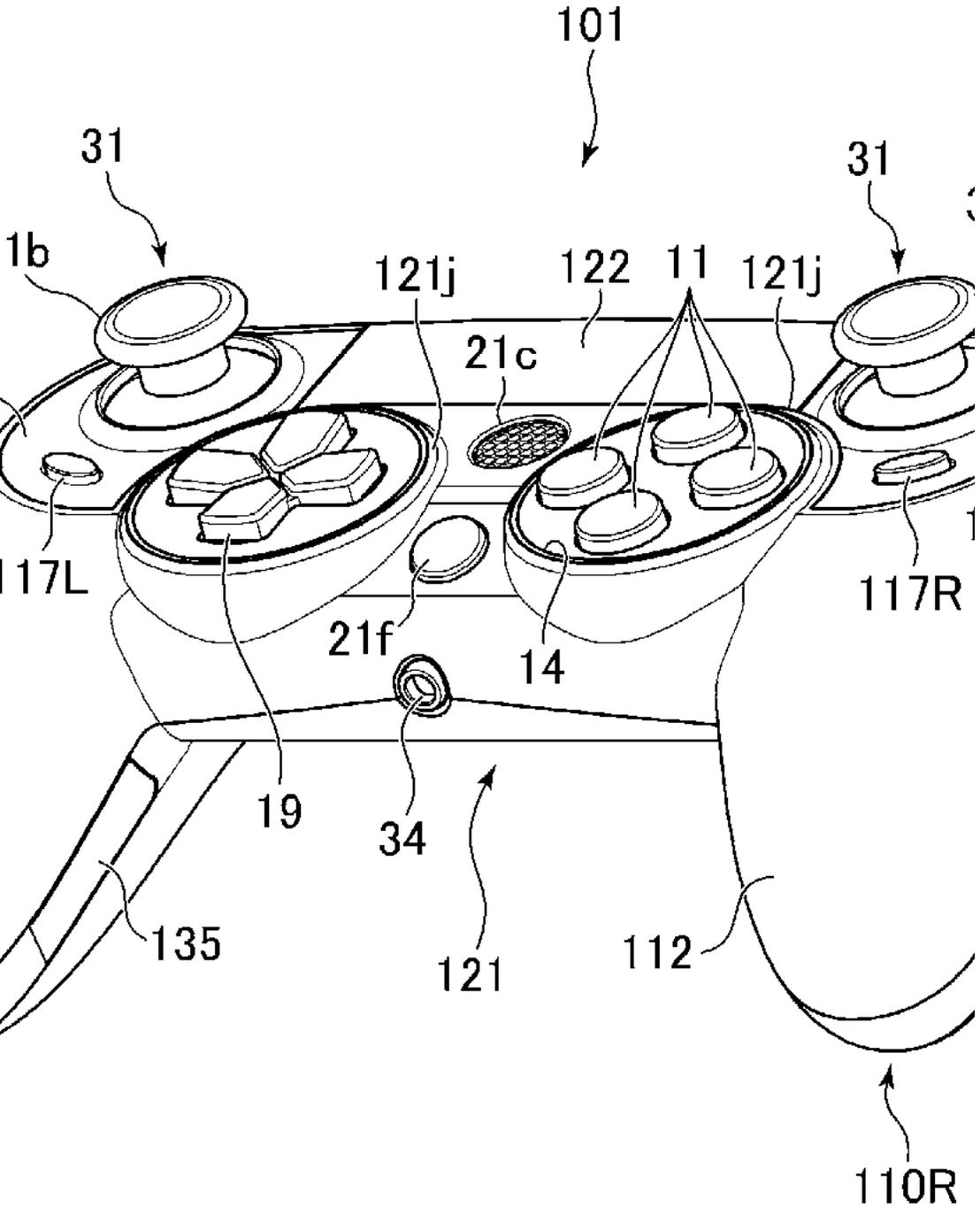
Leitung



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

X1



Professoren

Fr. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Rechtsberatung des CEO des Unternehmens Eley Hawk
- ◆ Dozentin an der Anwaltskammer von Madrid für den Masterstudiengang Digitales Recht, Innovation und Neue Technologien
- ◆ Rechtsberatung im Bereich Werberecht für „Autocontrol“ (Vereinigung zur Selbstregulierung der kommerziellen Kommunikation)
- ◆ Designerin bei mehreren Projekten für Unternehmen wie Estudio Mariscal, RBA Ediciones (Zeitschriften National Geographic und El Mueble) und Laboratorios Echevarne
- ◆ Hochschulabschluss in Jura und Design an der Universität Pompeu Fabra von Barcelona
- ◆ Spezialisierung auf geistiges Eigentum mit einem offiziellen Masterstudiengang der Päpstlichen Universität Comillas (ICADE), Madrid

04 Struktur und Inhalt

Während dieses Universitätskurses in Schutz von Kreativen und Immateriellen Produkten lernen die Studenten verschiedene wesentliche Themen für die richtige Verteidigung von Patenten und besonders sensiblen Ideen. In den 10 Themen, die in diesem Modul behandelt werden, lernt der Student mehr über geistiges und gewerbliches Eigentum, die wichtigsten Unterschiede und rechtlichen Rahmenbedingungen, bewährte Praktiken bei der rechtlichen Absicherung und das Werberecht als nützliches Instrument für die Förderung und Vermarktung von Videospiele.





“

Klar, prägnant und einfach erklärt, werden Sie die wichtigsten rechtlichen Begriffe verstehen, um das wertvollste geistige Eigentum in der Welt der Videospiele zu schützen”

Modul 1. Schutz von kreativen und immateriellen Produkten

- 1.1. Rechtlicher Schutz von immateriellen Vermögenswerten
 - 1.1.1. Geistiges Eigentum
 - 1.1.2. Industrielles Eigentum
 - 1.1.3. Werberecht
- 1.2. Geistiges Eigentum I
 - 1.2.1. Geltende Vorschriften
 - 1.2.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.2.3. Fallstudien
- 1.3. Geistiges Eigentum II
 - 1.3.1. Registrierung von geistigem Eigentum
 - 1.3.2. Vorbehalt der Rechte und andere Mittel zum Schutz
 - 1.3.3. Lizenzen für die Weitergabe von Inhalten
- 1.4. Geistiges Eigentum III
 - 1.4.1. Verwaltungsorgane
 - 1.4.2. Kommission des geistigen Eigentums
 - 1.4.3. Relevante Organisationen
- 1.5. Industrielles Eigentum I: Marken
 - 1.5.1. Geltende Vorschriften
 - 1.5.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.5.3. Echte Anwendungen
- 1.6. Industrielles Eigentum II: Industrielle Designs
 - 1.6.1. Geltende Vorschriften
 - 1.6.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.6.3. Juristische Praxis



- 1.7. Industrielles Eigentum III: Patente und Gebrauchsmuster
 - 1.7.1. Geltende Vorschriften
 - 1.7.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.7.3. Fallstudien
- 1.8. Geistiges und industrielles Eigentum: Praktiken
 - 1.8.1. Geistiges Eigentum vs. Gewerbliches Eigentum (Rechtsvergleich)
 - 1.8.2. Praktische Fragen für die Konfliktlösung
 - 1.8.3. Fallstudie: Zu befolgende Schritte
- 1.9. Werberecht I
 - 1.9.1. Geltende Vorschriften
 - 1.9.2. Relevante Themen und Fragen
 - 1.9.3. Rechtsprechung zum Thema Werbung
- 1.10. Werberecht II
 - 1.10.1. Selbstregulierung der Werbung
 - 1.10.2. Selbstkontrolle
 - 1.10.3. Jury für Werbung

“

Sie haben es in der Hand, eine einzigartige Spezialisierung in Ihrem Bereich zu erlangen. Nutzen Sie die Gelegenheit und schreiben Sie sich jetzt ein”



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

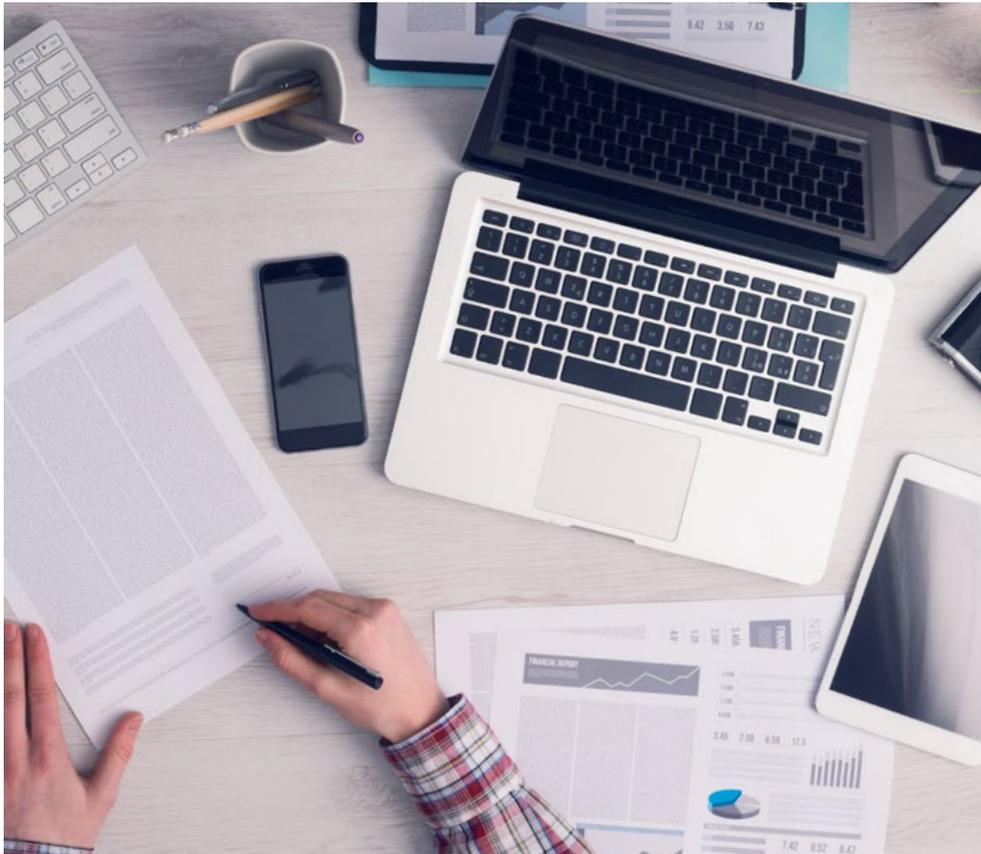
Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

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

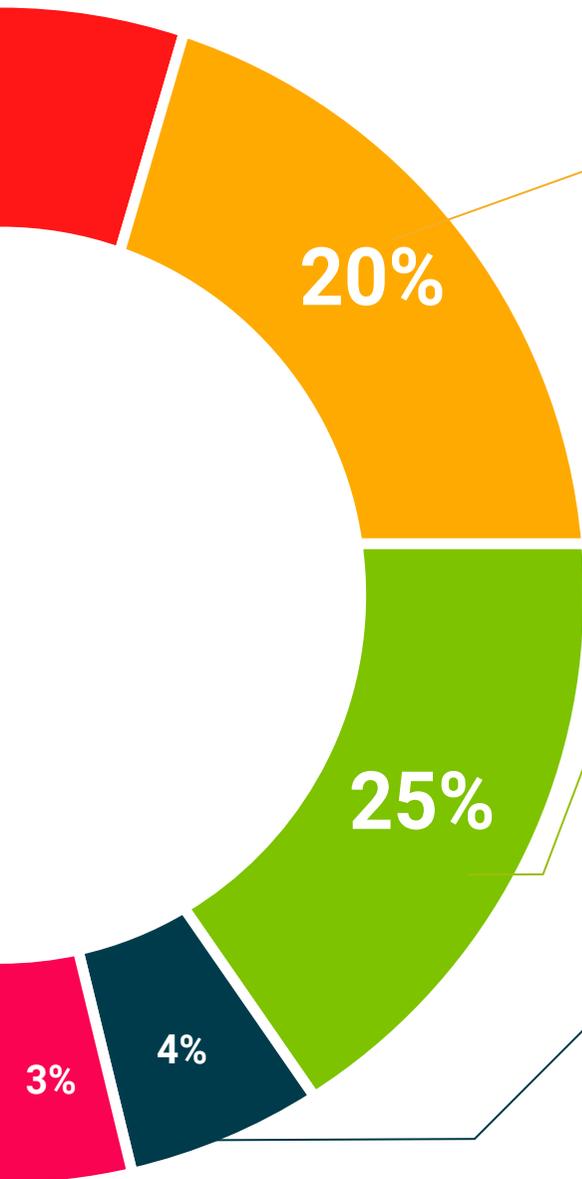
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Schutz von Kreativen und Immateriellen Produkten 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 Schutz von Kreativen und Immateriellen Produkten** 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 Schutz von Kreativen und Immateriellen Produkten**

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
Schutz von Kreativen und
Immateriellen Produkten

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

Universitätskurs

Schutz von Kreativen und
Immateriellen Produkten

