

Universitätskurs

Unternehmertum in der Kreativwirtschaft



Universitätskurs Unternehmertum in der Kreativwirtschaft

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/unternehmertum-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

Das Unternehmertum in der Welt der Videospiele ist oft einer der beliebtesten Wege für Entwickler, die ihre eigenen Spiele mit völliger kreativer Freiheit entwickeln möchten. Dies ist jedoch kein einfacher Weg, da die Entwicklung von Videospiele mit Zeitaufwand und finanziellen Kosten verbunden ist, die ohne die richtigen Kenntnisse für viele unerschwinglich oder unerreichbar erscheinen. TECH hat dieses Programm entwickelt, um die Studenten effizient weiterzubilden und ihnen eine Reihe von Werkzeugen an die Hand zu geben, mit denen sie die Schwierigkeiten der Finanzierung, der Organisation und der Markenkommunikation meistern können.





“

Der Weg des Helden ist nicht einfach, auch nicht der des Videospieleunternehmers. Bereiten Sie sich darauf vor, Ihren eigenen Weg zu gehen und das Abenteuer zu erleben, das Spiel Ihrer Träume zu entwickeln, dank dieses Studiengangs von TECH”

Große Indie-Spiele wie Undertale oder Cuphead sind aus der Entschlossenheit ihrer Schöpfer entstanden, ihre Ideen auf die digitalen Bildschirme von Millionen von Haushalten zu bringen und sich erfolgreich auf einem schwer zugänglichen und hart umkämpften Markt zu behaupten.

Dank ihres Talents und ihres Einfallsreichtums haben diese Kreativen ihre Werke zu einem beispiellosen Triumph in der Branche gemacht, eine riesige Fangemeinde geschaffen und viele andere Kreative inspiriert, den Weg des Unternehmertums einzuschlagen.

Da Unternehmertum in keiner Branche leicht zu erlernen ist, schon gar nicht in der Videospieldindustrie, hat TECH diesen Universitätskurs in Unternehmertum in der Kreativwirtschaft entwickelt, der Fachleuten der Branche die Grundlagen vermittelt, auf denen sie ihre zukünftigen Projekte aufbauen können.

Die Studenten lernen die Werte der persönlichen Führung, die Generierung kreativer Ideen im Bereich der Videospiele, die Entwicklung tragfähiger Geschäftsmodelle und Geschäftsmöglichkeiten, die sie verfolgen können, um Projekte zu etablieren und sie wirtschaftlich tragfähig zu machen.

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

- ◆ Verstehen der Bedeutung von Kreativität in der Welt des Designs und wie diese auf unternehmerische Projekte übertragen werden kann
- ◆ Helfen, dass der Student sich die notwendigen Fähigkeiten aneignet, um sein berufliches Profil zu entwickeln und es auf das Unternehmertum auszurichten
- ◆ Erlernen der Instrumente zur Analyse der wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Realität, in der sich die moderne Kreativwirtschaft entwickelt
- ◆ Ermöglichen einer autonomen und fortschrittlichen Aktualisierung der Kenntnisse der Studenten
- ◆ Lernen, den Prozess der Schaffung und Umsetzung neuartiger Ideen zu bestimmten Themen zu steuern
- ◆ Lösen von Problemen in neuartigen Umgebungen des kreativen Unternehmertums



Wenn Sie dem Erfolg von Toby Fox nacheifern wollen, müssen Sie zunächst wissen, wie Sie Ihre unternehmerische Reise in der Welt der Videospiele beginnen können

“

Sie werden lernen, wie Sie Entwicklungsteams aller Art leiten können, mit innovativen Führungsqualitäten, die für den Bereich der Videospiele geeignet sind”

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.

Sie werden Spiele mit all der Freiheit entwickeln können, die Sie brauchen, um Ihre Ideen zu verwirklichen.

Dies ist Ihre große Chance, alles zu lernen, was Sie brauchen, um in der Welt der Videospiele mit Ihren eigenen Kreationen erfolgreich zu sein.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Studiengangs ist es, den Studenten alle notwendigen Werkzeuge und Fähigkeiten zu vermitteln, um ein erfolgreiches unternehmerisches Projekt im Bereich der Videospiele planen und durchführen zu können. Zu diesem Zweck hat TECH eine Reihe von Richtlinien und Zielen entwickelt, um sicherzustellen, dass die Studenten die beste Fortbildung im Bereich des Unternehmertums erhalten, unterstützt durch die Professionalität der Dozenten.





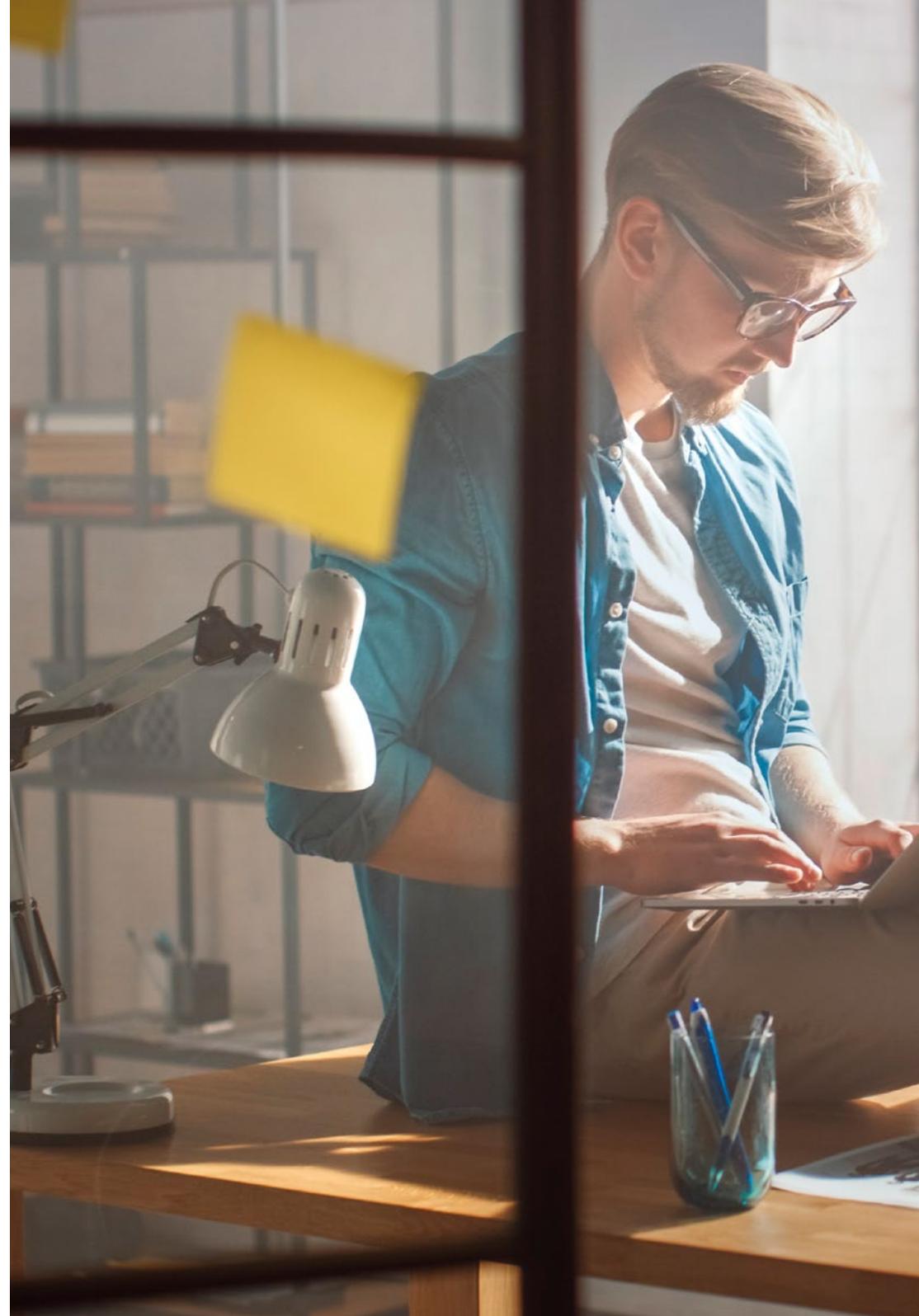
“

Virtuelle Realität, Multiplattform-Spiele, das nächste große Ding im Bereich der mobilen Spiele usw. Sie sind derjenige, der die Grenzen setzt und die Ziele definiert”



Allgemeine Ziele

- ◆ Erwerben und Verstehen von Kenntnissen, die für Studenten nützlich sind und ihnen Fähigkeiten für die Entwicklung und Anwendung origineller Ideen in ihrer persönlichen und beruflichen Arbeit vermitteln
- ◆ Fortbilden von Studenten in der Anwendung aktueller Methoden im kreativen Umfeld, um innovativ zu sein und sich abzuheben
- ◆ Unterstützen des Studenten beim Erwerb der notwendigen Fähigkeiten, um sein berufliches Profil sowohl im geschäftlichen als auch im unternehmerischen Umfeld zu entwickeln und auszubauen
- ◆ Erwerben von organisatorischen und planerischen Fähigkeiten, mit denen man kreative Unternehmen führen kann
- ◆ Erwerben von Kenntnissen in den Bereichen Marktforschung, strategische Vision, digitale und Co-Kreationsmethoden
- ◆ Fähig sein, Aufgaben zu organisieren und zu planen und die verfügbaren Ressourcen optimal zu nutzen, um sie in einem präzisen Zeitrahmen zu bewältigen





Spezifische Ziele

- ◆ Kennen des unternehmerischen Projekts, seiner Lebenszyklen und des Profils des Unternehmers
- ◆ Vertiefen der Ideengenerierung in der Kreativbranche, u. a. mit *Brainstorming*- und *Drawstorming*-Techniken
- ◆ Untersuchen der kulturellen Märkte, potenzielle Marktnischen für das Designunternehmen
- ◆ Wissen, wie man eine persönliche Marke aufbaut und einen Marketingplan dafür entwickelt

“

Die Videospielebranche bietet Ihnen eine großartige Gelegenheit, Ihr künstlerisches und kreatives Potenzial zu entfalten, ohne die Zwänge der großen Unternehmen“

03

Kursleitung

Die Fachleute, die für die Entwicklung dieses Studiengangs von TECH verantwortlich sind, verfügen über ein umfassendes Wissen über alles, was notwendig ist, um erfolgreiche unternehmerische Projekte durchzuführen. Da sie selbst im kreativen Bereich tätig sind, können die Studenten sicher sein, eine Weiterbildung zu erhalten, die sich auf die persönliche Erfahrung ihrer Dozenten stützt, die ihr bestes Wissen und ihre Ratschläge in das Lehrmaterial einfließen lassen, um unternehmerische Projekte jeglicher Art erfolgreich durchzuführen.



“

*Sie werden von den bestmöglichen
Dozenten unterstützt, die Sie anhand
realer und praktischer Fälle auf den
Weg des Unternehmertums führen”*

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



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses in Unternehmertum in der Kreativwirtschaft von TECH deckt die grundlegenden Themen des Unternehmertums ab. Neben anderen Kenntnissen lernen die Studenten Führungsqualitäten, die Entwicklung von Wertvorschlägen, Werkzeuge zur Ideenfindung, Methoden der Teamarbeit und die Präsentation von Projekten vor potenziellen Investoren mit finanzieller Unterstützung. All dies wird durch eine große Menge an audiovisuellem Material unterstützt, das den Erwerb von Fähigkeiten für die Studenten erleichtert.





“

*Das didaktische Material dieses
Universitätskurses ist von höchster
Qualität und garantiert Ihnen den
Zugang zur bestmöglichen Fortbildung”*

Modul 1. Unternehmertum in der Kreativwirtschaft

- 1.1. Das unternehmerische Projekt
 - 1.1.1. Unternehmertum, Typen und Lebenszyklus
 - 1.1.2. Profil des Unternehmers
 - 1.1.3. Themen von Interesse für das Unternehmertum
- 1.2. Persönliche Führung
 - 1.2.1. Selbsterkenntnis
 - 1.2.2. Unternehmerische Fähigkeiten
 - 1.2.3. Entwicklung von unternehmerischen Führungsqualitäten und -fähigkeiten
- 1.3. Identifizierung von Möglichkeiten für Innovation und Unternehmertum
 - 1.3.1. Analyse von Megatrends und Wettbewerbskräften
 - 1.3.2. Verbraucherverhalten und Nachfrageschätzung
 - 1.3.3. Bewertung der Geschäftsmöglichkeiten
- 1.4. Generierung von Geschäftsideen in der Kreativbranche
 - 1.4.1. Werkzeuge für die Ideenfindung: *Brainstorming*, *Mindmapping*, *Drawstorming* usw.
 - 1.4.2. Entwurf eines Wertangebots: CANVAS, 5 w
 - 1.4.3. Entwicklung des Wertversprechens
- 1.5. *Prototyping* und Validierung
 - 1.5.1. Entwicklung von Prototypen
 - 1.5.2. Validierung
 - 1.5.3. Anpassungen beim *Prototyping*
- 1.6. Entwurf eines Geschäftsmodells
 - 1.6.1. Das Geschäftsmodell
 - 1.6.2. Methodologien für die Erstellung von Geschäftsmodellen
 - 1.6.3. Entwurf des Geschäftsmodells für die vorgeschlagene Idee
- 1.7. Teamleitung
 - 1.7.1. Teamprofile nach Temperamenten und Persönlichkeit
 - 1.7.2. Fähigkeiten als Teamleiter
 - 1.7.3. Methoden der Teamarbeit
- 1.8. Kulturelle Märkte
 - 1.8.1. Natur der Kulturmärkte
 - 1.8.2. Arten von Kulturmärkten
 - 1.8.3. Identifizierung lokaler Kulturmärkte
- 1.9. Marketingplan und *Personal Branding*
 - 1.9.1. Projektion des persönlichen und unternehmerischen Projekts
 - 1.9.2. Mittel- und kurzfristiger Strategieplan
 - 1.9.3. Variablen zur Erfolgsmessung
- 1.10. Verkaufsgespräch
 - 1.10.1. Präsentation des Projekts vor Investoren
 - 1.10.2. Vorbereitung von attraktiven Präsentationen
 - 1.10.3. Entwicklung einer effektiven Kommunikationsfähigkeit



Wenn Sie Ihre Karriere auf die höchste Stufe heben wollen, bietet Ihnen TECH die besten Werkzeuge, um Ihre Träume zu verwirklichen"



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.

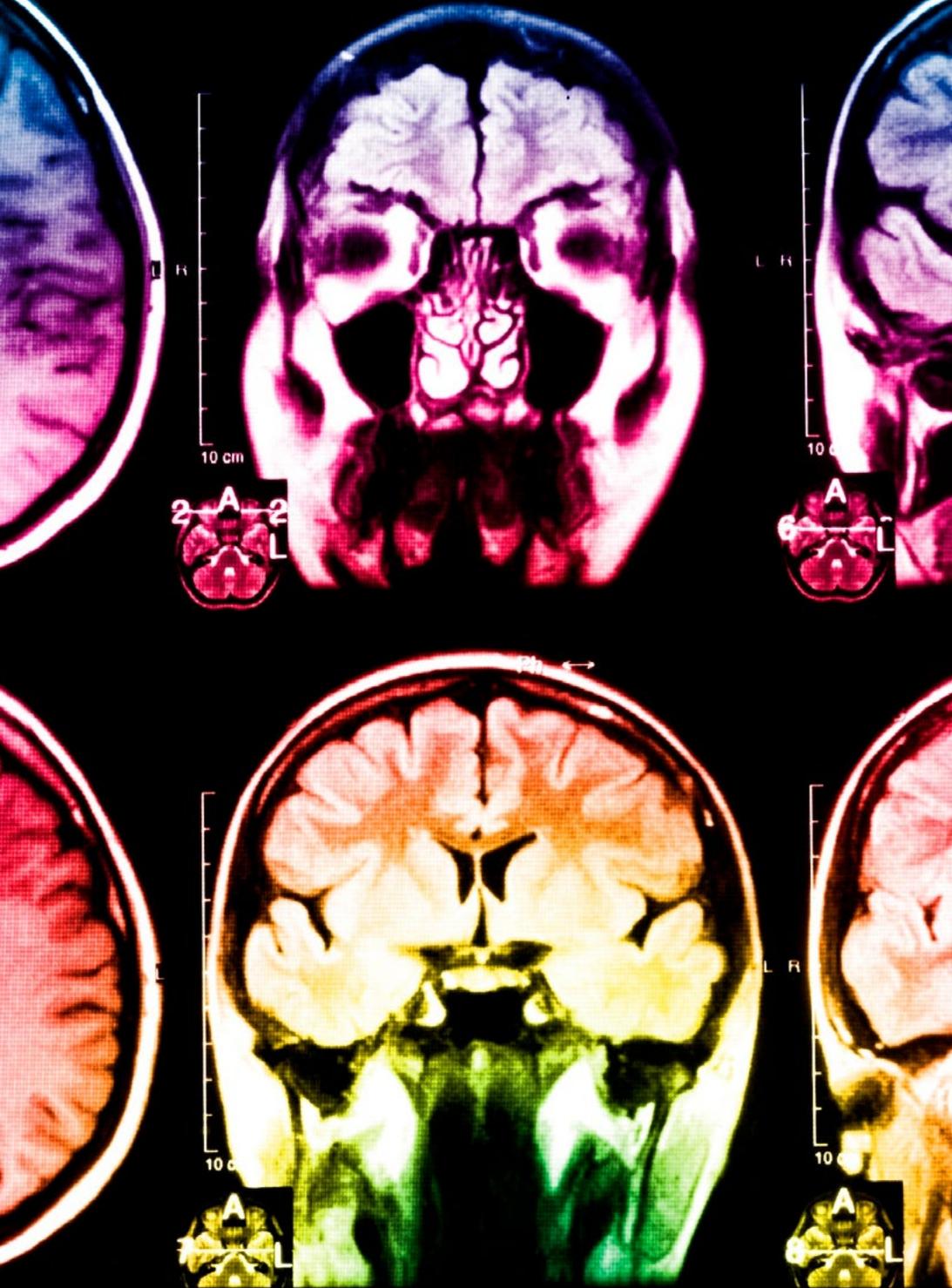


In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen 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

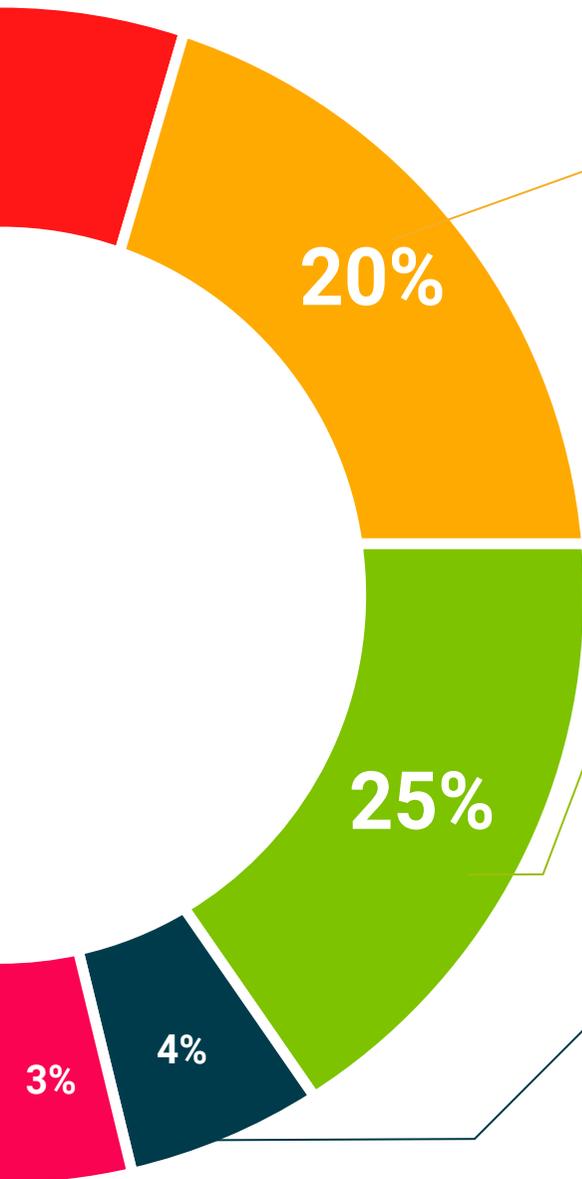
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Unternehmertum 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 Unternehmertum 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 Technologischen 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 Unternehmertum 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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Unternehmertum
in der Kreativwirtschaft

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

Universitätskurs

Unternehmertum in der Kreativwirtschaft

