

Universitätskurs

Verwaltung von Kreativunternehmen





Universitätskurs Verwaltung von Kreativunternehmen

- » 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/verwaltung-kreativunternehmen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

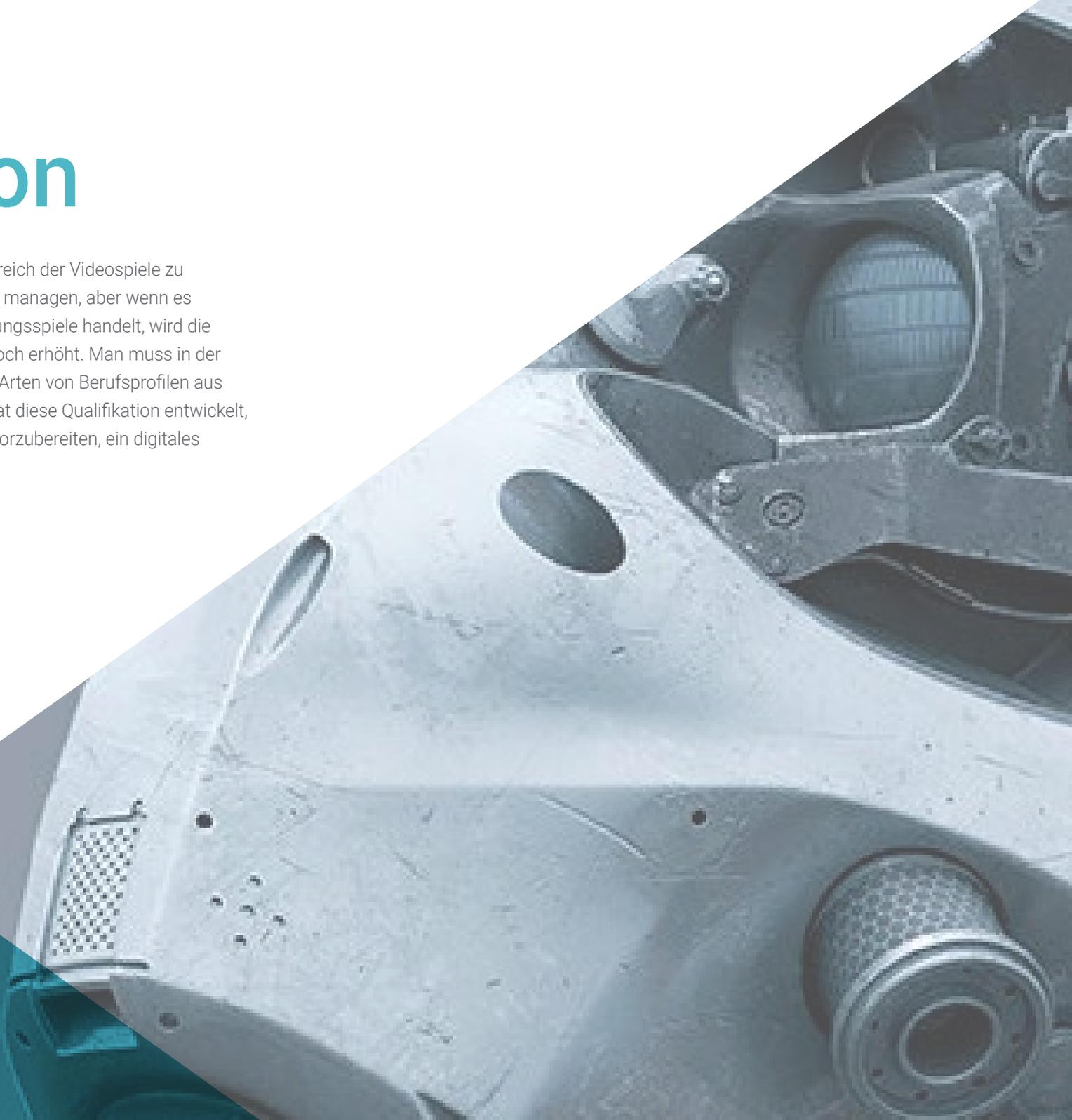
Qualifizierung

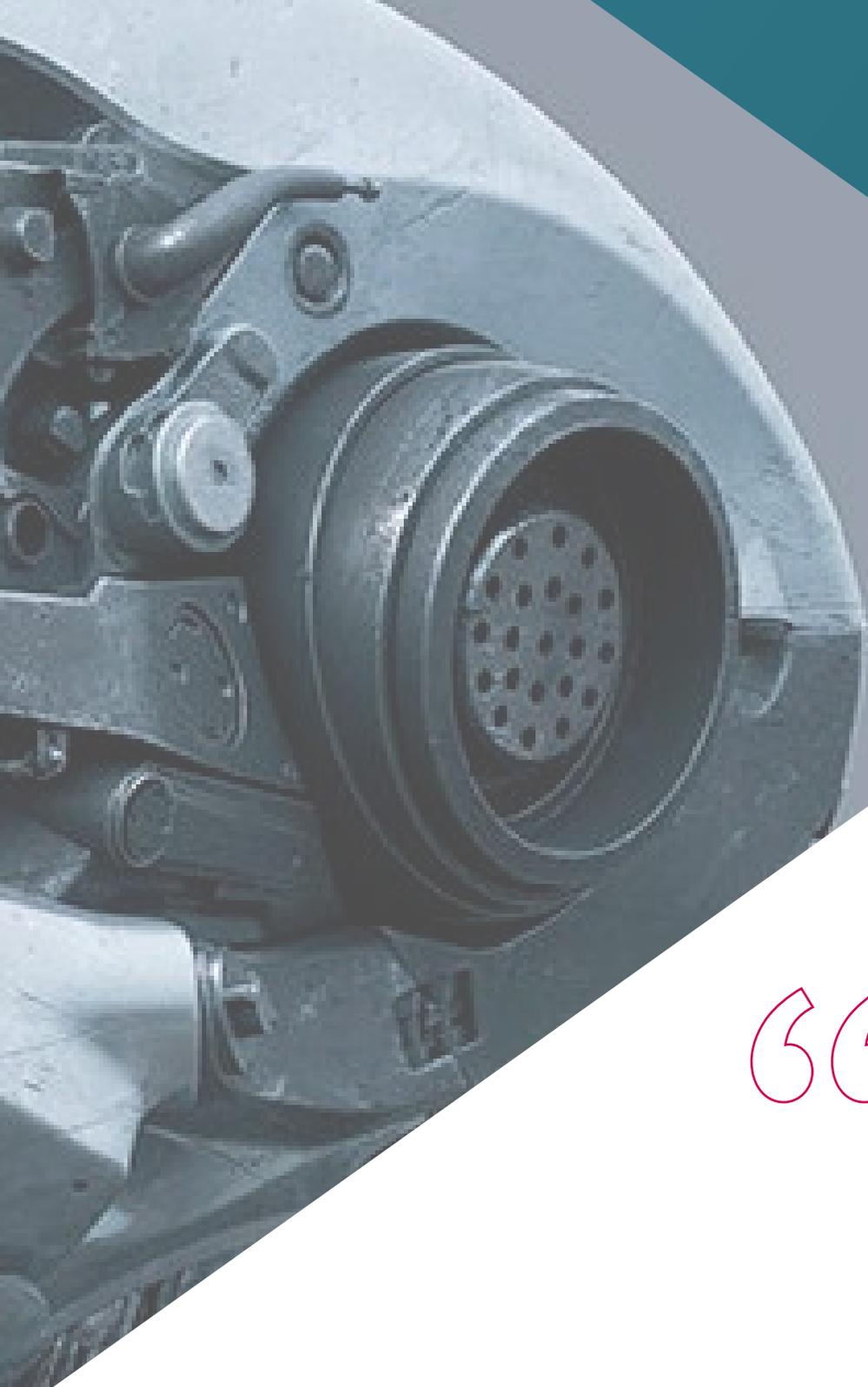
Seite 30

01

Präsentation

Es ist nicht einfach, ein kreatives Unternehmen im Bereich der Videospiele zu führen. Kreativität ist im Allgemeinen nicht einfach zu managen, aber wenn es sich um so komplexe Produkte wie digitale Unterhaltungsspiele handelt, wird die Schwierigkeit durch ihre hohe technologische Tiefe noch erhöht. Man muss in der Lage sein, Programmierer, Designer, Grafiker und alle Arten von Berufsprofilen aus multidisziplinären Bereichen zu koordinieren. TECH hat diese Qualifikation entwickelt, um alle Videospieldesigner auf die schwierige Aufgabe vorzubereiten, ein digitales Kreativunternehmen zu leiten.





“

Die Leitung von Videospiele-Teams ist keine leichte Aufgabe, aber Sie haben die nötige Einstellung dazu. Holen Sie sich mit dem Universitätskurs in Verwaltung von Kreativunternehmen von TECH das nötige Rüstzeug”

Persönlichkeiten wie Shigeru Miyamoto, Phil Spencer oder Hideo Kojima sind dank ihrer Führungsqualitäten an der Spitze hochkomplexer Entwicklungsteams große Namen in der Videospielebranche. Bei der Entwicklung eines Videospieles geht es nicht nur darum, wie man es macht, sondern auch darum, an die Nutzer zu denken, die es spielen werden, die Kreativität im Arbeitsumfeld zu fördern oder den Käufer in den Mittelpunkt aller Strategien und Entscheidungen zu stellen.

Um diese Art von Führungskraft auszubilden, bedarf es nicht nur einer guten Portion Erfahrung, sondern auch spezifischer Kenntnisse und einer konkreten Methodik, damit die Führungskraft weiß, wie sie ihre Mitarbeiter effizient führen kann. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die Produktion frei von Problemen und Komplikationen ist, die sie behindern könnten.

Für alle, die in der Welt der Videospiele tätig sind und eine gute Fortbildung in den Bereichen Management und Unternehmensführung wünschen, hat TECH das folgende Programm entwickelt, das einen hohen praktischen Anteil an innovativen Methoden und nützlichen Kenntnissen für das Management, die Koordination und die erfolgreiche Führung großer Gruppen bei der Entwicklung von Videospiele hat.

Der Studiengang kann vollständig online absolviert werden, so dass der Student Zugang zu allen didaktischen Materialien hat und sein Studium an seine persönlichen oder beruflichen Interessen und Verpflichtungen anpassen kann.

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

- ◆ Vollständige Analyse und Aufschlüsselung des Verbrauchers: ihn verstehen, wissen, was er will und ihm Lösungen anbieten
- ◆ Verschiedene Methoden, um eine aussagekräftige Marktanalyse durchzuführen, wobei der Figur des Käufers besondere Aufmerksamkeit gewidmet wird
- ◆ Ressourcen und Forschungstechniken, die dem Studenten helfen, am Ende des Universitätskurses eine größere Autonomie zu erlangen
- ◆ Effiziente Weiterbildung, die garantiert, dass der Student die grundlegenden Fähigkeiten und Fertigkeiten für das Management von Kreativität erwirbt
- ◆ Spezialisierte Unterstützung durch ein Team von Experten auf dem Gebiet
- ◆ Absolute Flexibilität beim Zugriff auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss aus



Dank der Kenntnisse, die Sie in diesem Universitätskurs von TECH erlangen, werden Sie eine hervorragende Führungskraft für alle Ihre Arbeitsteams sein"

“

*Schreiben Sie sich jetzt für diesen
Universitätskurs in Verwaltung von
Kreativunternehmen ein und verpassen
Sie nicht die Gelegenheit, eine führende
Persönlichkeit in der Branche zu werden”*

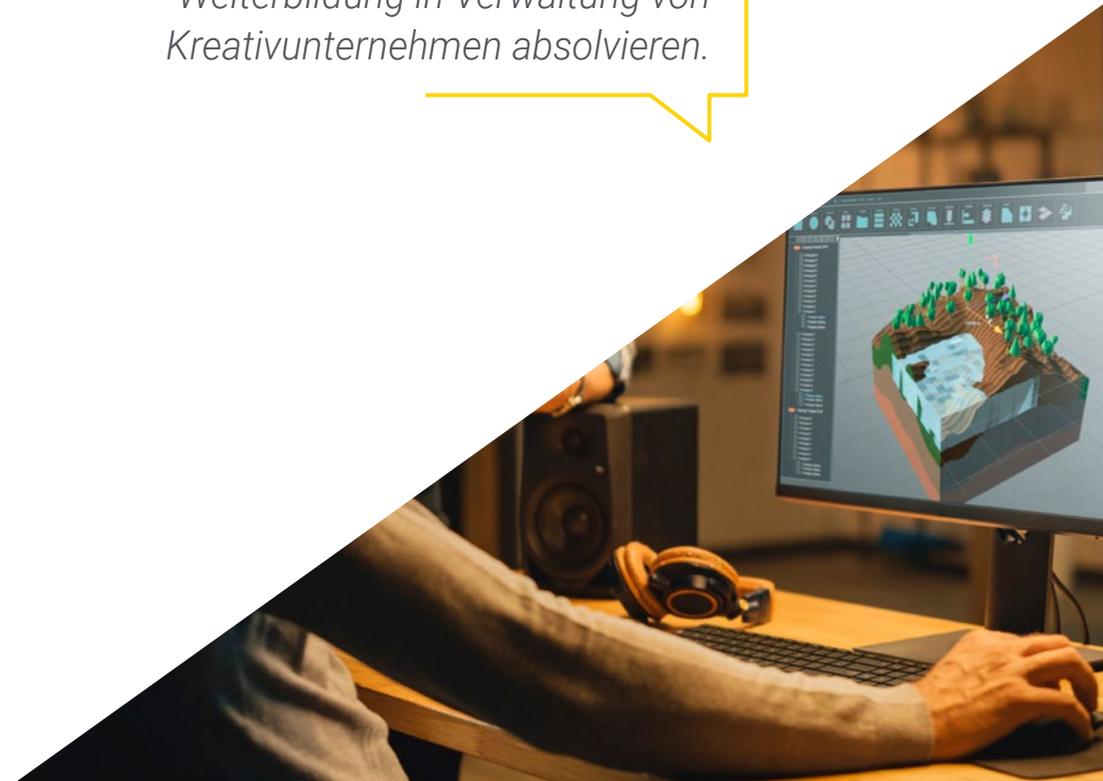
Das Dozententeam des Programms besteht aus Spezialisten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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.

*Wenn Sie glauben, dass Sie der nächste
CEO von Nintendo, Sony oder Xbox sein
könnten, sind Sie hier genau richtig, um
Ihren Weg zum Erfolg zu beginnen.*

*Ihre Karriereaussichten werden sich
verbessern, wenn Sie eine spezielle
Weiterbildung in Verwaltung von
Kreativunternehmen absolvieren.*



02 Ziele

Der Universitätskurs in Verwaltung von Kreativunternehmen von TECH vermittelt den Studenten die wichtigsten Kenntnisse zur Führung und Koordination in hochkreativen Branchen wie der Videospiegelindustrie. Sie lernen in verschiedenen Fächern die modernsten Methoden kennen, mit denen sie ihre eigenen beruflichen Ziele erreichen können. TECH garantiert die Qualität und Professionalität ihrer Qualifikationen dank ihrer klar definierten und genau festgelegten Ziele.





“

Ihre beruflichen Ziele stimmen mit denen von TECH überein: Sie wollen Ihr volles Potenzial ausschöpfen und die beste Führungskraft in der Videospielebranche werden”



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Bedeutung des Kunden als zentrale Figur in jeder Geschäftsstrategie
- ◆ Lehren, wie man sich den Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen stellt, mit denen der Student in Zukunft konfrontiert sein wird
- ◆ Vermitteln von nützlichen Werkzeugen und Methoden, mit denen sich der Student auf dem Arbeitsmarkt profilieren kann
- ◆ Ermöglichen der Autonomie des Studenten, um Proaktivität und Selbstbestimmung zu fördern
- ◆ Kennen der Strategien, mit denen man die Bedürfnisse der Kunden effizient verwalten kann
- ◆ Bereitstellen der innovativsten Ressourcen und Forschungstechniken, damit der Student seine Bildung auch in Zukunft fortsetzen kann





Spezifische Ziele

- ◆ Untersuchen des aktuellen Kontextes, in dem der Nutzer agiert, und Erfahren, wie sich dieser in letzter Zeit verändert hat
- ◆ Abdecken der verschiedenen Strategien, mit denen die Bedürfnisse des Nutzers angesprochen werden können
- ◆ Lernen, wie die verschiedenen Strategien und Methoden des Programms in der Kreativbranche umgesetzt werden können
- ◆ Vorbereiten des Studenten auf die effektive und effiziente Führung eines kreativen Designunternehmens

“

Sie werden lernen, den Kunden in den Mittelpunkt der Unternehmensstrategie zu stellen und sich so den Ruf und das Wohlwollen Ihres Zielpublikums zu verdienen”

03 Kursleitung

Die Dozenten, die für die Entwicklung dieses Universitätskurses in Verwaltung von Kreativunternehmen von TECH verantwortlich sind, verfügen über umfangreiche Erfahrungen an der Spitze zahlreicher Unternehmen im Kreativbereich, so dass ihre eigene Expertise und ihr berufliches *Know-How* die Qualität der vermittelten Inhalte garantieren. Der Student wird von Experten unterstützt, die ihn auf seinem Weg zum beruflichen Erfolg begleiten, mit innovativen Inhalten, die ihn persönlich und beruflich auszeichnen werden.





“

Sie haben echte Fachleute für Verwaltung von Kreativunternehmen an Ihrer Seite, die nicht zögern werden, Ihnen bei allem, was Sie brauchen, zu helfen”

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



Professoren

Fr. Eyzaguirre Vilanova, Carolina

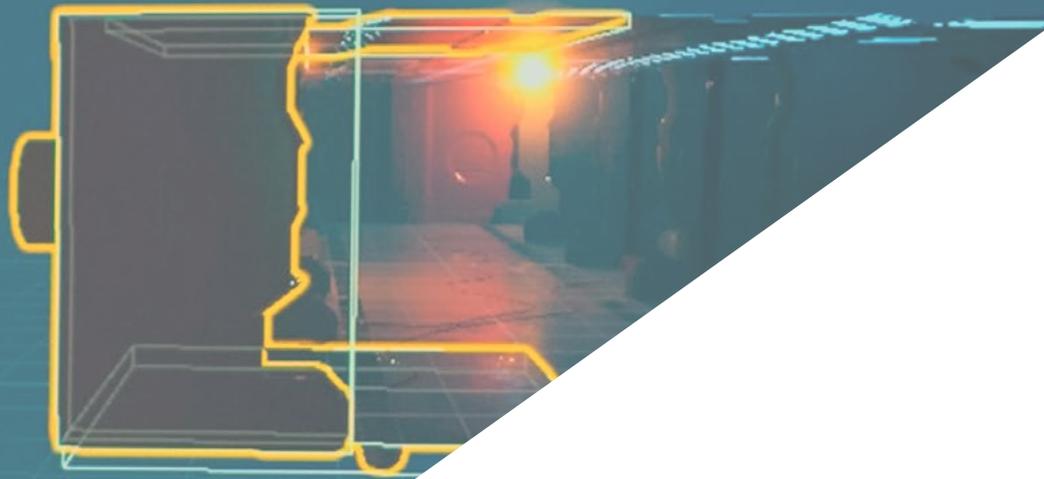
- ◆ Forscherin und Soziologin für Mode und Trends an der ISEM Fashion Business School
- ◆ Dozentin an verschiedenen Universitäten und Wirtschaftshochschulen für die Mode und Luxusindustrie
- ◆ Expertin für *Trend Forecasting* und *Customer Insights*
- ◆ Soziologin und Wirtschaftswissenschaftlerin von der Universität von Salamanca
- ◆ Masterstudiengang in *Fashion Business Management* an der ISEM Fashion Business School
- ◆ Programm zu sozialer Innovation, Nachhaltigkeit und Reputation von Modeunternehmen bei ISEM
- ◆ Doktorandin in angewandter Kreativität an der Universität von Navarra

04

Struktur und Inhalt

Das didaktische Modul, aus dem dieses Programm besteht, ist in 10 Themen unterteilt. Diese beinhalten das gesamte didaktische Material auf direkte und klare Weise, unterstützt durch eine Vielzahl von praktischen Beispielen, realen Fällen und audiovisuellen Ressourcen, so dass die Studienarbeit für den Studenten leicht, aber effizient ist. Der Student lernt unter anderem über Themen wie den aktuellen Kontext der Benutzer, *Human Centric*, *Design Thinking*, *User Insights* oder die verschiedenen Archetypen von Käufern.





“

Mit all diesem hochwertigen didaktischen Material wird es keinen Aspekt geben, der Ihnen bei der Führung und dem Management von Videospieleunternehmen entgeht”

Modul 1. Verwaltung von Kreativunternehmen

- 1.1. Der Benutzer im aktuellen Kontext
 - 1.1.1. Der Wandel des Verbrauchers in jüngster Zeit
 - 1.1.2. Die Bedeutung der Forschung
 - 1.1.3. Trendanalyse
- 1.2. Strategie mit der Person im Mittelpunkt
 - 1.2.1. *Human Centric*-Strategie
 - 1.2.2. Schlüssel und Vorteile des *Human Centric*-Seins
 - 1.2.3. Erfolgsgeschichten
- 1.3. Daten im Rahmen der *Human Centric*-Strategie
 - 1.3.1. Daten im Rahmen der *Human Centric*-Strategie
 - 1.3.2. Der Wert der Daten
 - 1.3.3. 360°-Blick auf den Kunden
- 1.4. Umsetzung der *Human Centric*-Strategie in der Kreativbranche
 - 1.4.1. Umwandlung von verstreuten Informationen in Kundenwissen
 - 1.4.2. Analyse des Potentials
 - 1.4.3. Optimierungsstrategien und -initiativen
- 1.5. Methodik *Human Centric*
 - 1.5.1. Von der Forschung zum *Prototyping*
 - 1.5.2. *Double Diamond*-Modell: Prozess und Phasen
 - 1.5.3. Tools
- 1.6. *Design Thinking*
 - 1.6.1. Das *Design Thinking*
 - 1.6.2. Methodik
 - 1.6.3. *Design Thinking*-Techniken und -Werkzeuge



- 1.7. Die Positionierung der Marke in den Köpfen der Benutzer
 - 1.7.1. Analyse der Positionierung
 - 1.7.2. Typologie
 - 1.7.3. Methodik und Instrumente
- 1.8. *User Insights* in kreativen Unternehmen
 - 1.8.1. *Insights* und ihre Bedeutung
 - 1.8.2. *Customer Journey* und die Bedeutung der *Journey Map*
 - 1.8.3. Forschungstechniken
- 1.9. Benutzerprofilierung (Archetypen und *Buyer Persona*)
 - 1.9.1. Archetypen
 - 1.9.2. *Buyer Persona*
 - 1.9.3. Methodik der Analyse
- 1.10. Forschungsressourcen und -techniken
 - 1.10.1. Techniken im Kontext
 - 1.10.2. Visualisierungs- und Gestaltungstechniken
 - 1.10.3. Techniken der Stimmkontraste



Sie verdienen es, eine viel bessere Position in Ihrem Arbeitsbereich zu haben. Diese Qualifikation von TECH bringt Sie diesem Traum näher“

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

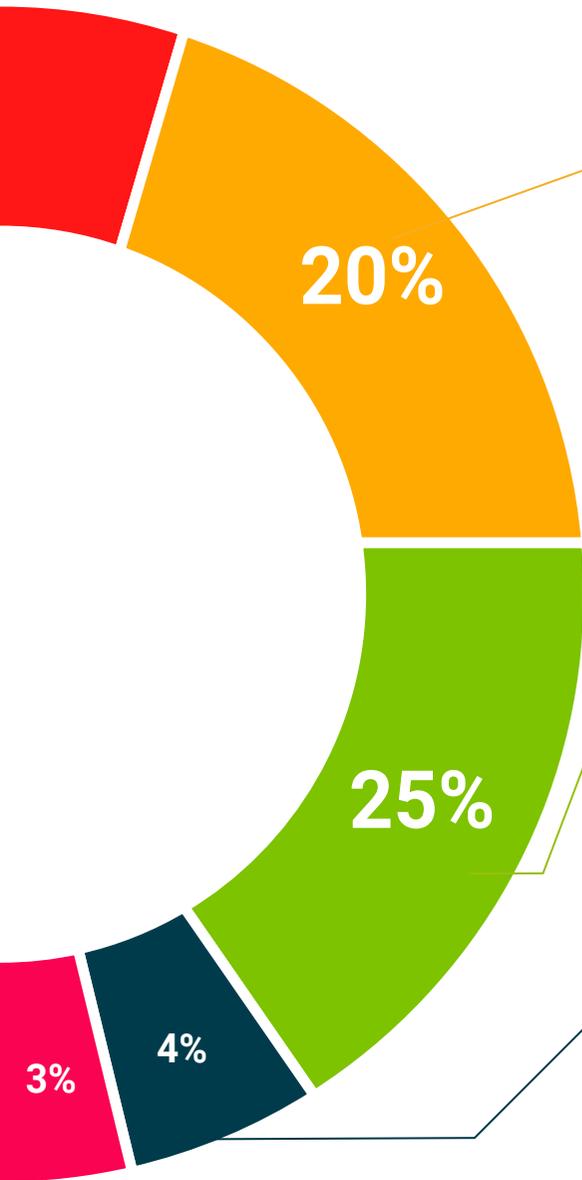
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Verwaltung von Kreativunternehmen 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 Verwaltung von Kreativunternehmen** 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 Verwaltung von Kreativunternehmen**

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
Verwaltung von
Kreativunternehmen

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

Universitätskurs

Verwaltung von Kreativunternehmen