

Universitätskurs

Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen





Universitätskurs Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen

- » 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/wirtschafts-finanzmanagement-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

Die wirtschaftliche und finanzielle Führung eines Unternehmens in der Videospelbranche ist nicht einfach. Die Budgets für die Entwicklung eines Spieles sind in der Regel hoch, was vor allem auf die technischen Kompetenzen zurückzuführen ist, die für die Programmierung und Vermarktung eines Videospieles erforderlich sind. Aus diesem Grund ist es in allen Bereichen dieses Sektors notwendig, sehr vorsichtig mit wirtschaftlichen Fragen umzugehen. Es werden Fachleute benötigt, die große Budgets verwalten und strategische Allianzen mit hochrangigen Verlegern eingehen können, um die finanzielle Belastung des Unternehmens zu verringern. TECH hat in diesem Studiengang die besten wirtschaftlichen Techniken und Instrumente vereint, so dass die Studenten eine sehr vorteilhafte Spezialisierung in ihrem Bereich erhalten.





“

Geben Sie Unternehmen, die Videospiele entwickeln, die wirtschaftliche Sicherheit, die sie brauchen, dank der Kenntnisse, die ihnen dieser Universitätskurs vermittelt”

Mit Budgets, die die der besten Hollywood-Produktionen bei weitem übertreffen, muss die Finanzkontrolle in der Videospieleindustrie extrem fundiert und präzise sein. Ein kommerzieller Misserfolg bei der Markteinführung eines Spieles kann den finanziellen Ruin bedeuten, wenn der Entwickler keine finanziellen Notfallpläne vorbereitet hat.

Manchmal wird die finanzielle Last eines Videospieleentwicklungsunternehmens mit den großen Publishern der Branche geteilt, die als *Business Angels* die interessantesten Projekte von Entwicklern finanzieren, die sonst nicht in der Lage wären, sie auf den Markt zu bringen.

Um all diese Realitäten der Branche und andere Möglichkeiten der Finanzierung von Videospieleprojekten kennenzulernen, hat TECH ein Team von Experten für Finanzmanagement in der Kreativwirtschaft zusammengestellt, um den folgenden Universitätskurs in Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen zu entwickeln.

Die Studenten lernen die effizientesten Techniken des Finanzmanagements kennen, um eine gute Kontrolle über Ausgaben und Budgets zu behalten, sowie die gängigsten Finanzierungsformen und sogar verschiedene Preisstrategien, um die in dieser Branche so gewünschte wirtschaftliche Stabilität zu erreichen.

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

- ♦ Eine gründliche Erarbeitung aller Schlüsselkonzepte im Finanzbereich von Kreativunternehmen
- ♦ Die grafischen und schematischen Inhalte garantieren ein attraktives und direktes Lernen für den Studenten und erleichtern die Aneignung des im Fach vermittelten Wissens
- ♦ Die innovative und moderne Methodik fördert die Proaktivität des Studenten und vermittelt ihm Fähigkeiten, die in seinem Berufsfeld geschätzt werden
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dank Ihrer finanziellen und wirtschaftlichen Kenntnisse werden Sie in jedem Unternehmen der Videospielebranche ein unentbehrlicher Aktivposten sein

“

TECH bietet Ihnen die begehrtesten Kenntnisse und Fähigkeiten in der Videospiegelbranche, damit Sie Ihren beruflichen Erfolg sichern können"

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 situiertes 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.

Mit einer 100%igen Qualifikation sind Sie derjenige, der das Tempo des Studiums des gesamten didaktischen Materials bestimmt, ohne Präsenzunterricht oder Stundenpläne.

Mit einer verantwortungsvollen wirtschaftlichen und finanziellen Perspektive werden Sie in der Lage sein, Videospiele zu entwickeln, die nicht nur auf der kreativen Ebene gut sind, sondern auch auf der Produktebene.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen der TECH zielt darauf ab, den Studenten alle notwendigen betriebswirtschaftlichen Realitäten rund um die Videospelindustrie als kreative Einheit zu vermitteln. Das Dozententeam hat also mehrere Ziele vor Augen, um sicherzustellen, dass der Student alle vorgeschlagenen Kompetenzen erwirbt. So wird er den Studiengang als Experte für die finanzielle Gesundheit von Videospelunternehmen abschließen.



The background of the slide is a collage of images from the Call of Duty: Black Ops series. On the left, there's a close-up of a soldier's gear and a rifle. On the right, there's a portrait of a character with a mohawk hairstyle. The title 'CALL OF DUTY BLACK OPS' is overlaid in large, white, bold letters.

CALL OF DUTY BLACK OPS

“

TECH wird Ihnen helfen, Ihre beruflichen Ziele in der Welt der Videospiele zu erreichen, indem Sie Zugang zu den besten verfügbaren Lehrmaterialien erhalten”



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertieftes Wissen über die wirtschaftliche Realität in der Kreativbranche
- ◆ Verstehen, wie man die gängigsten wirtschaftlichen Instrumente und Ressourcen in der Kreativbranche verwaltet
- ◆ Verstehen, wie Kreativität und Innovation zu den wirtschaftlichen Triebkräften von heute geworden sind
- ◆ Unterstützen des Studenten beim Erwerb der notwendigen Fähigkeiten, um sein berufliches Profil sowohl im geschäftlichen als auch im unternehmerischen Umfeld zu entwickeln und weiterzuentwickeln
- ◆ Erwerben des notwendigen Wissens, um Unternehmen oder Organisationen im neuen Kontext der Kreativwirtschaft adäquat zu führen
- ◆ Entwickeln von Kommunikationsfähigkeiten, sowohl in schriftlicher als auch in mündlicher Form, sowie der Fähigkeit, effektive professionelle Präsentationen in der täglichen Praxis zu halten
- ◆ Fördern der Proaktivität des Studenten, um transversale Kompetenzen zu erwerben, die auf dem Arbeitsmarkt unerlässlich sind
- ◆ In der Lage sein, den Markt gründlich zu analysieren, mit einer strategischen Vision und einer digitalen Methodik
- ◆ Steuern des Prozesses der Schaffung und Umsetzung kreativer Ideen
- ◆ Anwenden und Verwalten der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien als Mittel zum Lernen und zum Erfahrungsaustausch





Spezifische Ziele

- ◆ Lernen, die wirtschaftliche Tragfähigkeit eines kreativen Projekts mit innovativen Werkzeugen objektiv zu bewerten
- ◆ Vertraut werden mit allen Optionen, die derzeit für die wirtschaftliche Finanzierung der Kreativwirtschaft zur Verfügung stehen
- ◆ Kennen des operativen Prozesses der Budgetierung, Buchhaltung und Nachhaltigkeit von Kreativunternehmen
- ◆ Unterscheiden der Vor- und Nachteile der verschiedenen Preisstrategien, die auf dem Kreativmarkt im Studienbereich verfolgt werden können

“

Diese Qualifikation ist ein Qualitätssprung in Ihrem beruflichen Lebenslauf. Videospieleunternehmen werden nicht zögern, eine Fachkraft mit umfassenden wirtschaftlichen Kenntnissen einzustellen”

03 Kursleitung

Fachleute aus dem Bereich der Kreativwirtschaft sind für die Erstellung des gesamten Lehrmaterials für diesen Universitätskurs in Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen verantwortlich. Das Dozententeam verfügt über umfangreiche Erfahrungen im Finanzbereich, was dem Unterricht ein Plus an Qualität verleiht, da die Professoren ihr eigenes Fachwissen und *Know-How* einbringen. Die Studenten werden von Fachleuten unterstützt, die bewiesen haben, dass die zur Verfügung gestellten Ressourcen nützlich und auf dem neuesten Stand sind.





“

*Dank Ihrer Kenntnisse in
Wirtschaftsmanagement werden
Sie in der Lage sein, in einem
technologischen Bereich wie dem der
Videospiele sicher zu wirtschaften”*

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

Dieser Universitätskurs in Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen von TECH enthält das gesamte Material, das der Student benötigt, um seinen Abschluss mit einer globalen Perspektive aller Wirtschaftsbereiche zu machen, die Videospieleunternehmen betreffen. Unterstützt durch eine große Menge an audiovisuellen Inhalten, ist das Material klar, einfach und direkt, was den Unterricht für den Studenten viel praktischer macht.



“

Ihre Zukunft in der Videospieleindustrie ist dank der Kenntnisse, die Sie in diesem Universitätskurs erwerben, garantiert"

Modul 1. Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen

- 1.1. Die notwendige wirtschaftliche Nachhaltigkeit
 - 1.1.1. Die Finanzstruktur eines Kreativunternehmens
 - 1.1.2. Buchhaltung in einem Kreativunternehmen
 - 1.1.3. Dreifache Gewinnspanne
- 1.2. Einnahmen und Ausgaben des heutigen Kreativunternehmens
 - 1.2.1. Kostenrechnung
 - 1.2.2. Art der Kosten
 - 1.2.3. Kostenverteilung
- 1.3. Gewinnraten im Unternehmen
 - 1.3.1. Deckungsbeitrag
 - 1.3.2. *Break-Even*-Punkt
 - 1.3.3. Bewertung von Alternativen
- 1.4. Investitionen in den Kreativsektor
 - 1.4.1. Investitionen in die Kreativwirtschaft
 - 1.4.2. Bewertung einer Investition
 - 1.4.3. Die Kapitalwertmethode: Nettogegenwartswert
- 1.5. Rentabilität in der Kreativwirtschaft
 - 1.5.1. Wirtschaftliche Rentabilität
 - 1.5.2. Rentabilität der Zeit
 - 1.5.3. Finanzielle Rentabilität
- 1.6. Schatzamt: Liquidität und Solvenz
 - 1.6.1. *Cashflow*
 - 1.6.2. Bilanz und Gewinn- und Verlustrechnung
 - 1.6.3. Liquidation und Hebelwirkung
- 1.7. Finanzierungsformeln, die derzeit auf dem Kreativmarkt angeboten werden
 - 1.7.1. Risikokapitalfonds
 - 1.7.2. *Business Angels*
 - 1.7.3. Aufrufe und Finanzhilfen
- 1.8. Produktpreisgestaltung in der Kreativbranche
 - 1.8.1. Preisgestaltung
 - 1.8.2. Gewinn vs. Wettbewerb
 - 1.8.3. Strategie der Preisgestaltung
- 1.9. Preisstrategie in der Kreativbranche
 - 1.9.1. Arten von Preisstrategien
 - 1.9.2. Vorteile
 - 1.9.3. Nachteile
- 1.10. Operative Haushaltspläne
 - 1.10.1. Strategisches Planungsinstrument
 - 1.10.2. Elemente, die im operationellen Haushalt enthalten sind
 - 1.10.3. Entwicklung und Ausführung des operationellen Haushalts



TECH bringt die besten Fachleute zusammen, um die bestmöglichen Inhalte zu produzieren. Sie können nichts falsch machen, wenn Sie sich für diesen Universitätskurs in Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen einschreiben"



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

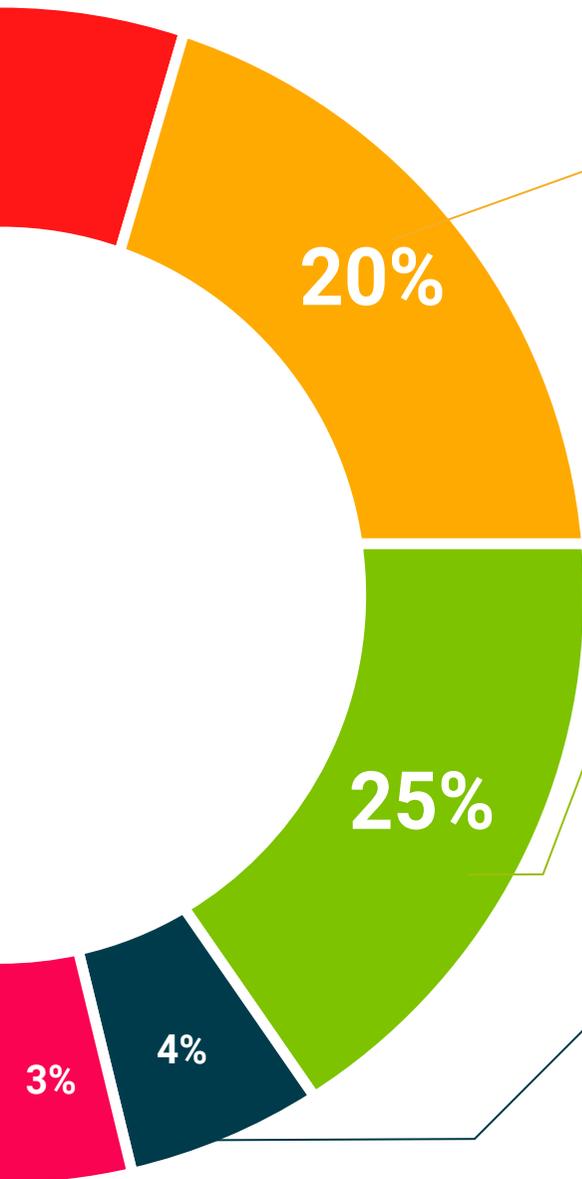
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Wirtschafts- und Finanzmanagement 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 Wirtschafts- und Finanzmanagement 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 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 Wirtschafts- und Finanzmanagement 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 instituten
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Wirtschafts- und
Finanzmanagement
von Kreativunternehmen

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

Universitätskurs

Wirtschafts- und Finanzmanagement von Kreativunternehmen

