

# Privater Masterstudiengang MBA in Management von Videospieleunternehmen

**M B A M V**



## Privater Masterstudiengang MBA in Management von Videospieleunternehmen

Sprache: Deutsch

Modalität: Online

Dauer: 12 Monate

Qualifizierung: TECH Technologische Universität

Unterrichtsstunden: 1.500 Std.

Gerichtet an: Hochschulabsolventen im Bereich der Betriebswirtschaftslehre, die ihren beruflichen Lebenslauf erweitern und sich die notwendigen Fähigkeiten aneignen möchten, um ein Geschäftsmodell in der Videospielebranche zu leiten.

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/masterstudiengang/masterstudiengang-mba-management-videospieleunternehmen](http://www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/masterstudiengang/masterstudiengang-mba-management-videospieleunternehmen)

# Index

01

Willkommen

---

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

---

Seite 6

03

Warum unser Programm?

---

Seite 10

04

Ziele

---

Seite 14

05

Kompetenzen

---

Seite 18

06

Struktur und Inhalt

---

Seite 24

07

Methodik

---

Seite 34

08

Profil unserer Studenten

---

Seite 42

09

Kursleitung

---

Seite 46

10

Auswirkung auf Ihre Karriere

---

Seite 50

11

Vorteile für Ihr Unternehmen

---

Seite 54

12

Qualifizierung

---

Seite 58

# 01

# Willkommen

Die Videospieleindustrie erwirtschaftet jedes Jahr Hunderte von Millionen Dollar. Obwohl dieser Sektor vor Jahrzehnten ausschließlich auf Konsolen und Computer ausgerichtet war, hat die Entwicklung von Online-Plattformen sowie der Mobiltelefonie ein sehr großes Expansionsgebiet und eine Geschäftsmöglichkeit für Unternehmen und Unternehmer mit sich gebracht, die ihre Rentabilität steigern wollen. Dies ist der Grund für die Schaffung dieses Studiengangs, der darauf abzielt, Manager und Studenten mit zukünftigen Projekten fortzubilden und ihnen die notwendigen Konzepte und Fähigkeiten zu vermitteln, um ein auf Videospiele ausgerichtetes Unternehmen erfolgreich zu führen. Ein 100%iger Online-Abschluss, der von jedem Gerät aus zugänglich ist, 24 Stunden am Tag zur Verfügung steht und perfekt für Berufstätige ist, die ihr Berufsleben mit ihrem akademischen Leben in Einklang bringen müssen.



Privater Masterstudiengang MBA in Management von Videospieleunternehmen.  
TECH Technologische Universität



“

*Wenn Sie in der Videospiegelbranche erfolgreich sein wollen, wird Ihnen dieser Privater Masterstudiengang die Schlüssel zum Erfolg in kürzerer Zeit liefern, als Sie erwarten"*

02

# Warum an der TECH studieren?

TECH ist die weltweit größte 100%ige Online Business School. Es handelt sich um eine Elite-Business School mit einem Modell, das höchsten akademischen Ansprüchen genügt. Ein leistungsstarkes internationales Zentrum für die intensive Ausbildung von Führungskräften.



“

*TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die den Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihnen zu helfen, geschäftlich erfolgreich zu sein”*

## Bei TECH Technologische Universität



### Innovation

Die Universität bietet ein Online-Lernmodell an, das modernste Bildungstechnologie mit höchster pädagogischer Strenge verbindet. Eine einzigartige Methode mit höchster internationaler Anerkennung, die dem Studenten die Schlüssel für seine Entwicklung in einer Welt des ständigen Wandels liefert, in der Innovation der wesentliche Einsatz eines jeden Unternehmers sein muss.

*“Die Erfolgsgeschichte von Microsoft Europa”*, für die Einbeziehung des neuen interaktiven Multivideosystems in unsere Programme.



### Maximalforderung

Das Zulassungskriterium von TECH sind nicht wirtschaftlich. Sie brauchen keine große Investitionen zu tätigen, um bei uns zu studieren. Um jedoch einen Abschluss bei TECH zu erlangen, werden die Grenzen der Intelligenz und der Kapazität des Schülers getestet. Die akademischen Standards unserer Einrichtung sind sehr hoch...

**95%**

Der Studenten von TECH schließen ihr Studium erfolgreich ab.



### Vernetzung

Fachleute aus der ganzen Welt nehmen an der TECH teil, so dass die Studenten ein umfangreiches Netz von Kontakten knüpfen können, die ihnen für ihre Zukunft nützlich sein werden.

**+100.000**

Jährlich geschulte Manager

**+200**

verschiedene Nationalitäten



### Empowerment

Der Student wird Hand in Hand mit den besten Unternehmen und Fachleuten von großem Prestige und Einfluss wachsen. TECH hat strategische Allianzen und ein wertvolles Netz von Kontakten zu den wichtigsten Wirtschaftsakteuren auf den 7 Kontinenten aufgebaut.

**+500**

Partnerschaften mit den besten Unternehmen



### Talent

Dieses Programm ist ein einzigartiger Vorschlag, um die Talente der Studenten in der Geschäftswelt zu fördern. Eine Gelegenheit für Sie, Ihre Anliegen und Ihre Unternehmensvisionen vorzutragen.

TECH hilft den Studenten, ihr Talent am Ende dieses Programms der Welt zu zeigen.



### Multikultureller Kontext

Ein Studium bei TECH bietet den Studenten eine einzigartige Erfahrung. Sie werden in einem multikulturellen Kontext studieren. In einem Programm mit einer globalen Vision, dank derer Sie die Arbeitsweise in verschiedenen Teilen der Welt kennenlernen und die neuesten Informationen sammeln können, die am besten zu Ihrer Geschäftsidee passen.

Unsere Studenten kommen aus mehr als 200 Ländern.





TECH strebt nach Exzellenz und hat zu diesem Zweck eine Reihe von Merkmalen, die sie zu einer einzigartigen Universität machen:



### Analyse

---

TECH erforscht die kritische Seite des Studenten, seine Fähigkeit, Dinge zu hinterfragen, seine Problemlösungsfähigkeiten und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten.



### Akademische Spitzenleistung

---

TECH bietet den Studenten die beste Online-Lernmethodik an. Die Universität kombiniert die Relearning-Methode (die international am besten bewertete postgraduale Lernmethodik) mit Fallstudien. Tradition und Avantgarde in einem schwierigen Gleichgewicht, und das im Rahmen des anspruchsvollsten akademischen Weges.



### Skaleneffekt

---

TECH ist die größte Online-Universität der Welt. Sie verfügt über ein Portfolio von mehr als 10.000 Hochschulabschlüssen. Und in der neuen Wirtschaft, **Volumen + Technologie = disruptives Preisniveau**. Damit stellen wir sicher, dass das Studium nicht so kostspielig ist wie an einer anderen Universität.



### Lerne mit den Besten

---

Das TECH-Lehrerteam erklärt im Unterricht, was sie in ihren Unternehmen zum Erfolg geführt hat, und arbeitet dabei in einem realen, lebendigen und dynamischen Kontext. Lehrkräfte, die sich voll und ganz dafür einsetzen, Ihnen eine hochwertige Spezialisierung zu bieten, die es die es den Studenten ermöglichen, in Ihrer Karriere voranzukommen und sich in der Geschäftswelt zu profilieren.

Lehrkräfte aus 20 verschiedenen Ländern.



*Bei TECH werden Sie Zugang zu den gründlichsten und aktuellsten Fallstudien der akademischen Welt haben“*

03

# Warum unser Programm?

Die Teilnahme am TECH-Programm bedeutet eine Vervielfachung Ihrer Chancen auf beruflichen Erfolg im Bereich der höheren Unternehmensführung.

Es ist eine Herausforderung, die Anstrengung und Hingabe erfordert, aber die Tür zu einer vielversprechenden Zukunft öffnet. Die Studenten werden von den besten Lehrkräften und mit den flexibelsten und innovativsten Lehrmethoden unterrichtet.



“

*Wir verfügen über das renommierteste Lehrpersonal und den umfassendsten Lehrplan auf dem Markt, so dass wir Ihnen eine Ausbildung auf höchstem akademischen Niveau bieten können“*

Dieses Programm bietet eine Vielzahl von beruflichen und persönlichen Vorteilen, darunter die folgenden:

01

### Einen deutlichen Schub für die Karriere des Studenten

Ein Studium bei TECH bietet den Studenten, Ihre Zukunft selbst in die Hand zu nehmen und Ihr volles Potenzial zu entfalten. Durch die Teilnahme an unserem Programm erwerben Sie in kurzer Zeit die notwendigen Fähigkeiten, um Ihre berufliche Laufbahn positiv zu verändern.

*70% der Teilnehmer an dieser Spezialisierung erreichen in weniger als 2 Jahren eine positive Veränderung in ihrer Karriere.*

02

### Sie werden eine strategische und globale Vision des Unternehmens entwickeln

TECH bietet einen detaillierten Überblick über das allgemeine Management, um zu verstehen, wie sich jede Entscheidung auf die verschiedenen Funktionsbereiche des Unternehmens auswirkt.

*Unsere globale Vision des Unternehmens wird Ihre strategische Vision verbessern.*

03

### Sie werden sich in der Unternehmensführung fest etablieren

Ein Studium an der TECH öffnet die Türen zu einem beruflichen Panorama von großer Bedeutung, so dass sich die Studenten als hochrangige Führungskräfte mit einem umfassenden Blick auf das internationale Umfeld positionieren können.

*Sie werden mehr als 100 reale Fälle aus dem Bereich der Unternehmensführung bearbeiten.*

04

### Sie werden neue Aufgaben übernehmen

Während des Programms werden die neuesten Trends, Entwicklungen und Strategien vorgestellt, damit die Studenten ihre berufliche Tätigkeit in einem sich verändernden Umfeld ausüben können.

*45% der Auszubildenden werden intern befördert.*

05

### Sie haben Zugang zu einem leistungsfähigen Netzwerk von Kontakten

TECH vernetzt seine Studenten, um ihre Chancen zu maximieren. Studenten mit den gleichen Sorgen und den Wunsch zu wachsen. So wird es möglich sein, Partner, Kunden und oder Lieferanten zu teilen.

*Sie werden ein Netz von Kontakten finden, das für Ihre berufliche Entwicklung unerlässlich ist.*

06

### Rigorese Entwicklung von Unternehmensprojekten

Der Student wird eine tiefgreifende strategische Vision erlangen, die ihm helfen wird, sein eigenes Projekt unter Berücksichtigung der verschiedenen Bereiche des Unternehmens zu entwickeln.

*20% unserer Studenten entwickeln ihre eigene Geschäftsidee.*

07

### Verbessern Sie *Soft Skills* und Führungsqualitäten

TECH hilft den Studenten, ihr erworbenes Wissen anzuwenden und weiterzuentwickeln und ihre zwischenmenschlichen Fähigkeiten zu verbessern, damit sie zu Führungskräften werden, die etwas bewirken.

*Verbessern Sie Ihre Kommunikation- und Führungsfähigkeiten und bringen Sie Ihre Karriere in Schwung.*

08

### Sie werden Teil einer exklusiven Gemeinschaft sein

Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, Teil einer Gemeinschaft von Elite-Managern, großen Unternehmen, renommierten Institutionen und qualifizierten Professoren der renommiertesten Universitäten der Welt zu werden. Die TECH Technologische Universität Community.

*Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit einem Team von international anerkannten Lehrern zu spezialisieren.*

# 04 Ziele

Dieses Programm wurde mit dem Ziel entwickelt, den Studenten die notwendigen Managementfähigkeiten zu vermitteln, die sie in die Lage versetzen, ihr Unternehmen zum Erfolg zu führen, ihre Rentabilität zu steigern und sich dem Wettbewerb zu stellen. Es handelt sich um ein umfassendes Programm, das sie anleitet und ihnen das notwendige Wissen und die grundlegenden Strategien vermittelt, um im Management von Videospieleunternehmen zu wachsen und erfolgreich zu sein.



“

*Mit diesem Abschluss werden Sie über die notwendige Qualifizierung verfügen, um sich für Führungspositionen in großen Unternehmen der Videospielebranche wie Blizzard oder Ubisoft zu bewerben"*

**TECH macht sich die Ziele seiner Studenten zu eigen.  
Wir arbeiten zusammen, um sie zu erreichen.**

Der **MBA in Management von Videospieleunternehmen** wird den Studenten zu Folgendem befähigen:

01

Entwickeln eines Plans für die Gründung von Unternehmen, die auf den Markt für Videospiele ausgerichtet sind

04

Gründliches Kennen des Sektors, um realistische Projekte auf der Grundlage der aktuellen Geschäftslage zu entwerfen

02

Durchführen und Verwalten von Projekten



03

Erarbeiten von Geschäftsstrategien für die Branche

05

Erkennen der aufkommenden Technologien und Innovationen in der Branche als Geschäftsmöglichkeit



06

Beherrschen der Funktionsbereiche von Unternehmen im Bereich der Videospiele

08

Entwickeln optimaler und angemessener Managementfähigkeiten

09

Vertiefen des Verständnisses für die positiven Auswirkungen auf das richtige Projektmanagement und die Teamführung

07

Durchführen von Marketing- und Verkaufsstrategien mit hohem Produktivitätspotenzial

10

Entwickeln von umfassenden kaufmännischen Kompetenzen in Schlüsselprozessen, um die Verkaufskapazität und die Geschäftsmöglichkeiten zu erhöhen



# 05

# Kompetenzen

Mit dem Abschluss dieses Privater Masterstudiengang werden die Absolventen eine Reihe von beruflichen Kompetenzen erwerben, die sie in ihrem eigenen Unternehmen einsetzen können. Sie werden nicht nur ihre Management- und Führungsfähigkeiten exponentiell verbessern, sondern das fundierte Wissen über den Sektor wird ihnen helfen, eine neue Geschäftsperspektive zu entwickeln, mit der sie Ihre Strategie perfektionieren und letztendlich ihre Erfolgchancen im Videospielektor erhöhen können. Andererseits ermöglicht die berufliche Weiterentwicklung den Absolventen, sich für relevantere Positionen in konsolidierten Unternehmen zu entscheiden.



“

*Das Management von Videospieleunternehmen zu meistern, liegt in Ihrer Reichweite. Überlegen Sie nicht länger und investieren Sie in einen Abschluss, der es Ihnen ermöglicht, Ihr Unternehmen an die Spitze zu bringen"*

01

Entwickeln von Geschäftsstrategien für digitale und Videospieleunternehmen

02

Beherrschen der Managementbereiche von digitalen und Videospieleunternehmen

03

Vertiefen der Kenntnisse über die Gestaltung von Videospieleprojekten

04

Kennen des Ökosystems der Videospieleindustrie im Detail

05

Erlernen der Technologien im Dienste der Videospiele, aus geschäftlicher Sicht



06

Umfassendes Kennen der Auswirkungen von Marketing- und Vertriebsmaßnahmen

08

Verstehen der wichtigsten Aspekte der Gründung von Videospieleunternehmen



09

Erwerben hoher Standards bei neuen Technologien und Innovationen in der Videospielebranche

07

Analysieren des finanziellen und wirtschaftlichen Managements eines Videospieleunternehmens

10

Erwerben der komplexesten Fähigkeiten und Kompetenzen, um Geschäftsmodelle und Projekte im Bereich der Videospiele zu leiten

11

In der Lage sein, sich in den strategischen Bereich von digitalen und Videospieleunternehmen zu vertiefen

14

Begründen der Ziele und Funktionen des strategischen Managements in digitalen und Videospieleunternehmen

12

Analysieren von Aspekten wie dem Strategieprozess und der Notwendigkeit, die verschiedenen für die Strategieformulierung erforderlichen Variablen zu analysieren



13

Kennen der Instrumente für die Analyse des Videospielesektors, der Wettbewerbsposition und des wirtschaftlichen Umfelds

15

Berücksichtigen der Elemente, die die Struktur des Sektors und der jeweiligen Wertschöpfungskette ausmachen

16

Überprüfen der Elemente der Wertschöpfungskette von Videospiele

18

Erhalten eines Einblicks in die Berufsprofile der Videospielebranche und professioneller E-Sport-Vereine

19

Entwickeln des Entwurfs eines digitalen Marketingplans

17

Erzielen von Mehrwert in Bereichen wie E-Commerce

20

Betonen der Disziplinen Verkehr und Publikumsgewinnung für die Verbreitung von Werbebotschaften



# 06

# Struktur und Inhalt

Dieser Studiengang wurde auf der Grundlage der neuesten und praktischsten Informationen entwickelt, die von den Lehrkräften empfohlen wurden. Die Absolventen werden die Inhalte des Programms als nützlich, innovativ und umfassend empfinden, die ihnen alles bieten, was sie brauchen, um ihre beruflichen Fähigkeiten zu verbessern und folglich ihre Unternehmensziele zu erreichen. Darüber hinaus werden sie im virtuellen Klassenzimmer zusätzliches Material in audiovisuellem Format, ergänzende Lektüre und Fallstudien finden, die es ihnen ermöglichen werden, ihr Wissen zu erweitern und ihre Managementfähigkeiten weiter zu verbessern.





“

*Ein 100%iges Online-Programm, das Ihnen eine realistische, verlässliche und aktuelle Vision des Geschäftsmodells von Videospieleunternehmen vermittelt und aus dem Sie das Beste machen können, um Ihr eigenes Projekt erfolgreich zu managen"*

## Lehrplan

Der MBA in Management von Videospieleunternehmen der TECH Technologischen Universität vermittelt den Studenten durch sein intensives Programm die notwendigen Konzepte, die es ihnen ermöglichen werden, ihre beruflichen Ziele zu erreichen und sich den Herausforderungen zu stellen, die sich im Bereich der Unternehmensführung ergeben, in diesem Fall in Projekten, die auf den Sektor der Videospiele ausgerichtet sind.

Das Studium, das sich auf 10 Module und 1.500 Unterrichtsstunden verteilt, besteht nicht nur aus einem vollständigen, aktuellen und kontrastreichen theoretischen Inhalt, sondern wird von einer Vielzahl von audiovisuellem Material begleitet. Dieses Material umfasst Fallstudien, anhand derer die Absolventen in der Lage sein werden, das erlernte Wissen anzuwenden und auf der Grundlage ihrer eigenen persönlichen und akademischen Erfahrungen eine kritische Fähigkeit zu entwickeln.

Darüber hinaus steht ihnen das gesamte Programm von Beginn an zur Verfügung, so dass sie ihre Studienzeit nach ihren persönlichen und beruflichen Möglichkeiten gestalten können. Eine Qualifikation, die sich an Berufstätige richtet und auf die Verbesserung ihrer Fähigkeiten und Kompetenzen ausgerichtet ist. Es handelt sich also um ein Programm, mit dem hervorragende Leistungen auf dem Gebiet des Managements von Videospieleunternehmen erzielt werden können.

Dieser MBA in Management von Videospieleunternehmen erstreckt sich über 12 Monate und ist in 10 Module unterteilt:

<b>Modul 1.</b>	Strategie in digitalen Unternehmen und Videospiele
<b>Modul 2.</b>	Management von Videospieleunternehmen
<b>Modul 3.</b>	Digitales Marketing und digitale Transformation von Videospiele
<b>Modul 4.</b>	Gründung eines Videospieleunternehmens
<b>Modul 5.</b>	Projektmanagement
<b>Modul 6.</b>	Innovation
<b>Modul 7.</b>	Finanzielle Verwaltung
<b>Modul 8.</b>	Kaufmännisches Management
<b>Modul 9.</b>	E-Sports-Management
<b>Modul 10.</b>	Führung und Talentmanagement



### Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen MBA in Management von Videospieleunternehmen vollständig online zu absolvieren. Während der 12-monatigen Spezialisierung wird der Student jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zugreifen können, was ihm die Möglichkeit gibt, seine Studienzzeit selbst zu verwalten.

*Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Bildungserfahrung, um Ihre berufliche Entwicklung voranzutreiben und den endgültigen Sprung zu schaffen.*

**Modul 1. Strategie in digitalen Unternehmen und Videospielen**

<p><b>1.1. Digitale Unternehmen und Videospiele</b></p> <p>1.1.1. Bestandteile der Strategie 1.1.2. Digitales und Videospiele-Ökosystem 1.1.3. Strategische Positionierung</p>	<p><b>1.2. Der Strategieprozess</b></p> <p>1.2.1. Strategische Analyse 1.2.2. Auswahl der strategischen Alternativen 1.2.3. Implementierung der Strategie</p>	<p><b>1.3. Strategische Analyse</b></p> <p>1.3.1. Intern 1.3.2. Extern 1.3.3. SWOT- und CAME-Matrix</p>	<p><b>1.4. Analyse des Videospielesektors</b></p> <p>1.4.1. Modell der 5 Kräfte von Porter 1.4.2. PESTEL-Analyse 1.4.3. Segmentierung der Sektoren</p>
<p><b>1.5. Analyse der Wettbewerbsposition</b></p> <p>1.5.1. Strategischen Wert schaffen und monetarisieren 1.5.2. Nischensuche vs. Marktsegmentierung 1.5.3. Nachhaltigkeit der Wettbewerbspositionierung</p>	<p><b>1.6. Analyse des wirtschaftlichen Umfelds</b></p> <p>1.6.1. Globalisierung und Internationalisierung 1.6.2. Investitionen und Ersparnisse 1.6.3. Indikatoren für Produktion, Produktivität und Beschäftigung</p>	<p><b>1.7. Strategisches Management</b></p> <p>1.7.1. Ein Rahmen für die Strategieanalyse 1.7.2. Analyse des sektoralen Umfelds, der Ressourcen und Kapazitäten 1.7.3. Umsetzung der Strategie</p>	<p><b>1.8. Formulierung der Strategie</b></p> <p>1.8.1. Unternehmensstrategie 1.8.2. Allgemeine Strategien 1.8.3. Kundenstrategien</p>
<p><b>1.9. Implementierung der Strategie</b></p> <p>1.9.1. Strategische Planung 1.9.2. Kommunikation und organisatorisches Beteiligungssystem 1.9.3. Änderungsmanagement</p>	<p><b>1.10. Die neuen strategischen Unternehmen</b></p> <p>1.10.1. Blue-Ocean-Strategie 1.10.2. Die Ausschöpfung der inkrementellen Verbesserung der Wertkurve 1.10.3. Null-Grenzkosten-Geschäft</p>		

**Modul 2. Management von Videospieleunternehmen**

<p><b>2.1. Sektor und Wertschöpfungskette</b></p> <p>2.1.1. Wert im Unterhaltungssektor 2.1.2. Elemente der Wertschöpfungskette 2.1.3. Beziehung zwischen den einzelnen Elementen der Wertschöpfungskette</p>	<p><b>2.2. Videospieleentwickler</b></p> <p>2.2.1. Der konzeptuelle Vorschlag 2.2.2. Kreatives Design und Storyline 2.2.3. Technologien für die Entwicklung von Videospielen</p>	<p><b>2.3. Hersteller von Konsolen</b></p> <p>2.3.1. Komponenten 2.3.2. Typologie und Hersteller 2.3.3. Erzeugung von Konsolen</p>	<p><b>2.4. Publishers</b></p> <p>2.4.1. Auswahl 2.4.2. Entwicklungsmanagement 2.4.3. Erzeugung von Produkten und Dienstleistungen</p>
<p><b>2.5. Vertriebshändler</b></p> <p>2.5.1. Vereinbarungen mit Vertriebshändlern 2.5.2. Vertriebsmodelle 2.5.3. Vertriebslogistik</p>	<p><b>2.6. Einzelhändler</b></p> <p>2.6.1. Einzelhändler 2.6.2. Verbraucherorientierung und Engagement 2.6.3. Beratungsdienste</p>	<p><b>2.7. Hersteller von Zubehörteilen</b></p> <p>2.7.1. <i>Gaming</i>-Zubehör 2.7.2. Markt 2.7.3. Tendenzen</p>	<p><b>2.8. Middleware-Entwickler</b></p> <p>2.8.1. <i>Middleware</i> in der Videospieleindustrie 2.8.2. <i>Middleware</i>-Entwicklung 2.8.3. <i>Middleware</i>: Typologie</p>
<p><b>2.9. Berufsprofile im Bereich der Videospiele</b></p> <p>2.9.1. <i>Game Designers</i> und Programmierer 2.9.2. Modellierer und Texturierer 2.9.3. Animatoren und Illustratoren</p>	<p><b>2.10. Professionelle E-Sport-Vereine</b></p> <p>2.10.1. Der Verwaltungsbereich 2.10.2. Der Sportbereich 2.10.3. Der Bereich der Kommunikation</p>		

**Modul 3. Digitales Marketing und digitale Transformation von Videospielen**

**3.1. Digitale Marketingstrategie**

- 3.1.1. *Customer Centric*
- 3.1.2. *Customer Journey* und *Marketing-Funnel*
- 3.1.3. Entwurf und Erstellung eines digitalen Marketingplans

**3.2. Digitale Vermögenswerte**

- 3.2.1. Web-Architektur und -Design
- 3.2.2. Kundenerfahrung - CX
- 3.2.3. *Mobile Marketing*

**3.3. Digitale Medien**

- 3.3.1. Medienstrategie und -planung
- 3.3.2. *Display* und Werbeprogrammatik
- 3.3.3. Digitales Fernsehen

**3.4. Search**

- 3.4.1. Entwicklung und Umsetzung einer *Search*-Strategie
- 3.4.2. SEO
- 3.4.3. SEM

**3.5. Social Media**

- 3.5.1. Konzeption, Planung und Analyse einer *Social Media*-Strategie
- 3.5.2. Marketingtechniken für horizontale soziale Netzwerke
- 3.5.3. Marketingtechniken für vertikale soziale Netzwerke

**3.6. Inbound Marketing**

- 3.6.1. *Funnel* des *Inbound Marketing*
- 3.6.2. Generierung von *Content Marketing*
- 3.6.3. *Lead*-Generierung und -Management

**3.7. Account Based Marketing**

- 3.7.1. B2B-Marketingstrategie
- 3.7.2. *Decision Maker* und Kontaktkarte
- 3.7.3. *Account Based Marketing*-Plan

**3.8. Email-Marketing und Landing Pages**

- 3.8.1. Merkmale des Email-Marketings
- 3.8.2. Kreativität und *Landing Pages*
- 3.8.3. Email-Marketing-Kampagnen und Aktionen

**3.9. Marketing-Automatisierung**

- 3.9.1. *Marketing Automation*
- 3.9.2. *Big Data* und KI für das Marketing
- 3.9.3. Wichtigste *Marketing Automation*-Lösungen

**3.10. Metriken, KPIs und ROI**

- 3.10.1. Schlüsselkennzahlen und KPIs für digitales Marketing
- 3.10.2. Messlösungen und -instrumente
- 3.10.3. Berechnung und Überwachung des ROI

**Modul 4. Gründung eines Videospielunternehmens**

**4.1. Unternehmertum**

- 4.1.1. Unternehmensstrategie
- 4.1.2. Das Unternehmensprojekt
- 4.1.3. Agile Methoden des Unternehmertums

**4.2. Technologische Innovationen bei Videospielen**

- 4.2.1. Innovationen bei Konsolen und Peripheriegeräten
- 4.2.2. Innovation im Bereich *Motion Capture* und *Live Dealer*
- 4.2.3. Innovation in Grafik und Software

**4.3. Der Geschäftsplan**

- 4.3.1. Segmente und Wertversprechen
- 4.3.2. Wichtige Prozesse, Ressourcen und Partnerschaften
- 4.3.3. Kanäle für Interaktion und Kundenbeziehungen

**4.4. Investition**

- 4.4.1. Investitionen in der Videospielindustrie
- 4.4.2. Entscheidende Aspekte für die Erfassung von Investitionen
- 4.4.3. *Startup*-Finanzierung

**4.5. Finanzen**

- 4.5.1. Umsätze und Effizienzsteigerungen
- 4.5.2. Betriebs- und Kapitalausgaben
- 4.5.3. Die Gewinn- und Verlustrechnung und die Bilanz

**4.6. Produktion von Videospielen**

- 4.6.1. Instrumente zur Produktionssimulation
- 4.6.2. Geplantes Produktionsmanagement
- 4.6.3. Verwaltung der Produktionskontrolle

**4.7. Betriebsmanagement**

- 4.7.1. Gestaltung, Standort und Wartung
- 4.7.2. Qualitätsmanagement
- 4.7.3. Bestandsaufnahme und Supply Chain Management

**4.8. Neue Online-Vertriebsmodelle**

- 4.8.1. Online-Logistik-Modelle
- 4.8.2. Direkte Online-Bereitstellung und SaaS
- 4.8.3. *Droshipping*

**4.9. Nachhaltigkeit**

- 4.9.1. Nachhaltige Wertschöpfung
- 4.9.2. ESG (Umwelt, Soziales und Governance)
- 4.9.3. Nachhaltigkeit in der Strategie

**4.10. Rechtliche Aspekte**

- 4.10.1. Geistiges Eigentum
- 4.10.2. Industrielles Eigentum
- 4.10.3. Allgemeine Datenschutzverordnung

## Modul 5. Projektmanagement

### 5.1. Lebenszyklus von Videospielprojekten

- 5.1.1. Konzeptions- und Vorproduktionsphase
- 5.1.2. Produktion und Endphase
- 5.1.3. Postproduktionsphase

### 5.2. Videospiel-Projekte

- 5.2.1. Genres
- 5.2.2. *Serious Games*
- 5.2.3. Subgenres und neue Genres

### 5.3. Architektur eines Videospielprojekts

- 5.3.1. Interne Architektur
- 5.3.2. Beziehung zwischen Elementen
- 5.3.3. Ganzheitliche Betrachtung des Videospiels

### 5.4. Videospiele

- 5.4.1. Spielerische Aspekte von Videospielen
- 5.4.2. Videospiel-Design
- 5.4.3. *Gamification*

### 5.5. Die Videospielechnik

- 5.5.1. Interne Elemente
- 5.5.2. Videospiel-Engines
- 5.5.3. Der Einfluss von Technologie und Marketing auf das Design

### 5.6. Konzeption, Start und Durchführung von Projekten

- 5.6.1. Vorherige Entwicklung
- 5.6.2. Phasen der Entwicklung von Videospielen
- 5.6.3. Einbeziehung der Verbraucher in die Entwicklung

### 5.7. Management der Organisation eines Videospielprojekts

- 5.7.1. Entwicklungsteam und *Publishers*
- 5.7.2. Operations-Team
- 5.7.3. Verkaufs- und Marketingteam

### 5.8. Handbücher für die Entwicklung von Videospielen

- 5.8.1. Handbuch für Videospiel-Design und -Technik
- 5.8.2. Handbuch für Videospielentwickler
- 5.8.3. Handbuch der Anforderungen und technischen Spezifikation

### 5.9. Veröffentlichung und Vermarktung von Videospielen

- 5.9.1. Videospiel *Kick Off*-Vorbereitung
- 5.9.2. Digitale Kommunikationskanäle
- 5.9.3. *Delivery*, Fortschritt und Erfolgskontrolle

### 5.10. Agile Methoden für Videospielprojekte

- 5.10.1. *Design and Visual Thinking*
- 5.10.2. *Lean Startup*
- 5.10.3. *Scrum Development and Sales*

## Modul 6. Innovation

### 6.1. Innovationsstrategien

- 6.1.1. Innovation bei Videospielen
- 6.1.2. Innovationsmanagement bei Videospielen
- 6.1.3. Innovationsmodelle

### 6.2. Innovatives Talent

- 6.2.1. Umsetzung der Innovationskultur in Organisationen
- 6.2.2. Talent
- 6.2.3. Karte der Innovationskultur

### 6.3. Führung und Talentmanagement in der digitalen Wirtschaft

- 6.3.1. Lebenszyklus von Talenten
- 6.3.2. Anwerbung - generationale Bedingungsfaktoren
- 6.3.3. Bindung: *Engagement*, Loyalität, Evangelisten

### 6.4. Geschäftsmodelle in der Videospiel-Innovation

- 6.4.1. Innovation bei Geschäftsmodellen
- 6.4.2. Tools für Unternehmensinnovation
- 6.4.3. *Business Model Navigator*

### 6.5. Innovationsprojektmanagement

- 6.5.1. Kunde und Innovationsprozess
- 6.5.2. Entwurf eines Wertangebots
- 6.5.3. Exponentiale Organisationen

### 6.6. Agile Methoden in der Innovation

- 6.6.1. *Design Thinking* und *Lean Startup*-Methodik
- 6.6.2. Agile Projektmanagement-Modelle: *Kanban* und *Scrum*
- 6.6.3. *Lean Canvas*

### 6.7. Management der Innovationsvalidierung

- 6.7.1. Prototypenherstellung (MVP)
- 6.7.2. Kundvalidierung
- 6.7.3. Pivotieren oder erhalten

### 6.8. Prozessinnovation

- 6.8.1. Möglichkeiten für Prozessinnovationen
- 6.8.2. *Time-to-Market*, Reduzierung von nicht wertschöpfenden Aufgaben und Beseitigung von Mängeln
- 6.8.3. Methodische Instrumente für die Prozessinnovation

### 6.9. Disruptive Technologien

- 6.9.1. Digital-physikalische Hybridisierungstechnologien
- 6.9.2. Kommunikations- und Datenverarbeitungstechnologien
- 6.9.3. Technologien zur Anwendung im Management

### 6.10. Rentabilität der Investition in Innovation

- 6.10.1. Monetarisierungsstrategien für Daten und Innovationswerte
- 6.10.2. Der ROI der Innovation. Allgemeiner Ansatz
- 6.10.3. Trichter

**Modul 7. Finanzielle Verwaltung**

<b>7.1. Buchhaltung</b> 7.1.1. Buchhaltung 7.1.2. Jahresabschlüsse und andere Berichte 7.1.3. Sachanlagen, als Finanzinvestition gehaltene Immobilien und immaterielle Vermögenswerte	<b>7.2. Finanzielle Verwaltung</b> 7.2.1. Finanzinstrumente 7.2.2. Unternehmensfinanzierung und Finanzmanagement 7.2.3. Finanzen für Unternehmer	<b>7.3. Analyse der Finanzberichte</b> 7.3.1. Analyse der Finanzberichte 7.3.2. Liquiditäts- und Solvabilitätsanalyse 7.3.3. Kassenverwaltung	<b>7.4. Finanzielle Transaktionen</b> 7.4.1. Finanzielle Transaktionen 7.4.2. Investitionsmanagement 7.4.3. Kriterien für die Auswahl bestimmter Investitionen
<b>7.5. Das Finanzsystem</b> 7.5.1. Das Finanzsystem 7.5.2. Struktur und Funktionsweise des Finanzsystems 7.5.3. Der Aktienmarkt	<b>7.6. Managementkontrolle</b> 7.6.1. Managementkontrolle 7.6.2. Verantwortungszentren 7.6.3. Kostensysteme	<b>7.7. Haushaltskontrolle</b> 7.7.1. Das Haushaltsverfahren 7.7.2. Organisation und Haushaltsführung 7.7.3. Haushaltskontrolle	<b>7.8. Kassenverwaltung</b> 7.8.1. <i>Cash Management</i> und Kassenplan 7.8.2. Einkünfte aus kommerziellen Transaktionen 7.8.3. Zahlungen der kommerziellen Transaktionen
<b>7.9. Unternehmensfinanzierung</b> 7.9.1. Vorteile, Nachteile und Auswirkungen der Verschuldung 7.9.2. Wahl der Kapitalstruktur im Unternehmen 7.9.3. Änderungen in der Kapitalstruktur	<b>7.10. Bewertung des Unternehmens</b> 7.10.1. Rechnungslegungsmethoden und Unternehmenswert 7.10.2. Vermögen und Verschuldung 7.10.3. Unternehmensbewertungsdiagnose und Investorenpräsentation		

**Modul 8. Kaufmännisches Management**

<b>8.1. Modelle der Unternehmensorganisation</b> 8.1.1. Kaufmännische Abteilung 8.1.2. Instrumente der kaufmännischen Abteilung 8.1.3. Das Verkaufspersonal	<b>8.2. Kommerzielle Zielsetzungen</b> 8.2.1. Geschäftsplanung 8.2.2. Prognosen und Budgets 8.2.3. Kommerzielles Budget	<b>8.3. Kommerzielle Prognosen</b> 8.3.1. Rentabilität der Handelsabteilung 8.3.2. Umsatzprognose 8.3.3. Kontrolle der gewerblichen Tätigkeit	<b>8.4. Neue relationale Modelle</b> 8.4.1. Vermarktung in den neuen Geschäftsmodellen 8.4.2. Personalisierung als wichtigster <i>Driver</i> für die Beziehung zum Kunden 8.4.3. Die Entwicklung der Kundenerfahrung
<b>8.5. Der beratende Verkauf</b> 8.5.1. Verkaufspsychologie 8.5.2. Persuasive Kommunikation 8.5.3. Einführung und Entwicklung von Verkaufsmethoden	<b>8.6. Verkaufsmethoden</b> 8.6.1. <i>Retail</i> oder B2C-Verkauf 8.6.2. Externer B2B-Verkauf 8.6.3. Online-Verkauf	<b>8.7. Digital Social Selling</b> 8.7.1. <i>Social Selling</i> 8.7.2. Die soziale Einstellung: Kontaktnetz erschaffen 8.7.3. Prozess der Neukundengewinnung über <i>Social Media</i>	<b>8.8. Digitale Verkaufsmethoden</b> 8.8.1. Wichtigste agile Methoden in <i>Digital Sales</i> 8.8.2. <i>Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling</i> etc. 8.8.3. <i>Inbound Sales B2B</i> und <i>Account Based Marketing</i>
<b>8.9. Marketingunterstützung im kaufmännischen Bereich</b> 8.9.1. Marketingmanagement 8.9.2. Der Wert des digitalen Marketings (B2C/B2B) 8.9.3. <i>Marketing Mix</i> -Management im kaufmännischen Bereich	<b>8.10. Organisation und Planung der Arbeit des Verkäufers</b> 8.10.1. Verkaufsgebiete und Routen 8.10.2. Zeit- und Sitzungsmanagement 8.10.3. Analyse und Entscheidungsfindung		

## Modul 9. E-Sports-Management

### 9.1. Die E-Sport-Branche

- 9.1.1. E-Sports
- 9.1.2. Akteure der E-Sport-Branche
- 9.1.3. Das Geschäftsmodell und der Markt des E-Sport

### 9.2. Die Verwaltung von E-Sport-Vereinen

- 3.2.1. Die Bedeutung der Vereine im E-Sport
- 3.2.2. Gründung von Vereinen
- 3.2.3. Verwaltung und Management von E-Sport-Vereinen

### 9.3. Die Beziehung der E-Gamer

- 3.3.1. Die Rolle des Spielers
- 3.3.2. Fähigkeiten und Kompetenzen der Spieler
- 3.3.3. Spieler als Markenbotschafter

### 9.4. Wettbewerbe und Veranstaltungen

- 9.4.1. *Delivery* im E-Sport: Wettbewerbe und Veranstaltungen
- 9.4.2. Veranstaltungsmanagement und Meisterschaften
- 9.4.3. Wichtige lokale, regionale, nationale und globale Meisterschaften

### 9.5. Sponsorenmanagement im E-Sport

- 9.5.1. Sponsorenmanagement im E-Sport
- 9.5.2. Arten des Sponsorings im E-Sport
- 9.5.3. Die E-Sport-Sponsoring-Vereinbarung

### 9.6. Verwaltung von Werbung im E-Sport

- 9.6.1. *Advergaming*: neues Werbeformat
- 9.6.2. *Branded Content* im E-Sport
- 9.6.3. E-Sport als Kommunikationsstrategie

### 9.7. Marketing im E-Sport-Management

- 9.7.1. Management des *Owned Media*
- 9.7.2. Management des *Paid Media*
- 9.7.3. Besonderer Fokus auf *Social Media*

### 9.8. *Influencer Marketing*

- 9.8.1. *Marketing-Influencer*
- 9.8.2. Publikumsmanagement und seine Auswirkungen auf den E-Sport
- 9.8.3. *Influencer Marketing*- Geschäftsmodelle

### 9.9. *Merchant*

- 9.9.1. Verkauf von Dienstleistungen und damit verbundenen Produkten
- 9.9.2. *Merchandising*
- 9.9.3. Elektronischer Handel und *Marketplaces*

### 9.10. E-Sport-Metriken und KPIs

- 9.10.1. Metriken
- 9.10.2. KPIs für Fortschritt und Erfolg
- 9.10.3. Strategische Karte der Ziele und Indikatoren



**Modul 10. Führung und Talentmanagement**

**10.1. Unternehmen, Organisation und Personalwesen**

- 10.1.1. Organisation und organisatorische Struktur
- 10.1.2. Strategisches Management
- 10.1.3. Arbeitsanalyse und -organisation

**10.2. Verwaltung der Personalressourcen im Unternehmen**

- 10.2.1. Organisation im Personalwesen
- 10.2.2. Rekrutierungskanäle
- 10.2.3. Kandidaturen im Bereich Videospiele

**10.3. Persönliche und berufliche Führungsqualitäten**

- 10.3.1. Führungspersönlichkeiten und Leadership-Prozesse
- 10.3.2. Die Autorität der Kommunikation
- 10.3.3. Mit Erfolg und Misserfolg verhandeln

**10.4. Wissens- und Talentmanagement**

- 10.4.1. Strategisches Talentmanagement
- 10.4.2. Technologien für die Verwaltung der Personalressourcen
- 10.4.3. Innovationsmodelle im Personalwesen

**10.5. Wissensmanagement als Schlüssel zum Unternehmenswachstum**

- 10.5.1. Allgemeine Ziele des Wissensmanagements
- 10.5.2. Struktur und Abläufe von Wissensmanagementsystemen
- 10.5.3. Prozesse im Wissensmanagement

**10.6. Coaching und Mentoring**

- 10.6.1. NLP
- 10.6.2. *Coaching* und *Mentoring*
- 10.6.3. Prozesse

**10.7. Neue Formen der Führung in VUCA-Umgebungen**

- 10.7.1. Individuelles Änderungsmanagement
- 10.7.2. Management organisatorischer Veränderungen
- 10.7.3. Tools

**10.8. Diversitätsmanagement**

- 10.8.1. Neue Generationen in Führungspositionen bringen
- 10.8.2. Frauen in Führungspositionen
- 10.8.3. Management des Multikulturalismus

**10.9. Der Führer-Coach**

- 10.9.1. Die Fähigkeiten des Führungs-Coaches
- 10.9.2. *Feedback* und *Feedforward*
- 10.9.3. Die Anerkennung

**10.10. Anpassung an neue Technologien**

- 10.10.1. Einstellung
- 10.10.2. Wissen
- 10.10.3. Sicherheit

07

# 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"*

## Die TECH Wirtschaftsschule verwendet die Fallstudie, um alle Inhalte zu kontextualisieren

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”*



*Dieses Programm bereitet Sie darauf vor, geschäftliche Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu meistern und Ihr Unternehmen erfolgreich zu machen.*



*Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist eine intensive Spezialisierung, die von Grund auf neu geschaffen wurde, um Managern Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen auf höchstem Niveau zu bieten, sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene. 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 geschäftliche Realität berücksichtigt wird.

“

*Sie werden durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen zu lösen“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftsschulen der Welt, und das schon so lange, wie 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 Programms 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 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Unser Online-System ermöglicht es Ihnen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen. Sie können die Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss abrufen.*

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 Wirtschaftsschule ist die einzige spanischsprachige Schule, 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 kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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 Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten 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.



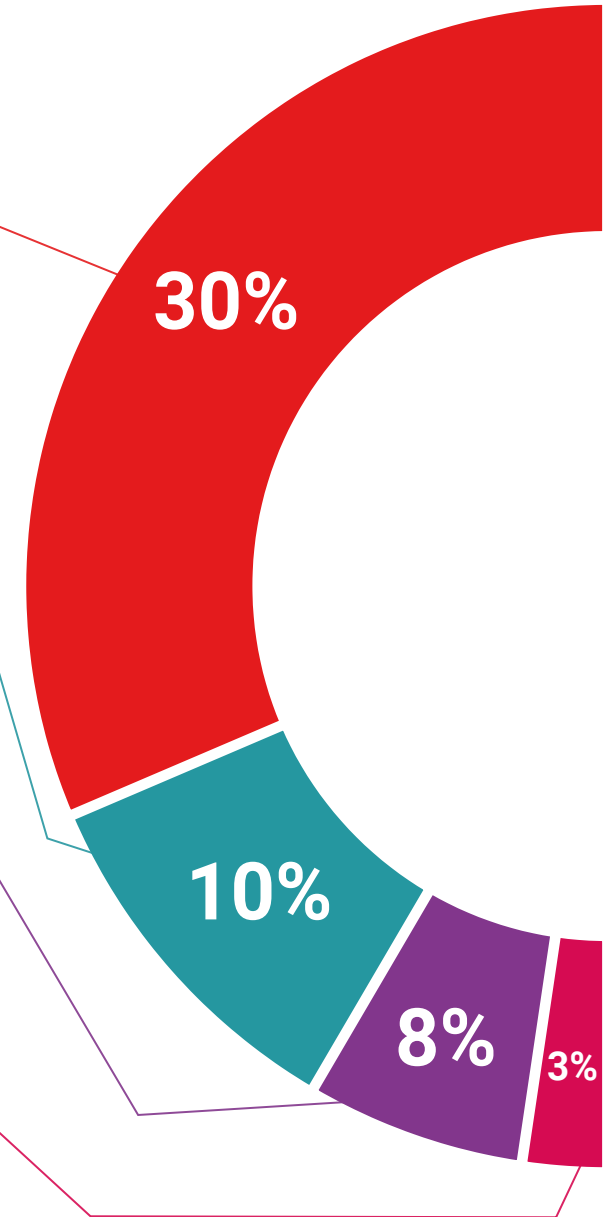
### Praxis der Managementfähigkeiten

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

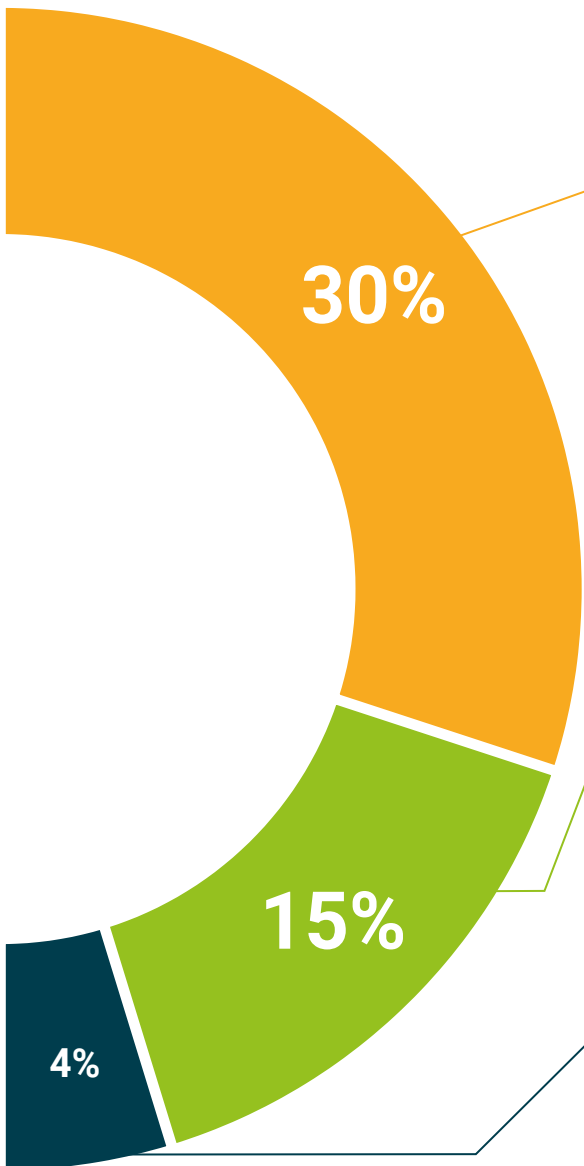


### Weitere Lektüren

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. Fälle, die von den besten Experten in Senior Management der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut werden.



### 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.



08

# Profil unserer Studenten

Dieses Programm richtet sich an alle Personen, die aus der Wirtschaft kommen und ihre Managementfähigkeiten verbessern sowie die Techniken und Strategien erlernen möchten, die für die erfolgreiche Entwicklung eines Videospieleunternehmens erforderlich sind. Aus diesem Grund werden Studenten dieses Studiengangs als unternehmungslustige Menschen beschrieben, die über umfassende berufliche Qualitäten verfügen, aber auch bereit sind, Zeit in die Verbesserung ihrer beruflichen Fähigkeiten zu investieren.





“

*Dieser Privater Masterstudiengang ist die Antwort auf Ihren Ehrgeiz, Ihre berufliche Zukunft weiter zu verbessern"*

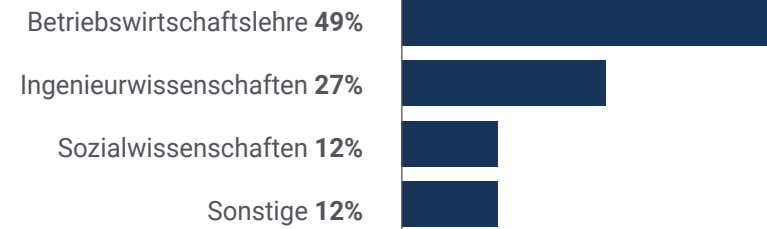
## Durchschnittliches Alter

Zwischen **35** und **45** Jahren

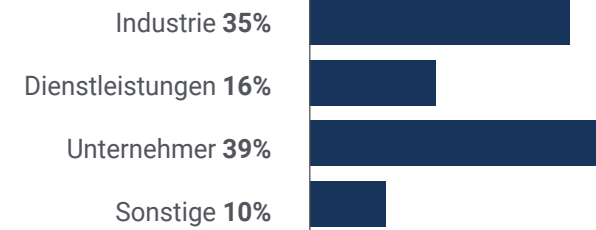
## Jahre der Erfahrung



## Ausbildung

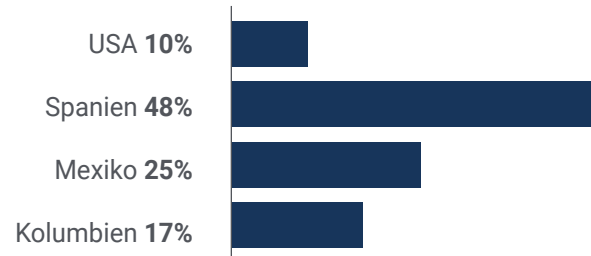


## Akademisches Profil



## Geografische Verteilung

---



## Roberto González

---

COO-Operational Manager

*"Ich wollte schon seit Jahren eine eigene Videospielefirma gründen, aber ich hatte das Gefühl, dass ich noch nicht so weit war. Dieses Programm hat mir nicht nur das Wissen vermittelt, um mein eigenes Unternehmen zu gründen, sondern auch das Selbstvertrauen, dies zu tun. Hervorheben möchte ich auch die großartige Unterstützung durch das Lehrpersonal, das mir immer mit Rat und Tat zur Seite stand"*

09

# Kursleitung

Dieser MBA in Management von Videospieleunternehmen wird von einem Team unterrichtet, das über umfangreiche Erfahrungen im Bereich des Managements und der operativen Koordination von Unternehmen verfügt. Ihr beruflicher Hintergrund verleiht dem Studium einen praxisnahen und realistischen Charakter, so dass die Studenten die für die erfolgreiche Führung eines Unternehmens erforderlichen Kompetenzen und Fähigkeiten von Experten erlernen können.





“

*Ein qualitativ hochwertiges Lehrpersonal  
für die Fortbildung von Fachleuten,  
die akademische und berufliche  
Spitzenleistungen anstreben"*

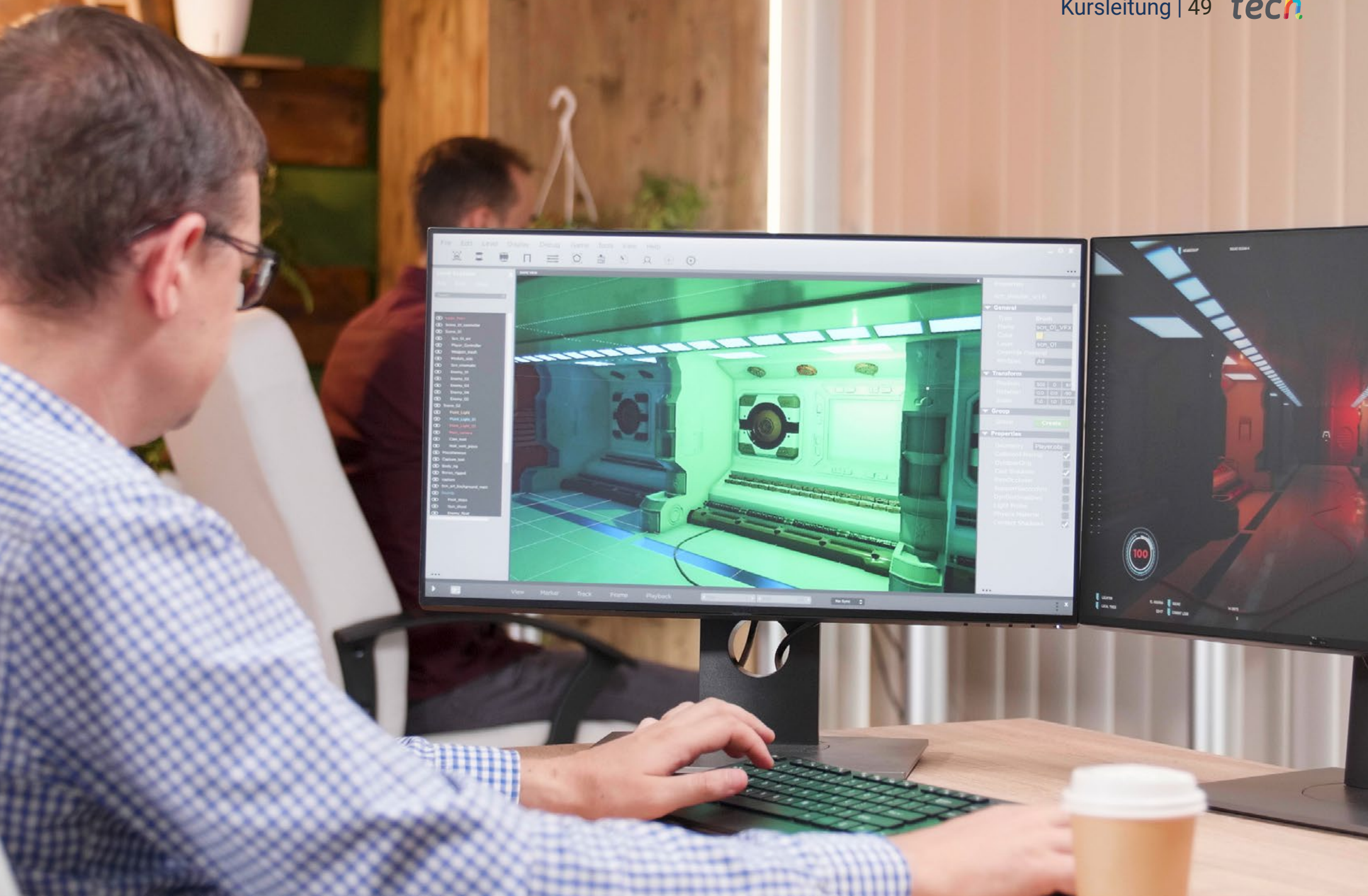
## Leitung



### Hr. Moreno Campos, Daniel

- ♦ Chief Operations Officer bei Marshals
- ♦ Project Manager Officer bei Sum - The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager bei GroupM (WPP)
- ♦ Dozent bei Boluda.com
- ♦ Dozent bei Edix (UNIR)
- ♦ Außerordentlicher Professor an der ESIC Business & Marketing School
- ♦ Masterstudiengang in Innovation und digitale Transformation, digitale Kommunikation und multimediale Inhalte an der MSMK University
- ♦ *Product Owner Certification*





10

# Auswirkung auf Ihre Karriere

Auch wenn die derzeitige finanzielle Situation die akademischen Möglichkeiten für viele Studenten erschwert hat, ist dieser Abschluss eine Gelegenheit, in Qualität und eine gesicherte Zukunft zu investieren. Das von TECH angebotene Programm wird die berufliche Laufbahn der Absolventen bereichern und ihnen nicht nur die Möglichkeit geben, ihre beruflichen Möglichkeiten durch einen umfassenderen Lehrplan zu erweitern, sondern sie auch mit den notwendigen Instrumenten und Kenntnissen ausstatten, um jedes von ihnen vorgeschlagene Managementprojekt erfolgreich zu entwickeln.



“

*Mit diesem Programm werden Sie in der Lage sein, die wirksamsten und innovativsten Techniken in Ihre Unternehmensstrategie einzubauen, was Ihnen den Erfolg als Manager ermöglichen wird"*

### Sind Sie bereit, den Sprung zu wagen?

**Es erwartet Sie eine hervorragende berufliche Weiterentwicklung.**

Der MBA in Management von Videospieldunternehmen ist ein intensives Programm, das die Studenten darauf vorbereitet, sich den Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich des Managements von Videospieldunternehmen zu stellen. Das Hauptziel ist es, ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Ihnen zum Erfolg zu verhelfen.

Wenn sie sich verbessern, eine positive Veränderung auf professioneller Ebene erreichen und mit den Besten interagieren möchten, ist TECH der richtige Ort für sie.

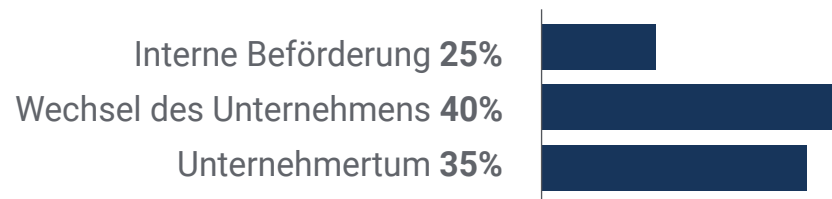
*Nutzen Sie die Gelegenheit, von Experten der Unternehmensführung, ihren Erfahrungen, ihren Fehlern und ihren Erfolgsstrategien zu lernen.*

*Die mit dem Abschluss dieser Qualifikation verbundene berufliche Verbesserung wird Ihr Einkommen exponentiell ansteigen lassen.*

### Zeitpunkt des Wandels



### Art des Wandels



## Gehaltsverbesserung

---

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **24,5%**



11

# Vorteile für Ihr Unternehmen

Dieser Privater Masterstudiengang vermittelt den Studenten die Schlüssel zur erfolgreichen Entwicklung einer effektiven Managementstrategie, die sich in einem Geschäftsmodell niederschlägt, das von hochqualifizierten Fachleuten geleitet wird, die darauf vorbereitet sind, sie zum Erfolg zu führen. In diesem Sinne wird das Unternehmen neue Geschäftsmöglichkeiten kennenlernen, die es ihm ermöglichen, sein Kapital zu erweitern und mit größerer Sicherheit und Garantie in Instrumente und Techniken zu investieren, die im Bereich der Videospiele führend sind.



“

*Die Videospiegelbranche wächst weiter, möchten Sie, dass auch Ihr Unternehmen wächst? Schreiben Sie sich jetzt ein und beginnen Sie den Weg, der Ihr Geschäftsmodell an die Spitze bringen wird"*

Die Entwicklung und Bindung von Talenten in Unternehmen ist die beste langfristige Investition.

01

### Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

Die Fachkräfte werden neue Konzepte, Strategien und Perspektiven in das Unternehmen einbringen, die relevante Veränderungen in der Organisation bewirken können.

---

02

### Bindung von Führungskräften mit hohem Potenzial und Vermeidung der Abwanderung von Fachkräften

Dieses Programm stärkt die Verbindung zwischen dem Unternehmen und seinen Fachkräften und eröffnet neue Wege für die berufliche Entwicklung innerhalb des Unternehmens.

03

### Aufbau von Akteuren des Wandels

Sie werden in der Lage sein, in unsicheren und krisenhaften Zeiten Entscheidungen zu treffen und der Organisation zu helfen, Hindernisse zu überwinden.

---

04

### Verbesserte Möglichkeiten zur internationalen Expansion

Dank dieses Programms wird das Unternehmen mit den wichtigsten Märkten der Weltwirtschaft in Kontakt kommen.





05

### Entwicklung eigener Projekte

Die Fachkräfte können an einem realen Projekt arbeiten oder neue Projekte im Bereich FuE oder *Business Development* ihres Unternehmens entwickeln.

---

06

### Gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit

Dieses Programm wird die Fachkräfte mit den Fähigkeiten ausstatten, neue Herausforderungen anzunehmen und so das Unternehmen voranzubringen.

# 12

# Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang MBA in Management von Videospieleunternehmen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm  
erfolgreich ab und erhalten Sie  
Ihren Universitätsabschluss ohne  
lästige Reisen oder Formalitäten"*

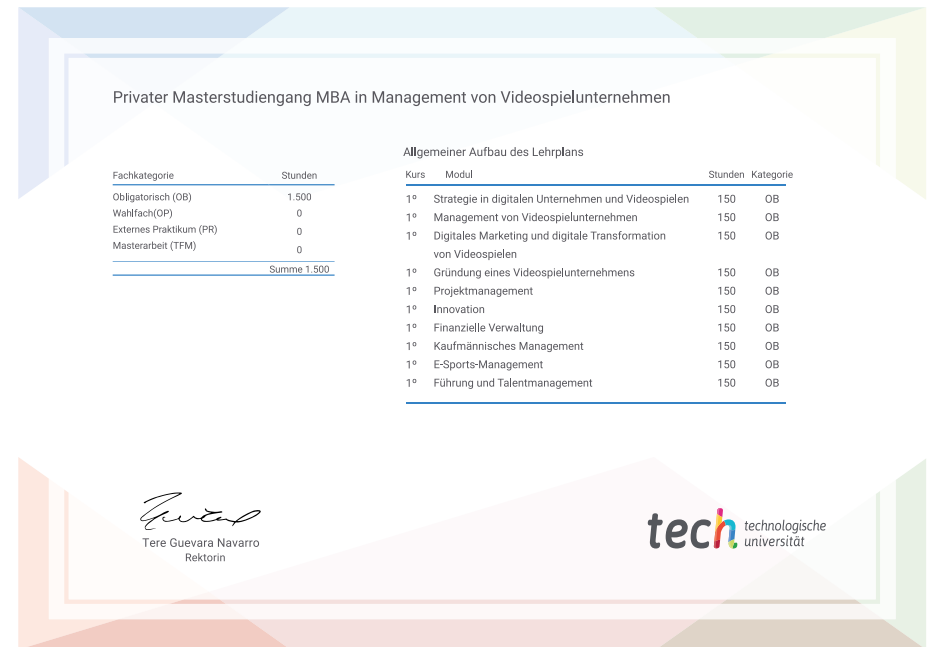
Dieser **Privater Masterstudiengang MBA in Management von Videospieleunternehmen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH 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: **Privater Masterstudiengang MBA in Management von Videospieleunternehmen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 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.



## Privater Masterstudiengang MBA in Management von Videospieleunternehmen

Sprache: **Deutsch**

Modalität: **Online**

Dauer: **12 Monate**

Qualifizierung: **TECH Technische Universität**

Unterrichtsstunden: **1.500 Std.**

# Privater Masterstudiengang MBA in Management von Videospieleunternehmen

