

Universitätsexperte

Kaufmännisches und Finanzielles

Management von Videospieleunternehmen





## Universitätsexperte

### Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen

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

Gerichtet an: Hochschulabsolventen im Bereich der Betriebswirtschaftslehre, die ihr berufliches Spektrum erweitern und die notwendigen Fähigkeiten erwerben möchten, um ein effektives kaufmännisches und finanzielles Management zu betreiben.

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/spezialisierung/spezialisierung-kaufmannisches-finanzielles-management-videospielunternehmen](http://www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/spezialisierung/spezialisierung-kaufmannisches-finanzielles-management-videospielunternehmen)

# Index

01

Willkommen

---

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

---

Seite 6

03

Warum unser Programm?

---

Seite 10

04

Ziele

---

Seite 14

05

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

06

Methodik

---

Seite 24

07

Profil unserer Studenten

---

Seite 32

08

Kursleitung

---

Seite 36

09

Auswirkung auf Ihre Karriere

---

Seite 40

10

Vorteile für Ihr Unternehmen

---

Seite 44

11

Qualifizierung

---

Seite 48

# 01

# Willkommen

Für jeden Geschäftsmann, der ein Videospieleunternehmen leiten möchte, egal ob es sich um ein neues Projekt oder eine konsolidierte Einheit handelt, muss das kaufmännische und finanzielle Management einer der Bereiche sein, die er am besten beherrscht, da es das Rückgrat der Unternehmensstruktur darstellt. Es kommt vor, dass viele Fachleute nicht über die spezifischen Kenntnisse in diesem Bereich verfügen und daher nicht die Ziele erreichen, die sie erreichen möchten. Um sie mit allen notwendigen Informationen zu versorgen, wurde dieses Programm entwickelt, um den Studenten die Managementfähigkeiten zu vermitteln, die sie in die Lage versetzen, eine erfolgreiche und wirtschaftlich effiziente Strategie zu entwickeln. Es handelt sich um ein komplettes Online-Programm, das von Experten der Branche geleitet wird und in dem die Studenten Antworten auf alle ihre Fragen finden.



Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen.  
TECH Technologische Universität



“

*Dieser Universitätsexperte wird Ihnen das nötige Selbstvertrauen geben, um ein großes Projekt im Bereich Finanz- und Geschäftsmanagement in einem Videospieleunternehmen zu übernehmen"*

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 Fortbildung von Führungskräften.



“

*TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die dem Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihm zu helfen, geschäftlich erfolgreich zu sein"*

## Bei TECH Technologische Universität



### Innovation

Die Universität bietet ein Online-Lernmodell an, das modernste Bildungstechnologie mit höchster pädagogischer Genauigkeit 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 ist nicht wirtschaftlich. Sie brauchen keine große Investitionen zu tätigen, um bei TECH zu studieren. Um jedoch einen Abschluss bei TECH zu erlangen, werden die Grenzen der Intelligenz und der Kapazität des Studenten getestet. Die akademischen Standards von TECH sind sehr hoch...

**95%** | der Studenten von TECH schließen ihr Studium erfolgreich ab



### Networking

Fachleute aus der ganzen Welt nehmen an der TECH teil, so dass der Student ein großes Netzwerk von Kontakten knüpfen kann, die für seine Zukunft nützlich sein werden.

**+100.000** jährlich spezialisierte 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 des Studenten in der Geschäftswelt zu fördern. Eine Gelegenheit für ihn, seine Anliegen und seine Geschäftsvision vorzutragen.

TECH hilft dem Studenten, sein Talent am Ende dieses Programms der Welt zu zeigen.



### Multikultureller Kontext

Ein Studium bei TECH bietet dem Studenten eine einzigartige Erfahrung. Er wird in einem multikulturellen Kontext studieren. In einem Programm mit einer globalen Vision, dank derer er die Arbeitsweise in verschiedenen Teilen der Welt kennenlernen und die neuesten Informationen sammeln kann, die am besten zu seiner Geschäftsidee passen.

Unsere Studenten kommen aus mehr als 200 Ländern.





## Mit den Besten lernen

Das Lehrteam von TECH erklärt im Unterricht, was sie in ihren Unternehmen zum Erfolg geführt hat, und zwar in einem realen, lebendigen und dynamischen Kontext. Lehrkräfte, die sich voll und ganz dafür einsetzen, eine hochwertige Spezialisierung zu bieten, die es dem Studenten ermöglicht, in seiner Karriere voranzukommen und sich in der Geschäftswelt zu profilieren.

Lehrkräfte aus 20 verschiedenen Ländern.



*Bei TECH werden Sie Zugang zu den präzisesten und aktuellsten Fallstudien im akademischen Bereich haben"*

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 dem Studenten die beste Online-Lernmethodik. Die Universität kombiniert die *Relearning*-Methode (die international am besten bewertete Lernmethode für Aufbaustudien) mit der Fallstudie. Tradition und Avantgarde in einem schwierigen Gleichgewicht und im Rahmen einer anspruchsvollen akademischen Laufbahn.



## 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 gilt: **Volumen + Technologie = disruptiver Preis**. Damit stellt TECH sicher, dass das Studium nicht so kostspielig ist wie an anderen Universitäten.

03

# Warum unser Programm?

Die Teilnahme am TECH-Programm bedeutet eine Vervielfachung der 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. Der Student wird von den besten Lehrkräften und mit den flexibelsten und innovativsten Lehrmethoden unterrichtet.



“

*Wir verfügen über das renommierteste Dozententeam und den umfassendsten Lehrplan auf dem Markt, so dass wir Ihnen eine Fortbildung 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

Mit einem Studium bei TECH wird der Student seine Zukunft selbst in die Hand nehmen und sein volles Potenzial entfalten können. Durch die Teilnahme an diesem Programm wird er die notwendigen Kompetenzen erwerben, um in kurzer Zeit eine positive Veränderung in seiner Karriere zu erreichen.

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

02

### Entwicklung einer strategischen und globalen Vision des Unternehmens

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

*Die globale Vision des Unternehmens von TECH wird Ihre strategische Vision verbessern.*

03

### Konsolidierung des Studenten in der Unternehmensführung

Ein Studium an der TECH öffnet die Türen zu einem beruflichen Panorama von großer Bedeutung, so dass der Student sich als hochrangiger Manager mit einer umfassenden Vision des internationalen Umfelds positionieren kann.

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

04

### Übernahme neuer Verantwortung

Während des Programms werden die neuesten Trends, Entwicklungen und Strategien vorgestellt, damit der Student seine berufliche Tätigkeit in einem sich verändernden Umfeld ausüben kann.

*45% der Studenten werden intern befördert.*

05

### Zugang zu einem leistungsfähigen Netzwerk von Kontakten

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

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

06

### Rigoreuse 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

### Verbesserung von *Soft Skills* und Führungsqualitäten

TECH hilft dem Studenten, sein erworbenes Wissen anzuwenden und weiterzuentwickeln und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten zu verbessern, um eine Führungspersönlichkeit zu werden, die etwas bewirkt.

*Verbessern Sie Ihre Kommunikations- und Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.*

08

### Teil einer exklusiven Gemeinschaft sein

Der Student wird Teil einer Gemeinschaft von Elite-Managern, großen Unternehmen, renommierten Institutionen und qualifizierten Professoren der renommiertesten Universitäten der Welt sein: die Gemeinschaft der TECH Technologischen Universität.

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

# 04 Ziele

TECH konzipiert jeden Studiengang entsprechend der beruflichen Nachfrage auf dem Markt. Daher ist es das Ziel dieses und aller anderen Studiengänge, den Studenten die Kenntnisse zu vermitteln, die sie benötigen, um die kaufmännische und finanzielle Leitung eines Unternehmens zu übernehmen. Darüber hinaus ist es ein weiteres Ziel der Universität, dass die Studenten am Ende ihres Studiums ihre persönlichen Ziele erreicht haben, die es ihnen ermöglichen, sich beruflich und fachlich weiterzuentwickeln.



“

*Mit diesem Studiengang werden Sie Ihrem Unternehmen helfen, die ehrgeizigsten Ziele im kaufmännischen und finanziellen Bereich zu erreichen und zu übertreffen"*

**TECH macht sich die Ziele ihrer Studenten zu eigen.  
Gemeinsam arbeiten sie daran, diese zu erreichen.**

Dieser **Universitätsexperte in Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen** befähigt den Studenten zu Folgendem:

01

Verstehen des Kontexts und der Komponenten der Unternehmensstrategie mit Schwerpunkt auf der Videospieleindustrie

04

Kennenlernen der gesamten Struktur der Wertschöpfungskette der Industrie im Detail und Erwerben der notwendigen Kompetenzen für das Management der verschiedenen Organisationen des Sektors

02

Entwickeln von Geschäftsstrategien für digitale und Videospieleunternehmen

03

Beherrschen der Managementbereiche von Unternehmen

05

Vertiefen der Kenntnisse über die wichtigsten Elemente für die Gründung von Unternehmen, die sich auf dem Markt für Videospiele positionieren können



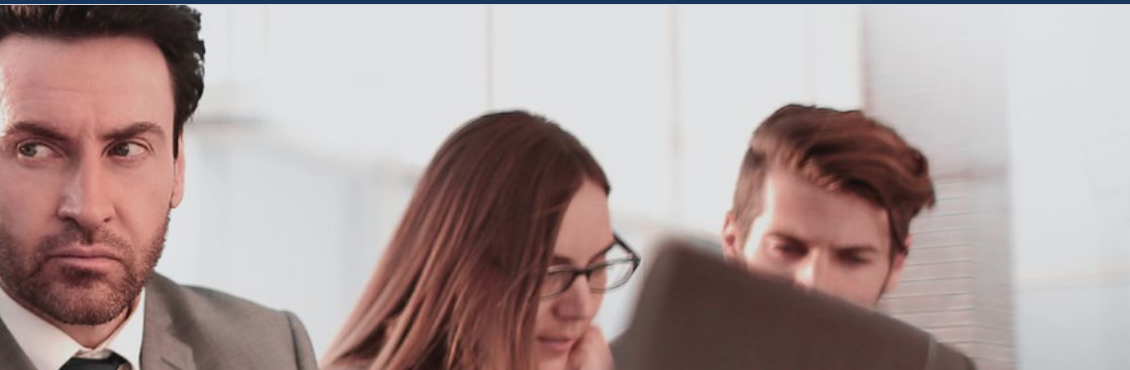


06

Kennen der führenden Videospieldevelopers, Unternehmen und Konsolenhersteller

08

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



09

Entwickeln hoher kommerzieller Kompetenzen in den wichtigsten Prozessen zur Steigerung der Verkaufs- und Geschäftsentwicklungskapazitäten in den Unternehmen des Sektors

07

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

10

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

05

# Struktur und Inhalt

Derzeit gibt es praktisch keine spezifischen Informationen über das kaufmännische und finanzielle Management von Videospieleunternehmen. Aus diesem Grund hat TECH ein einzigartiges Programm entwickelt, das die wichtigsten Aspekte für die Entwicklung einer echten, qualitativ hochwertigen und vor allem effektiven Strategie zur Steigerung der Rentabilität und der Erfolgsaussichten durch die Umsetzung neuer, speziell auf die *Gaming*-Industrie zugeschnittener Strategien abdeckt.



“

*Mit diesem Universitätsexperten werden Sie in der Lage sein, Ihre eigenen Geschäftsstrategien zu entwickeln, die auf denen der großen erfolgreichen Unternehmen wie Sony oder Nintendo basieren”*

## Lehrplan

Der Inhalt dieses Universitätsexperten wurde nach den höchsten akademischen Qualitätsstandards erstellt. Das Dozententeam hat eine in Module unterteilte Struktur entwickelt, die es ermöglicht, jedes Thema sowohl in der Breite als auch in der Tiefe zu behandeln. Aus diesem Grund bietet dieser Studiengang den Studenten ein intensives, hochwertiges und vollständiges Programm mit den neuesten Informationen.

Ein Programm von 450 Stunden, verteilt auf 6 Monate, in dem die Studenten nicht nur theoretisches Material finden, sondern auch detaillierte Videos, die vom Dozententeam vorbereitet wurden, interaktive Zusammenfassungen, reale Fallstudien und Studien, die es ihnen ermöglichen, ihr Wissen im Bereich der Unternehmensführung zu vertiefen.

Die Möglichkeiten, die ein Online-Studiengang wie dieser bietet, ermöglichen es den Studenten außerdem, ihr Berufsleben mit dem Studium zu vereinbaren. Daher ist diese Qualifikation die ideale Möglichkeit, die eigene Karriere zu verbessern und die innovativsten Fähigkeiten und Konzepte im kommerziellen und finanziellen Management von *Gaming*-Unternehmen in die eigene Strategie zu integrieren.

Dieser Universitätsexperte in Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen erstreckt sich über 6 Monate und ist in 3 Module unterteilt:

### Modul 1

Management von Videospieleunternehmen

### Modul 2

Finanzielle Verwaltung

### Modul 3

Kaufmännisches Management



### Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätsexperten in Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen vollkommen online zu absolvieren. Während der 6-monatigen Spezialisierung wird der Student jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zugreifen können, was ihm die Möglichkeit gibt, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

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

## Modul 1. Management von Videospieleunternehmen

### 1.1. Sektor und Wertschöpfungskette

- 1.1.1. Wert im Unterhaltungssektor
- 1.1.2. Elemente der Wertschöpfungskette
- 1.1.3. Beziehung zwischen den einzelnen Elementen der Wertschöpfungskette

### 1.2. Videospieentwickler

- 1.2.1. Der konzeptuelle Vorschlag
- 1.2.2. Kreatives Design und Storyline
- 1.2.3. Technologien für die Entwicklung von Videospiele

### 1.3. Hersteller von Konsolen

- 1.3.1. Komponenten
- 1.3.2. Typologie und Hersteller
- 1.3.3. Erzeugung von Konsolen

### 1.4. Publishers

- 1.4.1. Auswahl
- 1.4.2. Entwicklungsmanagement
- 1.4.3. Erzeugung von Produkten und Dienstleistungen

### 1.5. Vertriebshändler

- 1.5.1. Vereinbarungen mit Vertriebshändlern
- 1.5.2. Vertriebsmodelle
- 1.5.3. Vertriebslogistik

### 1.6. Einzelhändler

- 1.6.1. Einzelhändler
- 1.6.2. Verbraucherorientierung und Engagement
- 1.6.3. Beratungsdienste

### 1.7. Hersteller von Zubehörteilen

- 1.7.1. Gaming-Zubehör
- 1.7.2. Markt
- 1.7.3. Tendenzen

### 1.8. Middleware-Entwickler

- 1.8.1. Middleware in der Videospieleindustrie
- 1.8.2. Middleware-Entwicklung
- 1.8.3. Middleware: Typologie

### 1.9. Berufsprofile im Bereich der Videospiele

- 1.9.1. Game Designers und Programmierer
- 1.9.2. Modellierer und Texturierer
- 1.9.3. Animatoren und Illustratoren

### 1.10. Professionelle E-Sport-Vereine

- 1.10.1. Der Verwaltungsbereich
- 1.10.2. Der Sportbereich
- 1.10.3. Der Bereich der Kommunikation

## Modul 2. Finanzielle Verwaltung

### 2.1. Buchhaltung

- 2.1.1. Buchhaltung
- 2.1.2. Jahresabschlüsse und andere Berichte
- 2.1.3. Sachanlagen, als Finanzinvestition gehaltene Immobilien und immaterielle Vermögenswerte

### 2.2. Finanzielle Verwaltung

- 2.2.1. Finanzinstrumente
- 2.2.2. Unternehmensfinanzierung und Finanzmanagement
- 2.2.3. Finanzen für Unternehmer

### 2.3. Analyse der Finanzberichte

- 2.3.1. Analyse der Finanzberichte
- 2.3.2. Liquiditäts- und Solvabilitätsanalyse
- 2.3.3. Kassenverwaltung

### 2.4. Finanzielle Transaktionen

- 2.4.1. Finanzielle Transaktionen
- 2.4.2. Investitionsmanagement
- 2.4.3. Kriterien für die Auswahl bestimmter Investitionen

### 2.5. Das Finanzsystem

- 2.5.1. Das Finanzsystem
- 2.5.2. Struktur und Funktionsweise des Finanzsystems
- 2.5.3. Der Aktienmarkt

### 2.6. Managementkontrolle

- 2.6.1. Managementkontrolle
- 2.6.2. Verantwortungszentren
- 2.6.3. Kostensysteme

### 2.7. Haushaltskontrolle

- 2.7.1. Das Haushaltsverfahren
- 2.7.2. Organisation und Haushaltsführung
- 2.7.3. Haushaltskontrolle

### 2.8. Kassenverwaltung

- 2.8.1. Cash Management und Kassenplan
- 2.8.2. Einkünfte aus kommerziellen Transaktionen
- 2.8.3. Zahlungen der kommerziellen Transaktionen

### 2.9. Unternehmensfinanzierung

- 2.9.1. Vorteile, Nachteile und Auswirkungen der Verschuldung
- 2.9.2. Wahl der Kapitalstruktur im Unternehmen
- 2.9.3. Änderungen in der Kapitalstruktur

### 2.10. Bewertung des Unternehmens

- 2.10.1. Rechnungslegungsmethoden und Unternehmenswert
- 2.10.2. Vermögen und Verschuldung
- 2.10.3. Unternehmensbewertungsdiagnose und Investorenpräsentation

**Modul 3. Kaufmännisches Management**

**3.1. Modelle der Unternehmensorganisation**

- 3.1.1. Kaufmännische Abteilung
- 3.1.2. Instrumente der kaufmännischen Abteilung
- 3.1.3. Das Verkaufspersonal

**3.2. Kommerzielle Zielsetzungen**

- 3.2.1. Geschäftsplanung
- 3.2.2. Prognosen und Budgets
- 3.2.3. Kommerzielles Budget

**3.3. Kommerzielle Prognosen**

- 3.3.1. Rentabilität der Handelsabteilung
- 3.3.2. Umsatzprognose
- 3.3.3. Kontrolle der gewerblichen Tätigkeit

**3.4. Neue relationale Modelle**

- 3.4.1. Vermarktung in den neuen Geschäftsmodellen
- 3.4.2. Personalisierung als wichtigster *Driver* für die Beziehung zum Kunden
- 3.4.3. Die Entwicklung der Kundenerfahrung

**3.5. Der beratende Verkauf**

- 3.5.1. Verkaufspsychologie
- 3.5.2. Persuasive Kommunikation
- 3.5.3. Einführung und Entwicklung von Verkaufsmethoden

**3.6. Verkaufsmethoden**

- 3.6.1. *Retail* oder B2C-Verkauf
- 3.6.2. Externer B2B-Verkauf
- 3.6.3. Online-Verkauf

**3.7. *Digital Social Selling***

- 3.7.1. *Social Selling*
- 3.7.2. Die soziale Einstellung: Kontaktnetz erschaffen
- 3.7.3. Prozess der Neukundengewinnung über *Social Media*

**3.8. Digitale Verkaufsmethoden**

- 3.8.1. Wichtigste agile Methoden in *Digital Sales*
- 3.8.2. *Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling* etc.
- 3.8.3. *Inbound Sales B2B* und *Account Based Marketing*

**3.9. Marketingunterstützung im kaufmännischen Bereich**

- 3.9.1. Marketingmanagement
- 3.9.2. Der Wert des digitalen Marketings (B2C/B2B)
- 3.9.3. *Marketing Mix*-Management im kaufmännischen Bereich

**3.10. Organisation und Planung der Arbeit des Verkäufers**

- 3.10.1. Verkaufsgebiete und Routen
- 3.10.2. Zeit- und Sitzungsmanagement
- 3.10.3. Analyse und Entscheidungsfindung



*Lernen Sie etwas über Verkaufspsychologie und überzeugende Kommunikation, zwei Aspekte, die Ihnen helfen werden, bessere Ergebnisse mit den Werbekampagnen Ihres Unternehmens zu erzielen“*

# 06 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 hinter sich lässt 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 Business School 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt“*



*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 Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodology

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 zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Wirtschaftshochschule 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



#### Übungen zu Managementfähigkeiten

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Managementfähigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





### Case Studies

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.



### Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



07

# Profil unserer Studenten

Die Zielgruppe dieses Universitätsexperten in Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen ist sehr breit gefächert: von Unternehmern, die in diesem Programm den Leitfaden für ihren Erfolg finden wollen, bis hin zu Geschäftsleuten mit langjähriger Erfahrung, die ihre Kompetenzen verbessern möchten, um relevantere und verantwortungsvollere Positionen einnehmen zu können. Die didaktische Methodik, mit der TECH seine Programme konzipiert, macht sie ideal für jedes Berufsprofil, das eine reale und qualitative Verbesserung am Arbeitsplatz anstrebt.







“

*Machen Sie den nächsten Schritt in Ihrer beruflichen Laufbahn und werden Sie mit TECH zum Experten im kaufmännischen und finanziellen Management von Videospieleunternehmen”*

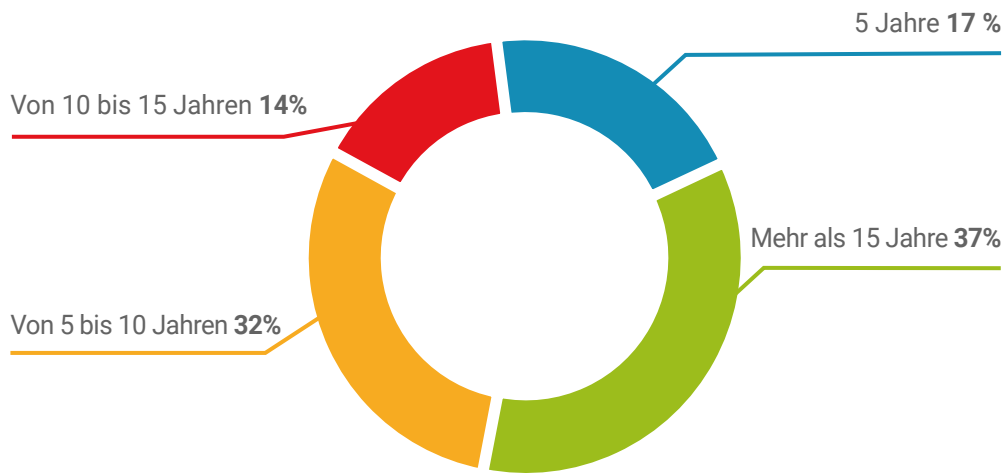
### Durchschnittliches Alter

---

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

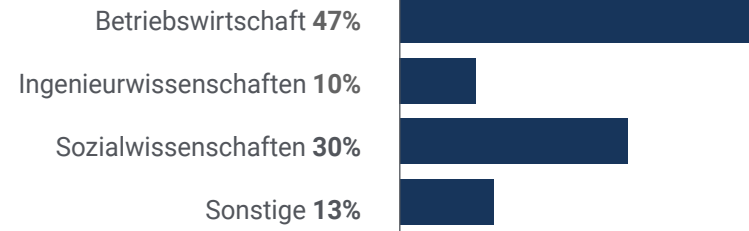
### Jahre der Erfahrung

---



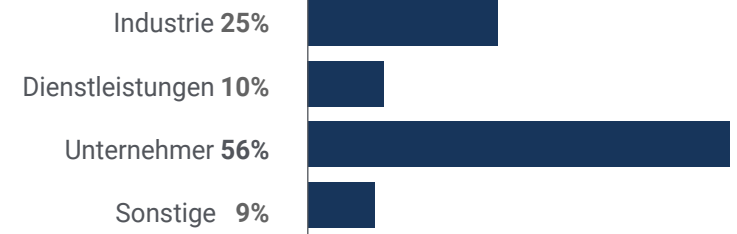
### Ausbildung

---



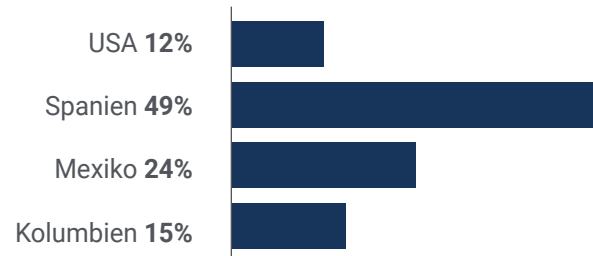
### Akademisches Profil

---



## Geografische Verteilung

---



## Regina López

Chief Executive Officer

*“Ich habe mich für dieses Programm entschieden, weil ich meine Managementfähigkeiten verbessern wollte. In nur wenigen Monaten habe ich alles gelernt, was ich wissen musste, um Verkaufskampagnen mit absoluter Erfolgsgarantie durchzuführen. Heute kann ich alles, was ich während des Kurses gelernt habe, in meinem eigenen Unternehmen anwenden, und ich kann sagen, dass es mir gelungen ist, es zu vergrößern und sogar meine eigenen Erwartungen zu übertreffen”*

# 08

## Kursleitung

Die Studenten werden von hochqualifizierten Dozenten betreut, die über umfangreiche Erfahrung im Management von Unternehmensprojekten in der Videospelindustrie verfügen. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, mit ihnen individuelle Tutorien zu vereinbaren, in denen sie ihre Zweifel austauschen und die verschiedenen Konzepte diskutieren können, die im Rahmen des Studiengangs entwickelt werden. Ein großartiges Team, das sich für die persönliche und berufliche Entwicklung der Studenten einsetzt und ihnen hilft, ihre Ziele zu erreichen.



“

*Lernen Sie von Fachleuten aus dem Bereich des Managements von Videospieleunternehmen und erhalten Sie eine andere und realistische Sichtweise, die auf ihren Erfahrungen beruht"*

## 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



09

# Auswirkung auf Ihre Karriere

Der Erwerb dieses Studiengangs wird die Berufsprofile der Studenten mit den am meisten geschätzten Fähigkeiten im Bereich der Unternehmensführung ausstatten: Führungsqualitäten, effektives Problemlösen und fundiertes Wissen über Videospiele. In nur sechs Monaten werden die Studenten zu Unternehmern, die bereit sind, sich jeder Herausforderung zu stellen und die das Selbstvertrauen haben, innovative Initiativen vorzuschlagen, die auf den neuesten Entwicklungen der Branche basieren.





“

*Geben Sie Ihrer Karriere eine neue Richtung und investieren Sie in eine Qualifikation, die Ihnen die Tür zu einer erfolgreichen beruflichen Zukunft öffnet”*

*Der Abschluss dieses Studiums ermöglicht Ihnen nicht nur einen echten Karrieresprung, sondern auch eine deutliche Gehaltserhöhung.*

### Sind Sie bereit, den Sprung zu wagen? Es erwartet Sie eine hervorragende berufliche Weiterentwicklung.

Der Universitätsexperte in Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen der TECH ist ein intensives Programm, das darauf vorbereitet, Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich des kommerziellen und finanziellen Managements von Videospieleunternehmen zu treffen. Das Hauptziel ist es, ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Ihnen zum Erfolg zu verhelfen.

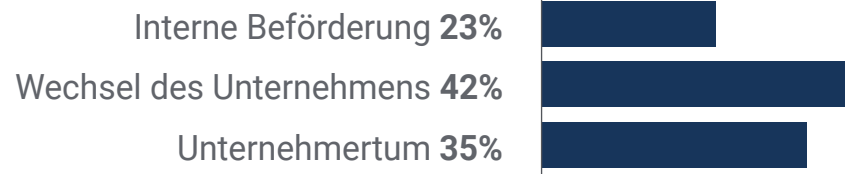
Wenn man über sich selbst hinauswachsen, eine positive Veränderung auf beruflicher Ebene erreichen und mit den Besten interagieren möchte, ist man bei TECH an der richtigen Adresse.

*Die Programme von TECH richten sich an Studenten mit ehrgeizigen kurz- und langfristigen Zielen und an Berufstätige, die den Sprung zum geschäftlichen Erfolg schaffen wollen.*

### Zeitpunkt des Wandels



### Art des Wandels



## Gehaltsverbesserung

---

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **23,5%**



# 10

## Vorteile für Ihr Unternehmen

TECH verfügt über die beste Ausstattung und das umfassendste Material. Deshalb garantiert sie, dass die Absolventen dieser Qualifikation in der Lage sind, Managementaufgaben in Wirtschaft und Finanzen mit absoluter Sicherheit und Zuversicht auszuführen. Mit einer von TECH qualifizierten Fachkraft haben Unternehmen die Möglichkeit, in der Videospielindustrie zu wachsen und zu einer Referenz in diesem Sektor zu werden.



“

*Der beste Weg, ein Unternehmen an die Spitze zu bringen, ist, die Branche im Detail zu kennen. Schreiben Sie sich jetzt ein und werden Sie der CFO, den sich viele große Unternehmen der Videospiegelbranche wünschen”*

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

01

### Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

Die Fachkraft wird neue Konzepte, Strategien und Perspektiven in das Unternehmen einbringen, die relevante Veränderungen bewirken können.

---

02

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

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

03

### Aufbau von Akteuren des Wandels

Die Fachkraft wird 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 Fachkraft kann 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.

11

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Kaufmännisches und Finanzielles 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 **Universitätsexperte in Kaufmännisches und Finanzielles 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 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: **Universitätsexperte in Kaufmännisches und Finanzielles Management von Videospieleunternehmen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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.



## Universitätsexperte

Kaufmännisches und Finanzielles  
Management von Videospieleunternehmen

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

Universitätsexperte

Kaufmännisches und Finanzielles

Management von Videospieleunternehmen

