

# Universitätskurs

## Management von Videospielunternehmen



## Universitätskurs Management von Videospielunternehmen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online
- » Gerichtet an: Hochschulabsolventen im Bereich der Betriebswirtschaftslehre, die ihren beruflichen Werdegang erweitern und sich die notwendigen Fähigkeiten aneignen möchten, um Managementtätigkeiten in den verschiedenen Branchen der Videospelindustrie ausüben zu können.

# 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

Das Wachstum, das die Videospelindustrie in den letzten Jahren erlebt hat, ist enorm und scheint vorerst keine Grenzen zu kennen. Infolgedessen hat sich die Zahl der Unternehmen, die sich diesem Sektor widmen, vervielfacht, und sie verlangen zunehmend nach Fachkräften, die in diesem Bereich spezialisiert sind. Um dieser Nachfrage gerecht zu werden, wurde dieser Studiengang entwickelt, der den Studenten die notwendigen Kenntnisse vermittelt, um eine effektive Managementtätigkeit für das Unternehmen zu entwickeln. All dies wird durch ein 100%iges Online-Programm erreicht, das von Experten betreut wird und von jedem internetfähigen Gerät aus zugänglich ist.



Universitätskurs in Management von Videospelunternehmen.  
TECH Technologische Universität



“

*TECH bietet einen Universitätskurs an, der es Ihnen ermöglicht, die notwendigen Managementfähigkeiten zu erwerben, um jedes Videospieleunternehmen an die Spitze des Sektors zu bringen"*

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.



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.



### 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"*

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

Obwohl die Videospelindustrie sehr schnelllebig ist, besteht das Hauptziel von TECH darin, den Studenten mit diesem Universitätskurs ein Programm anzubieten, das ihnen hilft, ihre berufliche Strategie mit dem Wissen umzusetzen, das sie benötigen, um eine prestigeträchtige Position in einem *Gaming*-Unternehmen zu erreichen. Auf diese Weise werden sie, obwohl sich die Informationen ständig ändern, die wichtigsten Aspekte kennen, um immer auf dem neuesten Stand der Entwicklungen in diesem Sektor zu sein.



“

*Noch nie war es so einfach, Ihre beruflichen Ziele zu erreichen. In nur 6 Wochen werden Sie zu der Führungskraft, die Sie schon immer sein wollten"*

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

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

01

Kennen der neuen Technologien und Innovationen in der Branche

04

Kennenlernen der gesamten Struktur der Wertschöpfungskette der Industrie und die notwendigen Kompetenzen für das Management der verschiedenen Organisationen des Sektors erwerben

02

Beherrschen der Funktionsbereiche von Unternehmen im Bereich der Videospiele



03

Erlernen der Auswirkungen auf das Projektmanagement und die Führung von Teams

05

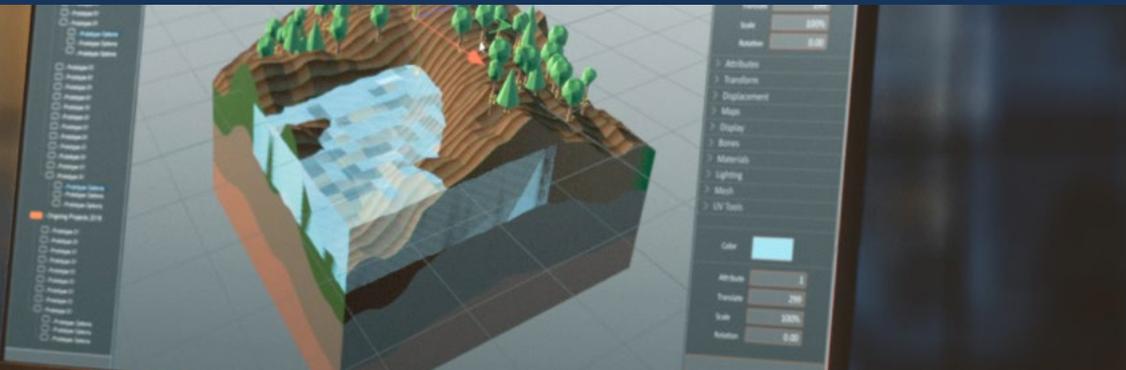
Kennen der verschiedenen Akteure in der Branche: Händler, Hersteller von Zubehör und Konsolen usw

06

Detailliertes Kennen der Technologien, die bei der Entwicklung von Videospiele zum Einsatz kommen

08

Aktuelles Wissen über professionelle *E-Sports*-Vereine



09

Entwickeln von effektiven und produktiven Managementtechniken

07

Kennenlernen der Berufsprofile in der Videospielebranche

10

Beherrschen des Managements von Strategien zur Gewährleistung einer optimalen Geschäftsentwicklung

# 05

## Struktur und Inhalt

Bei der Entwicklung dieses Universitätskurses haben TECH und ihr Team den besten verfügbaren Lehrplan verwendet, der zuvor von den Dozenten überprüft wurde, um qualitativ hochwertige Informationen zu präsentieren, die an die Realität der Unternehmen in der Videospelbranche angepasst sind. Auf diese Weise haben die Studenten Zugang zu innovativen und dynamischen Inhalten, die ihnen alles bieten, was sie brauchen, um den Anforderungen der großen Unternehmen der Branche gerecht zu werden.



“

*Wem der Lehrplan nicht ausreicht, der findet im virtuellen Klassenzimmer Zusammenfassungen zu jeder Lektion, weiterführende Lektüre und ausführliche Videos zur Vertiefung der einzelnen Kapitel"*

## Lehrplan

Der Universitätskurs in Management von Videospieleunternehmen der TECH Technologischen Universität bietet ein intensives Programm, das den Studenten die notwendigen Konzepte vermittelt, die es ihnen ermöglichen, ihre beruflichen Ziele zu erreichen und sich den Herausforderungen zu stellen, die sich im Bereich des Unternehmensmanagements stellen, wie z. B. die Entwicklung effektiver Strategien in den verschiedenen Bereichen eines Unternehmens.

Das auf 150 Stunden verteilte Studium besteht nicht nur aus einem umfassenden, aktuellen und kontrastreichen theoretischen Inhalt, sondern wird auch von einer Vielzahl audiovisueller Materialien begleitet. Dieses Material umfasst Fallstudien, anhand derer die Studenten 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 haben sie von Beginn an Zugang zum gesamten Programm, so dass sie ihre Studienzeit entsprechend ihrer persönlichen und beruflichen Verfügbarkeit einteilen können. Eine Qualifikation, die sich an Berufstätige richtet und auf die Verbesserung ihrer Fähigkeiten und Kompetenzen ausgerichtet ist. Kurz gesagt, ein Universitätskurs, mit dem sie die Konzepte vertiefen können, die es ihnen ermöglichen werden, ihren beruflichen Höhepunkt zu erreichen.

Dieser Universitätskurs in Management von Videospieleunternehmen erstreckt sich über 6 Wochen und besteht aus einem einzigen Modul:

### Modul 1

### Management von Videospieleunternehmen



### Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätskurs in Management von Videospielunternehmen vollständig online zu absolvieren. Während der 6 Wochen, die die Spezialisierung dauert, kann der Student jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zugreifen, was ihm erlaubt, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

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

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. Videospieleentwickler**

- 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-Sports-Vereine**

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



*Lernen Sie alles, was Sie über die Welt der Middleware wissen müssen und nutzen Sie dieses Wissen, um branchenspezifische Strategien zu entwickeln“*



# 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.





“

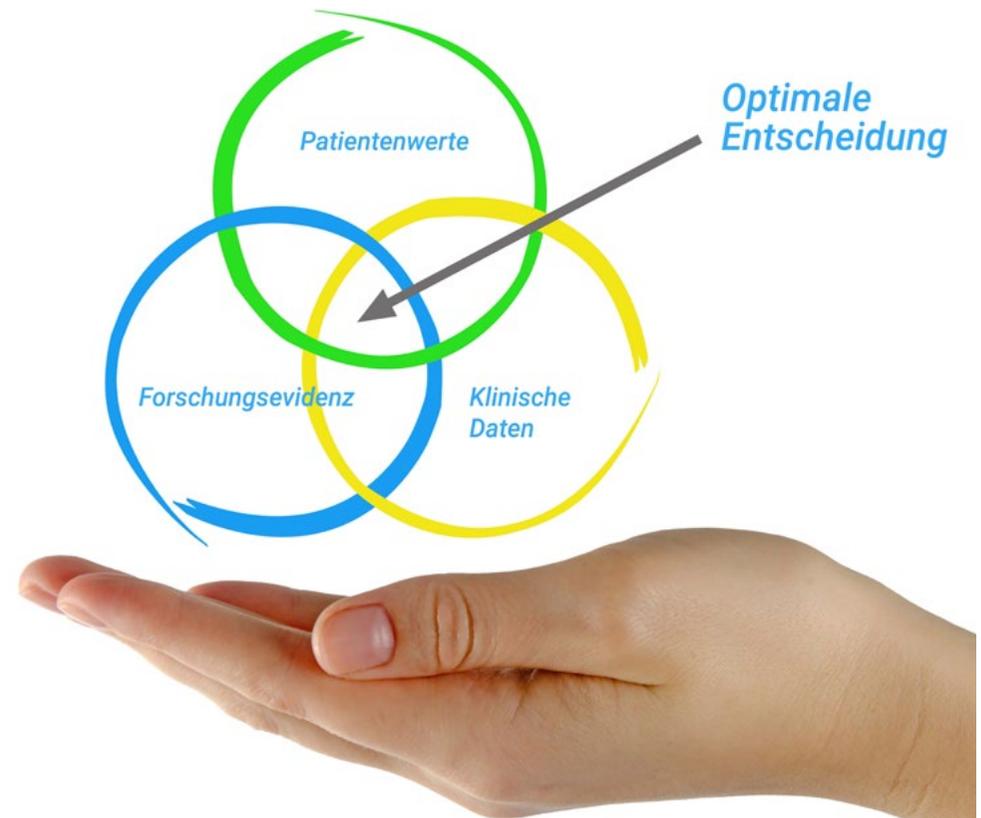
*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

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

Dieser Universitätskurs entspricht der akademischen Nachfrage von Studenten aus verschiedenen Bereichen. Das akademische Profil richtet sich jedoch in erster Linie an Hochschulabsolventen und Studenten der Wirtschaftswissenschaften, die ihren beruflichen Werdegang erweitern und die notwendigen Fähigkeiten erwerben möchten, um eine leitende Position in den verschiedenen Bereichen der Videospelindustrie einzunehmen.





“

*Mit diesem Abschluss werden Sie in der Lage sein, sich für Führungspositionen in der Videospiegelindustrie zu bewerben und Ihre wahren beruflichen Fähigkeiten zu entwickeln"*

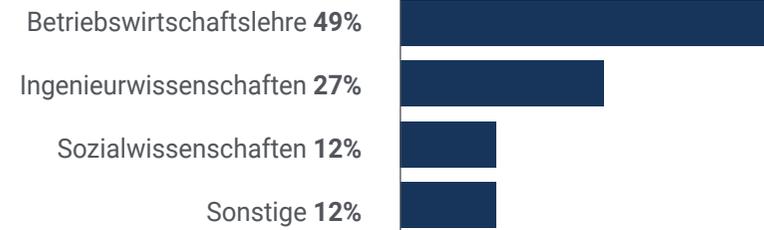
## Durchschnittliches Alter

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

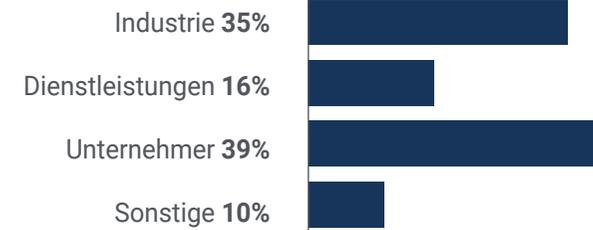
## Jahre der Erfahrung



## Ausbildung

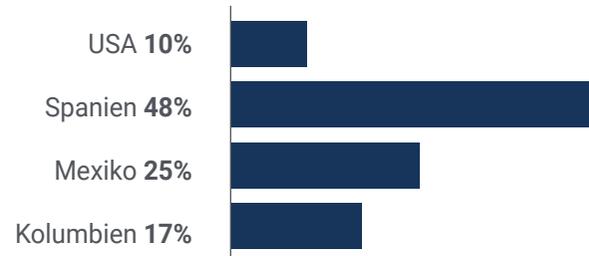


## Akademisches Profil



## Geografische Verteilung

---



## Rodrigo Moreno

---

Chief Operating Officer

*"Als ich dieses Studium begann, hatte ich keine Ahnung, wie weit es mich in der Zukunft bringen würde. Es gab mir nicht nur alle Informationen, die ich brauchte, um meinen Traum von der Leitung des operativen Teams eines Glücksspielunternehmens zu verwirklichen, sondern auch die Richtlinien, die ich heute in meiner täglichen Arbeit als Manager anwende und die mir geholfen haben, mich zu der Fachkraft zu entwickeln, die ich heute bin"*

08

# Kursleitung

TECH hat das bestmögliche Dozententeam für diesen Studiengang ausgewählt, eine Gruppe von hoch qualifizierten Personen mit Berufserfahrung im Management und in der Lehre. Es handelt sich außerdem um eine Fakultät mit hoher menschlicher Qualität, die sich sehr für die Verbesserung ihrer Studenten einsetzt. All diese Eigenschaften verleihen dem Universitätskurs einen einzigartigen Charakter, der die Studenten in ihrem Streben nach Erfolg unterstützen wird.



“

*Die Dozenten stehen Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. Sie können individuelle Tutorien anfordern und haben Zugang zu Fallstudien aus ihrer täglichen Arbeit"*

## 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

Mit dieser Qualifikation erhalten die Studenten eine akademische Auszeichnung, die ihnen den Zugang zu Berufs- und Beschäftigungsmöglichkeiten eröffnet. Sie werden Zugang zu relevanteren und prestigeträchtigeren Arbeitsplätzen haben und über die notwendigen Kenntnisse verfügen, mit denen sie ihre Arbeitstätigkeit auf hervorragende Weise entwickeln können. Kurz gesagt: Es wird ihre Karriere in der Videospiegelbranche zum Erfolg führen.



“

*Dieser Abschluss ermöglicht es Ihnen, die Fähigkeiten zu entwickeln, die Spieleunternehmen von einem guten Manager verlangen"*

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

Der Universitätskurs in Management von Videospieleunternehmen der TECH ist ein intensives Programm, das die Studenten darauf vorbereitet, Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich der Entwicklung von Managementstrategien in der Videospieleindustrie zu treffen. Das Hauptziel ist es, ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Ihnen zum Erfolg zu verhelfen.

Wer sich verbessern, beruflich etwas bewegen und mit den Besten vernetzen will, ist bei TECH genau richtig.

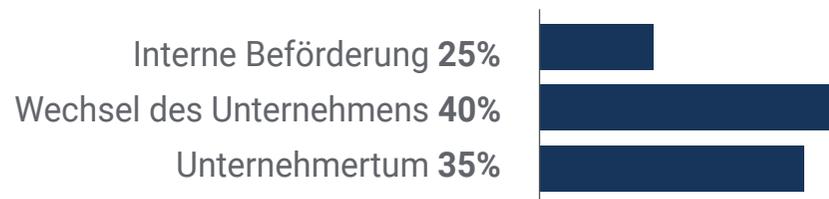
*Wenn Sie eine deutliche Gehaltserhöhung anstreben, wird dieser Universitätskurs Ihrem Lebenslauf die nötige Voraussetzung dafür geben.*

*Durch diesen Abschluss können Sie ein Netzwerk von Kontakten aufbauen, die für Ihre berufliche Zukunft nützlich sind.*

**Zeitpunkt des Wandels**



**Art des Wandels**



## Gehaltsverbesserung

---

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



10

# Vorteile für Ihr Unternehmen

Dieser Universitätskurs in Management von Videospieleunternehmen trägt dazu bei, das Talent und die Fähigkeiten des Berufsprofils der Mitarbeiter eines Videospieleunternehmens zu verbessern. Die Teilnahme an diesem Programm ist eine einmalige Gelegenheit, ein leistungsfähiges Kontaktnetz zu knüpfen, um künftige Geschäftspartner, Kunden oder Lieferanten zu finden.



“

*Nutzen Sie diese Gelegenheit und geben Sie Ihrer beruflichen Karriere mit diesem Universitätskurs, der von einer renommierten Universität wie der TECH unterstützt wird, den nötigen Auftrieb"*

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 Universitätskurs 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 **Universitätskurs 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 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 Management von Videospieleunternehmen**

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.



## Universitätskurs Management von Videospieleunternehmen

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

# Universitätskurs

## Management von Videospielunternehmen

