

Universitätsexperte

Kreation und Management im Fernsehen





Universitätsexperte Kreation und Management im Fernsehen

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-kreation-management-fernsehen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 14

04

Methodik

Seite 20

05

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

Die Fernseharbeit wird immer wettbewerbsintensiver, da dem Publikum eine Vielzahl von Konsumoptionen zur Verfügung steht. Daher stellen die Fernsehsender die am besten ausgebildeten Designer für ihre Teams ein, die über ein höheres Bildungsniveau verfügen, dank dessen sie alle Besonderheiten der Fernseharbeit kennen. Dieser Studiengang vermittelt den Studenten einen umfassenden und allgemeinen Überblick über die verschiedenen Aspekte des Fernsehens, der ihnen den Zugang zu verschiedenen Bereichen wie z. B. Nachrichten, *Reality-Shows*, Kino oder *Talentshows* ermöglicht. Eine schier unendliche Zahl von Beschäftigungsmöglichkeiten also, die sie nach erfolgreichem Abschluss dieses Programms wahrnehmen können.





“

Lernen Sie die Besonderheiten von Drehbüchern für verschiedene Fernsehgenres kennen und werden Sie zum Experten auf diesem Gebiet"

Verwalten und Erstellen von Produkten für das Fernsehen ist eine komplexe Aufgabe. Es ist notwendig, ein umfassendes Wissen über alle Aspekte der Ausstrahlung eines Fernsehprodukts zu haben, von der Aufzeichnung bis zur Produktion, aber auch das Wissen über die Zuschauer ist von großem Wert, da sie es sind, die darüber entscheiden, ob ein Programm weiterhin ausgestrahlt wird oder nicht. Darüber hinaus ist auch die Wahl des Formats, in dem Sie arbeiten wollen, von großer Bedeutung. In diesem Sinne kamen Anfang der 2000er-Jahre *Reality*- und Koexistenzprogramme auf die spanischen Bildschirme, die den Markt revolutionierten, und in den letzten Jahren hat das Aufkommen von Fernsehplattformen wie Netflix und HBO die Art und Weise, wie Fernsehprodukte konsumiert werden, verändert.

Diese Themen haben dazu beigetragen, das Fernsehen zu einem Medium für alle zu machen, aber sie haben auch einen Bedarf an hochqualifizierten Fachleuten geschaffen, die sich schnell und selbstbewusst an Veränderungen anpassen müssen und bereit sind, ihre Arbeitsweise zu erneuern, um dem Publikum das zu bieten, was es will. Der Universitätsexperte in Kreation und Management im Fernsehen von TECH bietet Designern eine einzigartige Gelegenheit, in einen sich ständig weiterentwickelnden Sektor einzusteigen. Zu diesem Zweck wird ihnen ein umfassendes Wissen über verschiedene Themen wie Produktion, Fernsehgenres und Publikum vermittelt. Aspekte, ohne die ihre Fortbildung nicht vollständig wäre, um erfolgreich in diesem Bereich arbeiten zu können.

Ein 100%iges Online-Programm, das es den Studenten ermöglichen wird, ihre Studienzeit frei einzuteilen, nicht an feste Zeiten gebunden zu sein oder sich an einen anderen Ort begeben zu müssen, zu jeder Tageszeit auf alle Inhalte zugreifen zu können und ihr Arbeits- und Privatleben mit ihrem akademischen Leben zu vereinbaren.

Dieser **Universitätsexperte in Kreation und Management im Fernsehen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Designexperten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden bei der Erstellung und Verwaltung von Fernsehprogrammen
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Wenn Sie die Merkmale und Anforderungen des Publikums kennen, können Sie gezielte und erfolgreiche Produkte für Ihre Zielgruppe entwickeln"

“

Dank der zahlreichen Fallstudien in diesem Programm werden Sie die wichtigsten Instrumente für die Arbeit im Fernsehen leichter kennen lernen können"

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus dem Bereich Design, die ihre Erfahrungen in dieses Programm einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das auf die Weiterbildung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen wird, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Studiengangs auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Wenn Sie auf der Suche nach einer Möglichkeit sind, sich auf Fernseharbeit zu spezialisieren, sollten Sie nicht länger überlegen. Dies ist Ihr Programm.

Der Abschluss dieses Universitätsexperten wird die Türen zu einem globalisierten und stark wettbewerbsorientierten Arbeitsmarkt öffnen.



02 Ziele

Die großen Fernsehsender (CNN, Telemundo, BBC, Mediaset usw.) suchen hochqualifizierte Fachleute, die ihre fundierten Kenntnisse im Bereich des Fernsehens und des Marktes, in dem sie tätig sind, unter Beweis stellen wollen. Daher wird Ihnen der Abschluss dieses Universitätsexperten in Kreation und Management im Fernsehen von TECH die Fähigkeiten vermitteln, sich in einem stark wettbewerbsorientierten Umfeld weiterzuentwickeln, in dem sich nur die am besten vorbereiteten Personen durchsetzen können.





“

Entwickeln Sie die Fähigkeiten, die Sie brauchen, um in der Fernsehproduktion und -verwaltung erfolgreich zu sein, und machen Sie Ihre Programme zu den beliebtesten beim Publikum"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennen der Struktur des audiovisuellen Systems
- ◆ Erfahren, wie neue Unternehmen in der heutigen audiovisuellen Landschaft geführt und gestaltet werden
- ◆ Wissen, wie audiovisuelle Inhalte verwaltet und produziert werden
- ◆ Kennenlernen aller Phasen der Erstellung audiovisueller Inhalte im Fernsehen



Die Arbeit im Fernsehen muss mit viel Kreativität durchgeführt werden. In diesem Programm werden Sie lernen, Ihre Fähigkeiten in diesem Bereich weiterzuentwickeln, so dass Sie in der Lage sein werden, ein erfolgreicher Fernsehproduzent zu werden"





Spezifische Ziele

Modul 1. Theorie und Technik der Produktion

- ◆ Kennen des Arbeitsumfelds des Produktionsteams: technologische Mittel, technische Routinen und Humanressourcen sowie die Rolle des Regisseurs im beruflichen Kontext: Kompetenzen und Verantwortlichkeiten
- ◆ Kennen des kreativen Verlaufs einer Idee, vom Drehbuch bis zum Produkt auf der Leinwand
- ◆ Erlernen der grundlegenden Elemente der Inszenierung
- ◆ In der Lage sein, die notwendigen Mittel auf der Grundlage einer Sequenz zu analysieren und vorherzusehen
- ◆ Erwerben der Fähigkeit, narrative und dokumentarische Sequenzen entsprechend den verfügbaren Medien zu planen
- ◆ Kennen der grundlegenden Techniken der Produktion
- ◆ Identifizieren und angemessenes Verwenden von technologischen Hilfsmitteln in den verschiedenen Phasen des audiovisuellen Prozesses
- ◆ Umsetzen der grundlegenden Elemente und Prozesse des audiovisuellen Geschichtenerzählens in die Praxis
- ◆ Kennen der Eigenschaften, Verwendungszwecke und Bedürfnisse von audiovisuellen Multikamera-Projekten
- ◆ In der Lage sein, Fernsehprogramme vom Studio auf den Bildschirm zu übertragen
- ◆ Verstehen der Anforderungen und Vorteile der Teamarbeit bei audiovisuellen Multikamera-Projekten

Modul 2. Genres, Formate und Fernsehprogramme

- ◆ Kennen des Konzepts des Genres in Bezug auf die Produktion von Fiktion und Fernsehunterhaltung
- ◆ Unterscheiden und Interpretieren der verschiedenen Genres der Spielfilmproduktion und der Fernsehunterhaltung und deren Entwicklung im Laufe der Zeit
- ◆ In der Lage sein, die kulturellen, sozialen und wirtschaftlichen Aspekte der Fernsehgenres zu analysieren, die das Rückgrat der audiovisuellen Produktion und der Konsumgewohnheiten bilden
- ◆ Kennen der Modifikationen und Hybridisierungen, die in den Fernsehgenres im Kontext des zeitgenössischen Fernsehens auftreten
- ◆ Erkennen der verschiedenen Formate im Kontext des aktuellen Fernsehpanoramas
- ◆ Identifizieren der Hauptmerkmale eines Formats, seine Struktur, Funktionsweise und Einflussfaktoren
- ◆ Wissen, wie man ein Fernsehformat aus professioneller, ästhetischer und kultureller Sicht interpretiert, analysiert und kommentiert
- ◆ Kennenlernen der theoretischen Grundlagen und des beruflichen, sozialen und kulturellen Kontexts der Fernsehprogrammierung, mit besonderem Augenmerk auf die Fernsehprogrammierung im spanischen Fernsehmodell
- ◆ Kennen der wichtigsten Techniken und Prozesse der Programmierung im allgemeinen Fernsehen
- ◆ Verstehen und kritisches Analysieren der Prozesse des Fernsehangebots, seiner Entwicklung und aktuellen Realität in Bezug auf das Phänomen der Rezeption und die sozialen und kulturellen Kontexte, in denen es produziert wird

Modul 3. Das audiovisuelle Publikum

- ◆ Kennen der Studien, die sich mit der audiovisuellen Rezeption befassen, auf theoretischer Ebene
- ◆ Verstehen und kritisches Analysieren der Prozesse des Fernsehangebots, seiner Entwicklung und seiner aktuellen Realität in Bezug auf das Phänomen der Rezeption und die sozialen und kulturellen Kontexte, in denen es produziert wird
- ◆ Verstehen der Funktionsweise sozialer Netzwerke als grundlegender Bestandteil des heutigen audiovisuellen Umfelds
- ◆ Verstehen der Zusammenhänge zwischen Publikum und Inhalt
- ◆ Verstehen der Veränderungen, die die Digitalisierung mit sich bringt

Modul 4. Fernsehdrehbuch: Programme und Fiktion

- ◆ Verstehen des kreativen und industriellen Vorgangs bei der Entwicklung eines fiktionalen Drehbuchs für das Fernsehen
- ◆ Identifizieren der verschiedenen Genres von Fernsehsendungen, um zu bestimmen, welche Drehbuchtechniken sie erfordern
- ◆ Kennen der verschiedenen Werkzeuge, die einem Fernsehdrehbuchautor zur Verfügung stehen
- ◆ Lernen, wie das Format einer Fernsehsendung mit ihren Schreibtechniken zusammenhängt
- ◆ Verstehen der Grundlagen der Dynamik eines Fernsehformats
- ◆ Verschaffen einer globalen Übersicht über internationale TV-Format-Franchises
- ◆ Verwenden eines kritischen Blickwinkels bei der Analyse der verschiedenen Genres und Formate von Fernsehsendungen auf der Grundlage ihrer Drehbücher
- ◆ Kennen der Art und Weise, wie man einen Drehbuchentwurf für eine Fernsehserie präsentiert



03

Struktur und Inhalt

Dieser Lehrplan wurde mit Blick auf das Wissen von Designern entwickelt, die sich in der Welt des Fernsehens beruflich weiterentwickeln wollen. Aus diesem Grund wurden die wichtigsten Informationen zu Produktion, Fernsehformaten, Publikum und Drehbüchern zusammengestellt. All diese Aspekte sind von großem Interesse für diejenigen, die Karriere machen wollen, indem sie erfolgreiche Fernsehprodukte schaffen, die sich im Wettbewerb mit dem Publikum behaupten und die Gunst des Publikums gewinnen können.





“

Das beste akademische Programm auf dem Markt für diejenigen, die in der Welt des Fernsehens arbeiten wollen"

Modul 1. Theorie und Technik der Produktion

- 1.1. Die Realisierung als Konstruktion des audiovisuellen Werks. Das Projektteam
 - 1.1.1. Vom literarischen Drehbuch bis zum technischen Skript oder Ablaufplan
 - 1.1.2. Das Projektteam
- 1.2. Die Elemente der Inszenierung. Materialien der Konstruktion
 - 1.2.1. Räumliche Vorabanpassung. Künstlerische Leitung
 - 1.2.2. Die Elemente der Inszenierung
- 1.3. Vorproduktion. Die Produktionsunterlagen
 - 1.3.1. Das technische Drehbuch
 - 1.3.2. Der szenografische Plan
 - 1.3.3. Das *Storyboard*
 - 1.3.4. Planung
 - 1.3.5. Der Drehplan
- 1.4. Der ausdrucksstarke Wert des Klangs
 - 1.4.1. Typologie der Klangelemente
 - 1.4.2. Konstruktion des Klangraums
- 1.5. Der ausdrucksstarke Wert des Lichts
 - 1.5.1. Ausdrucksstarker Wert des Lichts
 - 1.5.2. Grundlegende Beleuchtungstechniken
- 1.6. Grundlegende Aufnahmetechniken mit einer einzigen Kamera
 - 1.6.1. Einsatzmöglichkeiten und Techniken von Aufnahmen mit einer einzigen Kamera
 - 1.6.2. Das Subgenre des *Found Footage*. Spielfilme und Dokumentarfilme
 - 1.6.3. Filmen mit einer einzigen Kamera im Fernsehen
- 1.7. Die Montage
 - 1.7.1. Die Montage als Assemblage. Die Rekonstruktion der Raum-Zeit
 - 1.7.2. Nicht-lineare Montagetechniken
- 1.8. Postproduktion und Farbkorrektur
 - 1.8.1. Postproduktion
 - 1.8.2. Vertikales Montagekonzept
 - 1.8.3. Farbkorrektur
- 1.9. Formate und Produktionsmittel
 - 1.9.1. Multikamera-Formate
 - 1.9.2. Das Studio und die Ausrüstung
- 1.10. Wichtige Aspekte, Techniken und Routinen bei der Produktion mit mehreren Kameras
 - 1.10.1. Multikamera-Techniken
 - 1.10.2. Einige gängige Formate

Modul 2. Genres, Formate und Fernsehprogramme

- 2.1. Genre im Fernsehen
 - 2.1.1. Einführung
 - 2.1.2. Fernsehgenres
- 2.2. Fernsehformat
 - 2.2.1. Annäherung an das Konzept des Formats
 - 2.2.2. Fernsehformate
- 2.3. Fernsehen schaffen
 - 2.3.1. Der kreative Prozess in der Unterhaltung
 - 2.3.2. Der kreative Prozess in der Fiktion
- 2.4. Entwicklung der Formate auf dem aktuellen internationalen Markt I
 - 2.4.1. Konsolidierung der Formate
 - 2.4.2. Das *Reality-TV*-Format
 - 2.4.3. Neues aus dem *Reality-TV*
 - 2.4.4. Digitales terrestrisches Fernsehen und die Finanzkrise
- 2.5. Entwicklung der Formate auf dem aktuellen internationalen Markt II
 - 2.5.1. Aufstrebende Märkte
 - 2.5.2. Globale Marken
 - 2.5.3. Das Fernsehen erfindet sich neu
 - 2.5.4. Das Zeitalter der Globalisierung
- 2.6. Das Format verkaufen. Das *Pitching*
 - 2.6.1. Ein Fernsehformat verkaufen
 - 2.6.2. Das *Pitching*
- 2.7. Einführung in die Fernsehprogrammierung
 - 2.7.1. Die Rolle der Programmierung
 - 2.7.2. Faktoren, die die Programmierung beeinflussen
- 2.8. Modelle der Fernsehprogrammierung
 - 2.8.1. Vereinigte Staaten und Vereinigtes Königreich
 - 2.8.2. Spanien
- 2.9. Die professionelle Praxis der Fernsehprogrammierung
 - 2.9.1. Die Programmierabteilung
 - 2.9.2. Programmierung für das Fernsehen
- 2.10. Publikumsforschung
 - 2.10.1. Publikumsforschung im Fernsehen
 - 2.10.2. Zuschauerkonzepte und Ratings



Modul 3. Das audiovisuelle Publikum

- 3.1. Publikum in den audiovisuellen Medien
 - 3.1.1. Einführung
 - 3.1.2. Die Zusammensetzung des Publikums
- 3.2. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen I
 - 3.2.1. Theorie der Auswirkungen
 - 3.2.2. Nutzen- und Belohnungsansatz
 - 3.2.3. Kulturstudien
- 3.3. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen II
 - 3.3.1. Studien zum Empfang
 - 3.3.2. Publikum für humanistische Studien
- 3.4. Publikum aus wirtschaftlicher Sicht
 - 3.4.1. Einführung
 - 3.4.2. Messung des Publikums
- 3.5. Rezeptionsästhetik
 - 3.5.1. Einführung in die Rezeptionsästhetik
 - 3.5.2. Historischer Ansatz in der Rezeptionsästhetik
- 3.6. Publikum in der digitalen Welt
 - 3.6.1. Digitale Umgebung
 - 3.6.2. Kommunikation und Konvergenzkultur
 - 3.6.3. Die aktive Natur des Publikums
 - 3.6.4. Interaktivität und Beteiligung
 - 3.6.5. Die Transnationalität des Publikums
 - 3.6.6. Zersplitterte Zielgruppen
 - 3.6.7. Die Autonomie des Publikums
- 3.7. Zuschauer: die wichtigsten Fragen I
 - 3.7.1. Einführung
 - 3.7.2. Wer sie sind
 - 3.7.3. Warum sie konsumieren
- 3.8. Zuschauer: die wichtigsten Fragen II
 - 3.8.1. Was sie konsumieren
 - 3.8.2. Wie sie konsumieren
 - 3.8.3. Mit welchen Auswirkungen

- 3.9. Das *Engagement*-Modell I
 - 3.9.1. *Engagement* als eine Metadimension des Publikumsverhaltens
 - 3.9.2. Die komplexe Bewertung von *Engagement*
- 3.10. Das *Engagement*-Modell II
 - 3.10.1. Einleitung. Die Dimensionen des *Engagement*
 - 3.10.2. Das *Engagement* und Benutzererfahrungen
 - 3.10.3. *Engagement* als emotionale Reaktion des Publikums
 - 3.10.4. *Engagement* als Ergebnis der menschlichen Wahrnehmung
 - 3.10.5. Beobachtbare Verhaltensweisen des Publikums als Ausdruck von *Engagement*

Modul 4. Fernsehdrehbuch. Programme und Fiktion

- 4.1. Erzählung im Fernsehen
 - 4.1.1. Konzepte und Grenzen
 - 4.1.2. Codes und Strukturen
- 4.2. Narrative Kategorien im Fernsehen
 - 4.2.1. Die Aussage
 - 4.2.2. Personen
 - 4.2.3. Aktionen und Transformationen
 - 4.2.4. Der Raum
 - 4.2.5. Zeit
- 4.3. Genres und Formate des Fernsehens
 - 4.3.1. Erzählende Einheiten
 - 4.3.2. Genres und Formate des Fernsehens
- 4.4. Fiktionale Formate
 - 4.4.1. Fiktion im Fernsehen
 - 4.4.2. Sitcoms
 - 4.4.3. Drama-Serie
 - 4.4.4. Die Seifenoper
 - 4.4.5. Andere Formate
- 4.5. Das Drehbuch für Fernsehfilme
 - 4.5.1. Einführung
 - 4.5.2. Die Technik
- 4.6. Drama im Fernsehen
 - 4.6.1. Die Dramaserie
 - 4.6.2. Die Seifenoper



- 4.7. Comedyserie
 - 4.7.1. Einführung
 - 4.7.2. Die *Sitcom*
- 4.8. Das Unterhaltungsdrehbuch
 - 4.8.1. Das Drehbuch Schritt für Schritt
 - 4.8.2. Schreiben um zu sagen
- 4.9. Verfassen des Unterhaltungsdrehbuchs
 - 4.9.1. Drehbuch-Besprechung
 - 4.9.2. Technisches Drehbuch
 - 4.9.3. Aufschlüsselung der Produktion
 - 4.9.4. Der Überblick
- 4.10. Drehbuchentwurf für Unterhaltungssendungen
 - 4.10.1. *Magazin*
 - 4.10.2. Humorprogramm
 - 4.10.3. *Talentshow*
 - 4.10.4. Dokumentarfilm
 - 4.10.5. Andere Formate

“

Ein kompletter Lehrplan, der Sie auf den neuesten Stand des Fernsehens bringt, damit Sie aus erster Hand die wichtigsten Formate kennenlernen, in denen Sie sich beruflich weiterentwickeln können"



04 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

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

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

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

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.



Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

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

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



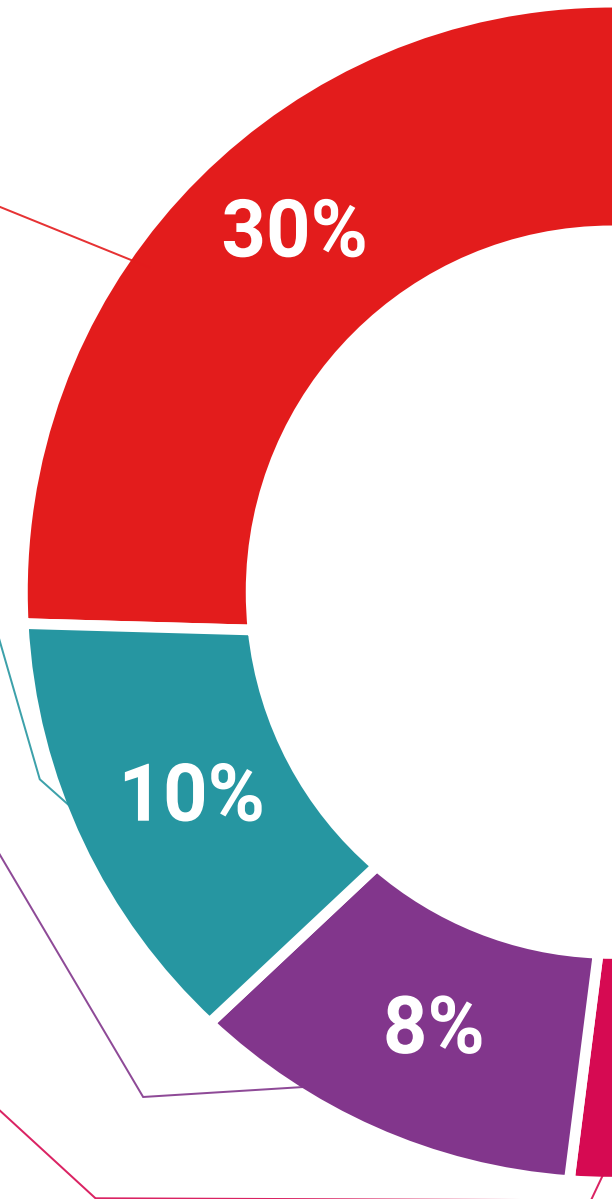
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



05

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Kreation und Management im Fernsehen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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 Kreation und Management im Fernsehen** 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 Kreation und Management im Fernsehen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **600 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Kreation und Management
im Fernsehen

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

Universitätsexperte

Kreation und Management im Fernsehen

