

# Universitätskurs

## Projekte der Neuen Medien





**tech** technologische  
universität

## Universitätskurs Projekte der Neuen Medien

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/projekte-neuen-medien](http://www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/projekte-neuen-medien)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 16

05

Qualifizierung

---

Seite 24

# 01

# Präsentation

Die neuen Medien ermöglichen die Entwicklung von Kulturgütern über das Netz, und die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien waren der Weg zur Anpassung an die digitale Revolution, für die ausgebildete Fachleute erforderlich sind. Dieses Programm zielt auf die Fortbildung von Fachkräften in diesem Bereich ab. Es handelt sich um eine Fortbildung, die es den Fachkräften ermöglicht, ihre tägliche Arbeit mit Strenge auszuführen.

The YouTube logo, consisting of the letters 'YT' in white on a red rounded rectangle.The Hulu logo, consisting of the word 'Hulu' in white on a dark grey rounded rectangle.The Sho logo, consisting of the letters 'SHO' in white on a red rounded rectangle.The Netflix logo, consisting of the word 'NETFLIX' in white on a red rounded rectangle.The iFlix logo, consisting of the letters 'iFLIX' in white on a teal rounded rectangle.

MUSIC

**HBO  
NOW**

**HBO NOW**

“

*Die Fachkräfte im Bereich Design müssen sich während ihrer gesamten beruflichen Laufbahn weiterbilden, um sich an neue Entwicklungen in diesem Bereich anzupassen"*

Der Universitätskurs in Projekte der Neuen Medien soll Fachleute aus den Bereichen Design, Grafik und anderen verwandten Bereichen in allen Aspekten, die mit diesem Bereich zusammenhängen, anleiten.

Die neuen Medien haben die Art und Weise, wie Kultur, Werbung oder Informationen konsumiert werden, dank des Aufkommens der IKT (Informations- und Kommunikationstechnologien) revolutioniert. Dank diesem Universitätskurs wird der Student in das Studium der Trends und Erfahrungen der verschiedenen Kulturbegriffe eintauchen, um ein Designprojekt in diesem Bereich zu entwickeln. Ein weiterer Schwerpunkt dieser Fortbildung ist das Kennenlernen der neuen Medien und der aktuellen Art und Weise der Werbung im Internet, mit Viralität, Memes, sozialen Netzwerken und *Influencer* Marketing.

Dieses Programm vermittelt den Studenten spezifische Instrumente und Fähigkeiten, um ihre berufliche Tätigkeit im breiten Umfeld von Design und Grafik erfolgreich auszubauen. Es wird an Schlüsselkompetenzen wie der Kenntnis der Realität und der täglichen Praxis in diesem Bereich gearbeitet und entwickelt Verantwortung bei der Überwachung und Beaufsichtigung ihrer Arbeit.

Da es sich um ein 100% Online-Programm handelt, ist der Student nicht an feste Zeiten oder die Notwendigkeit, sich an einen anderen Ort zu begeben, gebunden, sondern kann zu jeder Tageszeit auf die Inhalte zugreifen und so sein Arbeits- oder Privatleben mit seinem akademischen Leben in Einklang bringen.

Dieser **Universitätskurs in Projekte der Neuen Medien** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

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



*Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, diesen Universitätskurs in Projekte der Neuen Medien bei TECH zu absolvieren. Es ist die perfekte Gelegenheit, um Ihre Karriere voranzutreiben"*

“ *Dieser Universitätskurs ist die beste Investition, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können, um Ihr Wissen über Projekte der Neuen Medien zu aktualisieren*”

Das Dozententeam setzt sich aus Fachleuten aus den Bereichen Multimedia-Design und Grafik zusammen, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Fachleuten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Training ermöglicht, das auf reale Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Universitätskurses gestellt werden. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten für Projekte im Bereich der neuen Medien und mit umfassender Unterrichtserfahrung entwickelt wurde.

*Diese Fortbildung verfügt über das beste didaktische Material, das Ihnen ein kontextbezogenes Studium ermöglicht, das Ihr Lernen erleichtert.*

*Dieser 100%ige Online-Universitätskurs ermöglicht es Ihnen, Ihr Studium mit Ihrer beruflichen Tätigkeit zu verbinden und gleichzeitig Ihr Wissen in diesem Bereich zu erweitern.*



# 02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätskurses in Projekten der neuen Medien ist es, Fachleuten eine vollständige Möglichkeit zu bieten, Kenntnisse und Fähigkeiten für die berufliche Praxis in diesem Bereich zu erwerben, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen und mit einer Form des Lernens, die auf der Praxis basiert, die es ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit den notwendigen Kenntnissen abzuschließen, um ihre Arbeit mit voller Sicherheit und Kompetenz auszuführen.

[ publicit

Un **nuevo medio** p

**viaic**  
publ

te aquí ]

para una **nueva era**

ideas  
icidad

“

*Dies ist die beste Möglichkeit, sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich der Projekte der Neuen Medien zu informieren“*



## Allgemeines Ziel

---

- ◆ In der Lage sein, sich an die Veränderungen und die technologische Entwicklung im Bereich des Designs anzupassen, um die Arbeit mit den neuesten Werkzeugen in diesem Bereich auszuführen

“

*Machen Sie den Schritt und informieren Sie sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich der Projekte der Neuen Medien”*





Tube



## Spezifische Ziele

---

- ◆ Kenntnis der geeigneten IT-Tools für die Entwicklung und Durchführung von Designprojekten
- ◆ Lösung digitaler Entwurfsprobleme durch Anwendung des Optimierungskriteriums
- ◆ Verständnis für die Bedeutung, die Funktionen und die aktuelle Rolle der künstlerischen Leitung
- ◆ Kombination analoger und digitaler Techniken, um bessere grafische Ergebnisse zu erzielen
- ◆ Beherrschung der Forschungsmethodik bei der Entwicklung tragfähiger Projekte, Ideen und Lösungen

03

# Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von den besten Fachleuten des Multimedia-Designs und der grafischen Künste mit umfassender Erfahrung und anerkanntem Prestige in diesem Bereich entworfen.



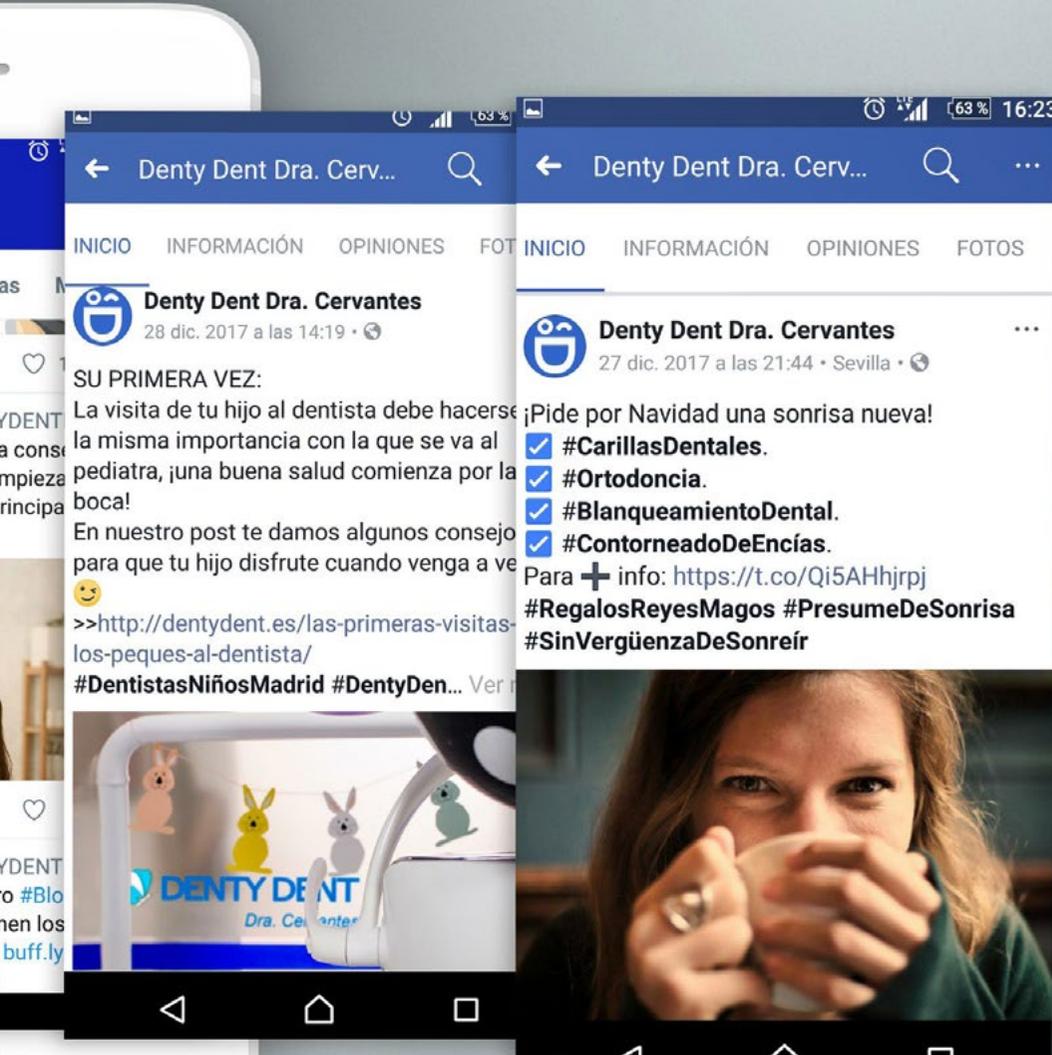
“

*Wir haben das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Wir streben nach Exzellenz und wollen, dass auch Sie sie erreichen“*

## Modul 1. Projekte der Neuen Medien

- 1.1. Künstlerische Leitung
  - 1.1.1. Was ist künstlerische Leitung?
  - 1.1.2. Funktionen
  - 1.1.3. Die künstlerische Leitung bei ihrer täglichen Arbeit
  - 1.1.4. Referenzen
- 1.2. Digitales Aquarell-Projekt
  - 1.2.1. Aquarell als aktueller Trend
  - 1.2.2. Erläuterung des Projekts
  - 1.2.3. Visuelle Referenzen
  - 1.2.4. Suche nach Referenzen
- 1.3. Farbtools in Photoshop
  - 1.3.1. Welche Farbtools stehen uns zur Verfügung?
  - 1.3.2. Der digitale Pinsel, wie benutzt man ihn?
  - 1.3.3. Aquarelltexturen: Analoges Verfahren
  - 1.3.4. Aquarelltexturen: Digital Verfahren
- 1.4. Kreativer und zeichnerischer Prozess
  - 1.4.1. Realisierung des *Moodboards*
  - 1.4.2. Erstellen der Komposition
  - 1.4.3. Zeichnung der Komposition
  - 1.4.4. Fertigstellung der Zeichnungsdetails
- 1.5. Prozess der Farbgebung
  - 1.5.1. Grundfarbe
  - 1.5.2. Einfärben von Sekundärelementen
  - 1.5.3. Schattierungen
  - 1.5.4. Festlegung der Details
- 1.6. Texturen, Filter und Projektexport
  - 1.6.1. Anwendung von Texturen
  - 1.6.2. Anwendung von Filtern und Effekten
  - 1.6.3. Effizienter Export
  - 1.6.4. Präsentation und Analyse von Projekten





- 1.7. Das Virale und die Werbung
  - 1.7.1. Virales Marketing
  - 1.7.2. *Influencer* Marketing
  - 1.7.3. Referenzen
  - 1.7.4. Praxis: Referenzsuche und Argumentation
- 1.8. Schaffung von erweiterter Realität
  - 1.8.1. Prüfung von Anwendungen
  - 1.8.2. Projekt: Erstelle deinen eigenen erweiterten Realitätsfilter
  - 1.8.3. Was sind Filter auf Instagram?
  - 1.8.4. Projekt *Moodboard*
- 1.9. Projektentwicklung
  - 1.9.1. Benötigte Materialien
  - 1.9.2. Skizzen
  - 1.9.3. Hinzufügen von Farbe
  - 1.9.4. Digitalisierung
- 1.10. Spark AR
  - 1.10.1. Schnittstelle
  - 1.10.2. Interface-Elemente I
  - 1.10.3. Interface-Elemente II
  - 1.10.4. Filter exportieren und veröffentlichen

“ Diese Fortbildung wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Karriere auf bequeme Weise voranzutreiben ”

# 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.



“

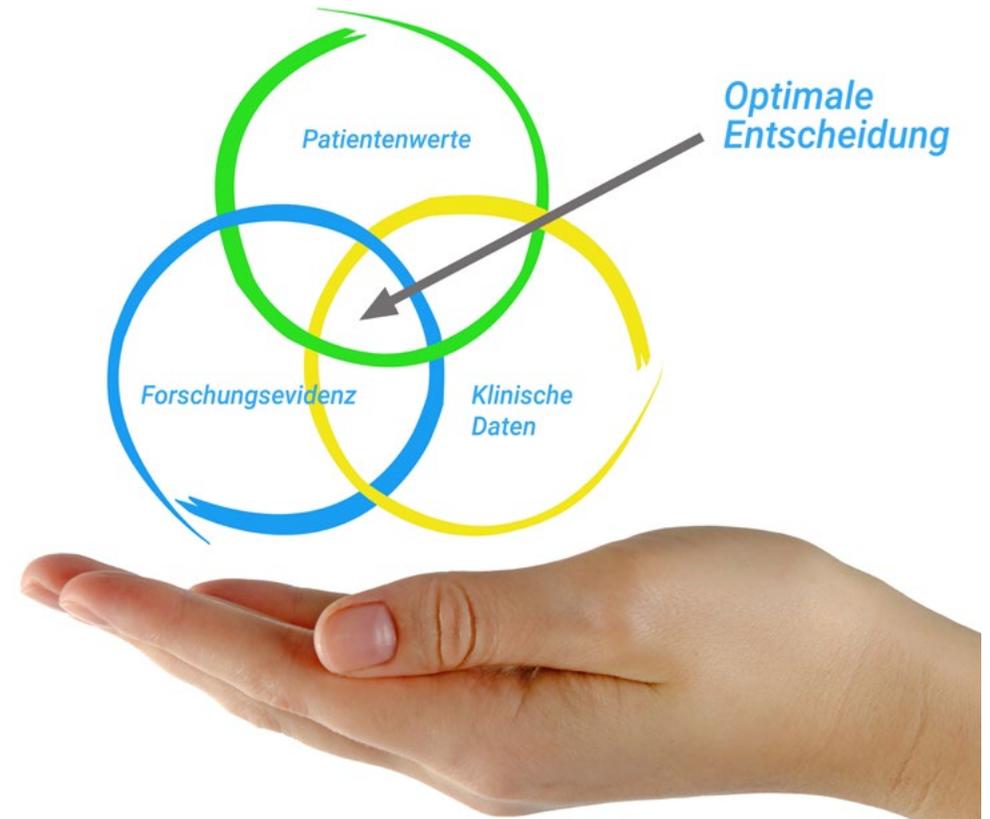
*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## 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 Universitätskurs in Projekte der Neuen Medien garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestelltten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in Projekte der Neuen Medien** 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 Projekte der Neuen Medien**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Projekte der Neuen Medien

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

# Universitätskurs

## Projekte der Neuen Medien

