

Universitätsexperte

Drehbuch für Film und Kurzfilm





tech technologische
universität

Universitätsexperte

Drehbuch für Film und Kurzfilm

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitude.com/de/journalismus-kommunikation/spezialisierung/spezialisierung-drehbuch-film-kurzfilm

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 14

04

Methodik

Seite 22

05

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Das Programm in Drehbuch für Film und Kurzfilm zielt darauf ab, das Wissen und die Techniken professioneller Drehbuchautoren sowohl bei traditionellen Film- als auch bei Kurzfilmprojekten zu festigen. Nutzen Sie die Gelegenheit, mit diesem akademischen Programm und der neuesten 100%igen Online-Bildungstechnologie ein professioneller Drehbuchautor mit einer soliden Grundlage zu werden.





“

Dieser Studiengang in Drehbuch für Film und Kurzfilm ermöglicht es Ihnen, Ihr gesamtes Wissen über die Erschaffung von Charakteren und Geschichten zu vertiefen und es auf professionelle Weise in ein audiovisuelles Medium umzusetzen"

Für die Erstellung eines Drehbuchs jeglicher Art, sei es für den traditionellen Film oder für Kurzfilme, ist es notwendig, sich eine Reihe von Kompetenzen anzueignen, die es uns ermöglichen, die Idee in die Praxis umzusetzen und sie zum Funktionieren zu bringen. Von der ursprünglichen Idee und ihrer historischen Entwicklung bis hin zu den rechtlichen und juristischen Elementen. Eine Aktualisierung in diesem Bereich ist notwendig, selbst wenn der Drehbuchautor über eine fundierte Fortbildung verfügt oder umfangreiche Erfahrungen in der Welt des Films und des Kurzfilms hat. Darüber hinaus ist es nicht nur ausreichend, die Grundlagen der Prozesse zu kennen, die für die Erstellung des Drehbuchs durchgeführt werden müssen, sondern es ist auch wichtig, die notwendigen Informationen für die Vorproduktion, die Produktion und die Postproduktion einzubeziehen und den Prozess als Ganzes zu betrachten.

Der erste Teil des Lehrplans befasst sich mit den Phasen vor der Erstellung des Drehbuchs selbst: die Figuren, ihre Evolution und die verschiedenen Techniken, die für ihre Erstellung und Entwicklung zur Verfügung stehen. Im zweiten Teil geht es dann um die Erstellung der Handlung, ihre verschiedenen Phasen und Unterphasen, Typen und Untertypen. Der dritte Teil ist deutlich differenzierter, denn er taucht in das Umfeld und den Kontext des Drehbuchs und des Kurzfilms ein; in dieser Phase gehen wir auf den rechtlichen und gesetzlichen Rahmen des Drehbuchautors selbst ein, Elemente, die für das Wissen des Drehbuchautors unerlässlich sind. Schließlich geht es im vierten Teil direkt um das Kurzfilmdrehbuch, wobei die Unterschiede zum allgemeinen Drehbuch hervorgehoben werden und der Schwerpunkt auf allen inhaltlichen und formalen Aspekten liegt, die das Drehbuch bestimmen.

Dieses Programm ist das vollständigste und zielgerichtetste Programm für Fachleute in der Erstellung von Drehbüchern, um ein höheres Leistungsniveau zu erreichen. Es basiert auf den Grundlagen und den neuesten Trends in der Entwicklung von audiovisuellen Drehbüchern in allen Formaten. Nutzen Sie die Gelegenheit und absolvieren Sie diese Fortbildung in einem 100%igen Online-Format.

Dieser **Universitätsexperte in Drehbuch für Film und Kurzfilm** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Schreiben von Film- und Kurzfilmdrehbüchern vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Neuigkeiten bei der Erstellung von Charakteren und Geschichten unter Berücksichtigung der neuesten gesellschaftlichen Trends und Fortschritte bei Multimediaformaten
- ♦ Mit praktischen Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Mit besonderem Schwerpunkt auf Methoden zur Erstellung von Filmdrehbüchern
- ♦ Interaktives Lernsystem auf der Grundlage von Algorithmen zur Entscheidungsfindung für die bei der Erstellung von Drehbüchern gestellten Situationen
- ♦ Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit der Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dieses Programm ermöglicht es Ihnen, Ihre Fähigkeiten zu entwickeln und ein professioneller Drehbuchautor zu werden"

“

Dieses Programm ist perfekt für Sie, um Ihr Leistungsniveau beim Erzählen der Geschichte, die Sie erzählen möchten, zu erhöhen"

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus der Welt der Drehbuchproduktion in allen existierenden Medien und Trägern, die ihre Berufserfahrung in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Dank der multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, wird es den Fachleuten ermöglicht, in einer situierten und kontextbezogenen Weise zu lernen, d. h. in einer simulierten Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das auf das Training in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Studiums auftreten. Dazu steht der Fachkraft ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten auf dem Gebiet des Schreibens von Drehbüchern für Filme und Kurzfilme mit umfangreicher Lehrerfahrung entwickelt wurde.

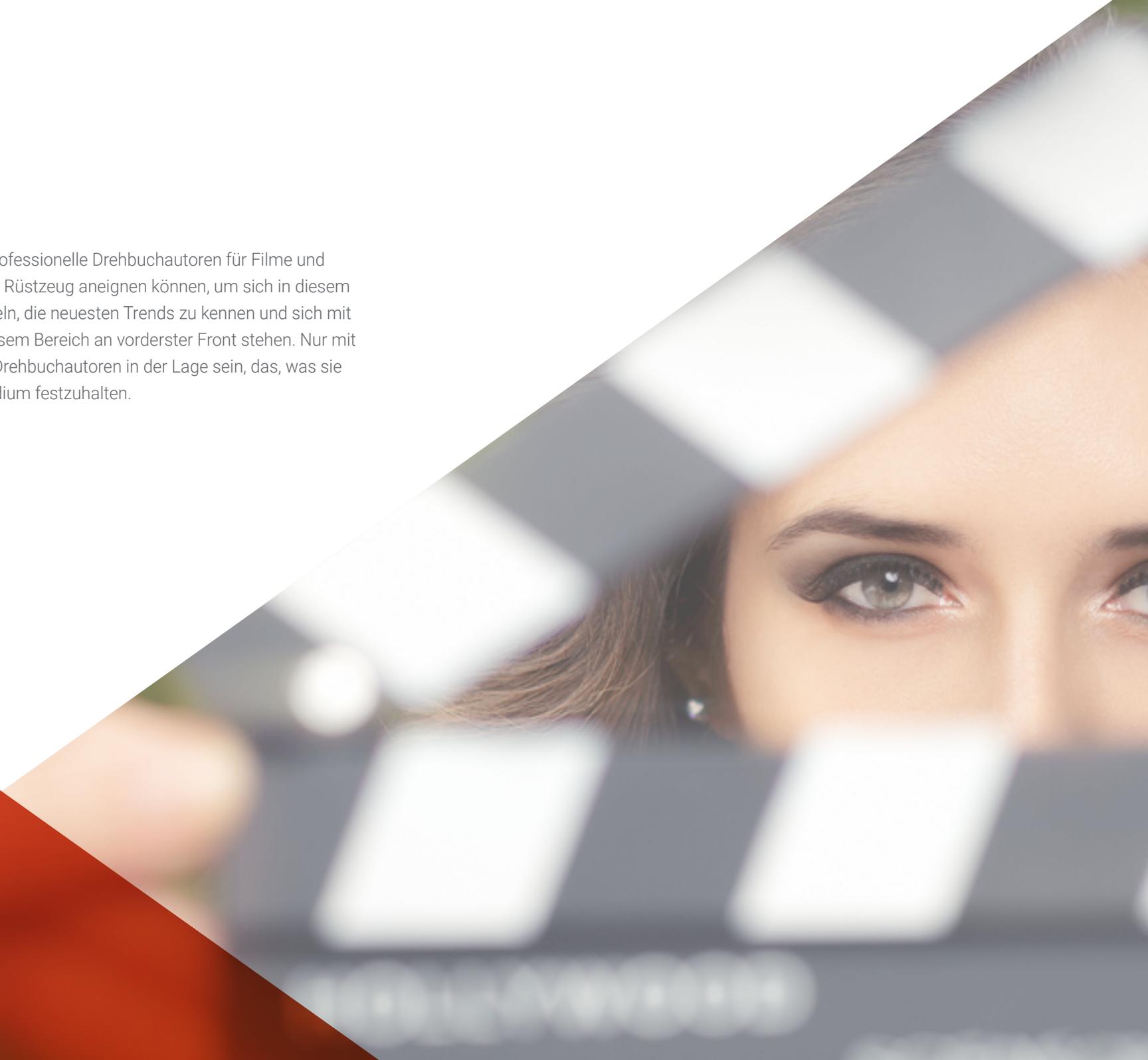
Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihre Kompetenz bei der Erstellung von Film- und Kurzfilmdrehbüchern in verschiedenen Formaten zu erweitern.

Lernen Sie die neuesten Trends in der Unterhaltungsbranche kennen und aktualisieren Sie Ihr Wissen über das Schreiben von Drehbüchern.



02 Ziele

Dieses Programm richtet sich an professionelle Drehbuchautoren für Filme und Kurzfilme, damit sie sich das nötige Rüstzeug aneignen können, um sich in diesem speziellen Bereich weiterzuentwickeln, die neuesten Trends zu kennen und sich mit den Themen zu befassen, die in diesem Bereich an vorderster Front stehen. Nur mit der richtigen Vorbereitung werden Drehbuchautoren in der Lage sein, das, was sie wollen, in einem audiovisuellen Medium festzuhalten.



“

Das Programm in Drehbuch für Film und Kurzfilm richtet sich an Profis, damit sie die Erstellung und Anpassung von Drehbüchern auf einem höheren Niveau durchführen können"



Allgemeines Ziel

- Erwerben der notwendigen Kenntnisse, um die verschiedenen Arten von Drehbüchern je nach Endformat der Filmproduktion zu schreiben, unter Berücksichtigung der Konstruktion des Charakters, der Handlung, des rechtlichen Rahmens, des Formats und der verschiedenen Trends, die sich derzeit in der Welt des Films und der Kurzfilme durchsetzen





Spezifische Ziele

Modul 1. Charaktererschaffung

- ◆ Kennen der Perspektiven, aus denen die Figur analysiert wurde, angefangen bei Aristoteles, dem russischen Formalismus, dem Strukturalismus und dem, was den psychologischen Aspekt betrifft, und wie all dies mit der Erzählung und der Tiefe einer Figur zusammenhängt
- ◆ Ausarbeiten der Charakterisierung von Figuren unter Berücksichtigung von Themen, Symbolen, Erzähluniversen, Handlungen, Realitätsinterpretation, physischer Erscheinung und Linda Segers Stufen der Figurenkonstruktion
- ◆ Vertiefen der Beziehung zwischen Protagonist und Antagonist unter Berücksichtigung ihrer Gemeinsamkeiten, Unterschiede, Schwachstellen, äußeren Ereignisse, des Höhepunkts und der doppelten Selbstoffenbarung
- ◆ Studieren des Helden und seiner Reisen anhand der Konzepte des Antihelden und des Opfers
- ◆ Verstehen, wie sich die Konflikttypen der Charaktere durch das Studium von einzelnen und mehreren Handlungssträngen entwickeln
- ◆ Untersuchen der Psychologie der Charaktere anhand der Unterschiede zwischen Film und Literatur und wie sie durch Emotionen, Gedanken, Dialoge, Handlungen und visuelle oder akustische Metaphern ausgedrückt wird
- ◆ Analysieren der Beziehung zwischen Dialog und Figur und Erläutern des Zwecks des Dialogs und der Nuancen, die er annehmen kann, je nachdem, welche Stimmen beteiligt sind, welche Subtexte sie enthalten und ob es sich um einen erklärenden Dialog handelt oder nicht
- ◆ Untersuchen der Verbindung zwischen Figur und Szene und dabei die Präzedenzfälle und die Rolle, die Protagonisten und Antagonisten, der *Status quo*, das Verlangen, die Motivationen, die Strategien, die Stimmungen, die emotionalen, sozialen und räumlichen Beziehungen in diesem Zusammenhang spielen, zu betonen

- ♦ Erlernen der Relevanz des Publikums als Protagonist, indem die Informationen für die Figur strukturiert und dosiert vermittelt werden, unter Berücksichtigung der Parameter Spannung, Überraschung, Antizipation und Impulse
- ♦ Verinnerlichen der von Aristoteles in seinem Werk „Die Poetik“ dargelegten Konzepte, insbesondere die Bedeutung des Mythos und wie Mythos und Charakter miteinander verbunden sind, um einen mythischen Charakter mit Solvenz zu schaffen

Modul 2. Die Erschaffung der Handlung

- ♦ Studieren der grundlegenden Konzepte für die Erstellung einer Handlung: Idee, Synopsis, Treatment, Skizze und Drehbuch
- ♦ Analysieren des Ursprungs und der Struktur des Drehbuchs unter Berücksichtigung der Leitidee, der Prämisse, des Wendepunkts, des Höhepunkts und der moralisierenden Handlung
- ♦ Ausarbeiten der Handlung durch erzählerische Grundlagen, Information, Archetyp und Synthese
- ♦ Auflisten und Systematisieren der Elemente der Handlung in Bezug auf Kohärenz, Wahrhaftigkeit, Genres, Charaktere, Tonfall, dramatischen Bogen, Plots und Behandlung
- ♦ Abgrenzen der Fernsehhandlung nach den Bedürfnissen und Zwängen der Massenproduktion
- ♦ Nachdenken über die Paradigmen oder Strömungen des kinematografischen Schaffens, europäisch, amerikanisch und aus anderen Teilen der Welt
- ♦ Organisieren der Zeit in der Erzählung durch Veränderung, Unordnung und Fragmentierung und dabei audiovisuelle Sprachmittel nutzen
- ♦ Projektion des Dialogs in Verbindung mit der Handlung nach Raum, Beschreibung, Rhythmus und Details
- ♦ Studieren und Erstellen technischer, grafischer und akustischer Skripte, unter Berücksichtigung ihrer Elemente und des am besten geeigneten Formats
- ♦ Kennen von kostenlosen und proprietärer Softwareprogramme für das Schreiben

von Drehbüchern, um die Produktivität zu steigern und die Erstellung mit den verfügbaren Tools zu erleichtern

Modul 3. Einführung in die rechtlichen und arbeitsrechtlichen Rahmenbedingungen für Drehbuchautoren

- ♦ Verstehen der Konzepte der Urheberschaft, des geistigen Eigentums, des gewerblichen Eigentums, des Vertragsabschlusses und der Abtretung von Rechten, der Verträge für audiovisuelle Produktionen, der Lizenzen, der *Creative Commons* und wie sie sich auf das Drehbuch, den Drehbuchautor und die Urheberschaft des Werks beziehen
- ♦ Organisieren der einzelnen Schritte der audiovisuellen Produktion: Vorproduktion, Briefing und Verkaufsgespräch, Transmedia- und Multiplattform-Projekte sowie die Schlüssel zu einem soliden *Pitching*-Prozess
- ♦ Untersuchen der Phasen der Marketingstruktur eines Films: Existenz, Überzeugung, Erinnerung, Platzierung, Marketing und Repräsentativität
- ♦ Beobachten und Analysieren der Bedeutung von audiovisuellen Festivals, Märkten und Auszeichnungen in verschiedenen Teilen der Welt
- ♦ Verstehen der Arten der öffentlichen, privaten und audiovisuellen Entwicklungsfinanzierung, die Drehbuchautoren und Produzenten zur Verfügung stehen

Modul 4. Drehbuch im Kurzfilm

- ♦ Überdenken des Konzepts des Kurzfilms, seinen Ursprung, seine Entwicklung, aktuelle Trends und seine Positionierung in der audiovisuellen Industrie
- ♦ Beschreiben und Erstellen eines literarischen Drehbuchs auf der Grundlage von Idee, Zusammenfassung, Überschrift, Beschreibung, Dialog und Überleitung
- ♦ Entwickeln eines technischen Skripts und dessen Funktion und Elemente verstehen: Anmerkungen, Setting, Einstellungen, Sequenzen, Kamerabewegungen, Musik, Soundeffekte, Namen von Charakteren und Kulissen sowie einen Grundriss

- ♦ Erstellen eines *Storyboards* und dessen Ursprung, Funktion, Merkmale und Elemente verstehen
- ♦ Erstellen eines Sound-Skripts unter Berücksichtigung seines Zwecks, seiner Entstehungsgeschichte, seiner Merkmale und Elemente
- ♦ Untersuchen anderer Arten von Kurzfilmen in Form von Videoclips, Werbespots und Trailern
- ♦ Beobachten der Existenz aktueller Ableitungen von Kurzfilmen in Typ von Mikro- und Nanofilmen
- ♦ Kennen der verschiedenen Arten von Kurzfilmfestivals, ihrer Definition und Auszeichnungen

“*Entwickeln Sie Ihre Fähigkeiten, um ein vielseitiger Drehbuchautor zu werden, der an der Spitze der neuesten Trends steht*“



03

Struktur und Inhalt

Die Struktur des Inhalts wurde von einem Team von Fachleuten für die Erstellung von Drehbüchern für Spiel- und Kurzfilme entworfen, die sich der Bedeutung der Aktualisierung der Ausbildung bewusst sind, um den Wissensbereich zu vertiefen und Drehbücher von professioneller Qualität unter Verwendung der neuen verfügbaren Werkzeuge zu erstellen





“

Dieser Universitatsexperte in Drehbuch fur Film und Kurzfilm enthalt das vollstandigste und aktuellste Lernprogramm auf dem Markt”

Modul 1. Charaktererschaffung

- 1.1. Eine Einführung in den Charakter
 - 1.1.1. Grundlegende Konzepte
 - 1.1.1.1. Historischer Ursprung
 - 1.1.1.2. Charakter und Narratologie
 - 1.1.1.3. Formalistische Konzeptionen
 - 1.1.1.4. Strukturalistische Konzeptionen
 - 1.1.2. Charakter-Psychologie
 - 1.1.2.1. Flache Charaktere
 - 1.1.2.2. Sphärische Charaktere
 - 1.1.2.3. Charakter-Datei
 - 1.1.2.4. Konflikt
 - 1.1.2.5. Ziel
 - 1.1.2.6. Motivation
 - 1.1.3. Aktionen
 - 1.1.3.1. Beziehung zwischen Ursache und Wirkung
 - 1.1.3.2. Selbstoffenbarung
 - 1.1.3.3. Neue Balance
 - 1.1.4. Praktisches Beispiel
- 1.2. Charakterisierung der Figuren
 - 1.2.1. Charaktere und Handlung
 - 1.2.1.1. Themen
 - 1.2.1.2. Symbole
 - 1.2.1.3. Welten
 - 1.2.1.4. Aktionen
 - 1.2.1.5. Interpretation der Welt des Drehbuchautors
 - 1.2.2. Charakterisierung der physischen Erscheinung
 - 1.2.2.1. Charakter vs. Person
 - 1.2.2.2. Stereotypen



- 1.2.3. Erste Schritte der Charakterbildung nach Linda Seger
 - 1.2.3.1. Beobachtung und Erfahrung
 - 1.2.3.2. Physisch
 - 1.2.3.3. Kohärenz
 - 1.2.3.4. Verhaltensweisen
 - 1.2.3.5. Individualisieren
 - 1.2.3.6. Vielfältige Psychologie
- 1.2.4. Praktisches Beispiel
- 1.3. Protagonist und Antagonist
 - 1.3.1. Ähnlichkeiten
 - 1.3.2. Unterschiede
 - 1.3.3. Verwundbarkeit
 - 1.3.4. Externes Ereignis
 - 1.3.5. Höhepunkt
 - 1.3.6. Doppelte Selbstoffenbarung
- 1.4. Der Held und seine Abweichungen
 - 1.4.1. Die Reise des Helden
 - 1.4.2. Anti-Held
 - 1.4.3. Opfer
- 1.5. Konflikte der Charaktere
 - 1.5.1. Einzelne Handlung
 - 1.5.2. Multiple Handlung
 - 1.5.3. Arten von Konflikten
- 1.6. Charakter-Psychologie
 - 1.6.1. Unterschiede zwischen Film und Literatur
 - 1.6.2. Emotionen
 - 1.6.3. Gedanken
 - 1.6.4. Dialoge und Monologe
 - 1.6.5. Aktionen
 - 1.6.6. Visuelle und akustische Allegorien
- 1.7. Dialog und Charakter
 - 1.7.1. Die Rolle des Dialogs
 - 1.7.2. Stimmen
 - 1.7.3. Subtexte
 - 1.7.4. Erläuternder Dialog
- 1.8. Charakter und Szene
 - 1.8.1. Präzedenzfälle
 - 1.8.2. Protagonist und Antagonist
 - 1.8.2.1. *Status Quo*
 - 1.8.2.2. Sehnsucht
 - 1.8.2.3. Motivationen
 - 1.8.2.4. Strategien
 - 1.8.2.5. Geisteszustand
 - 1.8.2.6. Beziehungen
 - 1.8.2.6.1. Emotionale
 - 1.8.2.6.2. Soziales
 - 1.8.2.6.3. Räumlich
- 1.9. Charaktere und Informationen
 - 1.9.1. Hauptzielgruppe
 - 1.9.2. Welt der Geschichte und Welt der Schilderung
 - 1.9.3. Spannung und Überraschung
 - 1.9.4. Antizipationen und Impulse
- 1.10. Erfolg beim Schmieden eines Mythos-Charakters
 - 1.10.1. Mythos
 - 1.10.2. Die Bedeutung des Mythos
 - 1.10.3. „Die Poetik“ des Aristoteles

Modul 2. Die Erschaffung der Handlung

- 2.1. Eine Einführung in das Schreiben von Drehbüchern
 - 2.1.1. Grundlegende Konzepte
 - 2.1.1.1. Idee
 - 2.1.1.2. Synopsis
 - 2.1.1.3. Handlung
 - 2.1.1.4. Behandlung
 - 2.1.1.5. Drehbuch-Überblick
 - 2.1.1.6. Drehbuch
- 2.2. Ursprung und Struktur des Drehbuchs
 - 2.2.1. Kontrollierende Idee
 - 2.2.2. Gegen-Idee
 - 2.2.3. Annahme
 - 2.2.4. Pivotpunkt
 - 2.2.5. Höhepunkt
 - 2.2.6. Moralisierende Maßnahmen
- 2.3. Erstellen des Plots
 - 2.3.1. Narrative Grundlagen
 - 2.3.1.1. Auslöser
 - 2.3.1.2. Konflikt
 - 2.3.1.3. Knoten
 - 2.3.1.4. Resolution
 - 2.3.2. Handlung und Informationen
 - 2.3.3. Archetypische Handlung
 - 2.3.4. Synthese
- 2.4. Plot-Elemente
 - 2.4.1. Kohärenz
 - 2.4.1.1. Intern
 - 2.4.1.2. Extern
 - 2.4.2. Wahrhaftigkeiten
 - 2.4.3. Genres und Subgenres
 - 2.4.4. Charaktere
 - 2.4.5. Ton
 - 2.4.6. Dramatischer Bogen
 - 2.4.7. Handlungen, Nebenhandlungen und Schluss
 - 2.4.8. Behandlung

- 2.5. Beschränkungen der Fernsehhandlung
 - 2.5.1. Filmdrehbuch vs. Drehbuch für das Fernsehen
 - 2.5.2. Bedürfnisse
 - 2.5.3. Arten des Schreibens
 - 2.5.3. Einschränkungen in der Produktion
 - 2.5.4. Drehbuch-Überblick
- 2.6. Zwei Paradigmen: Vereinigte Staaten und Europa
 - 2.6.1. Amerikanische Strömungen
 - 2.6.1.1. Klassisch
 - 2.6.1.2. Modern
 - 2.6.2. Europäische Strömungen
 - 2.6.2.1. Neorealismus
 - 2.6.2.2. Neue Welle
 - 2.6.2.3. Dogma
 - 2.6.3. Andere Strömungen
- 2.7. Zeit in der Geschichte
 - 2.7.1. Abänderung
 - 2.7.1.2. Unordnung
 - 2.7.1.3. Fragmentierung
 - 2.7.1.4. Ressourcen
 - 2.7.2. Erzählung, Abwandlung und Handlung
- 2.8. Dialog und Aktion
 - 2.8.1. Manifestation der Handlung
 - 2.8.1.1. Räume
 - 2.8.1.2. Dialoge
 - 2.8.1.3. Subtexte
 - 2.8.1.4. Zu vermeidende Elemente
 - 2.8.1.5. Handlungsschwerpunkt
 - 2.8.1.6. Abgrenzung der Szene
 - 2.8.1.7. Beschreibung und Aktion
 - 2.8.1.8. Tempo und Details

- 2.9. Technisches Drehbuch, Storyboard und Soundtrack
 - 2.9.1. Technisches Drehbuch
 - 2.9.1.1. Elemente
 - 2.9.1.2. Format
 - 2.9.1.3. Drehbuch-Überblick
 - 2.9.2. Storyboard
 - 2.9.2.1. Elemente
 - 2.9.2.2. Format
 - 2.9.3. Ton-Skript
 - 2.9.3.1. Elemente
 - 2.9.3.2. Format
- 2.10. Programme zum Schreiben von Drehbüchern
 - 2.10.1. Merkmale
 - 2.10.1.2. Formate
 - 2.10.1.3. Drehbuch-Überblick
 - 2.10.1.4. Karten
 - 2.10.1.5. Gemeinsame Arbeit
 - 2.10.1.6. Produktivität
 - 2.10.1.7. Importieren und Exportieren
 - 2.10.1.8. Online- oder Desktop-Anwendungen
 - 2.10.1.9. Listen und Berichte
 - 2.10.1.10. Interaktion mit anderen Programmen
 - 2.10.2. Beispiele für Programme
 - 2.10.2.1. Freie Software
 - 2.10.2.2. Proprietäre Software

Modul 3. Einführung in die rechtlichen und arbeitsrechtlichen Rahmenbedingungen für Drehbuchautoren

- 3.1. Eine Einführung in geistiges Eigentum
 - 3.1.1. Drehbuchautor
 - 3.1.1.1. Geistiges Eigentum
 - 3.1.1.2. Urheberschaft
 - 3.1.2. Drehbuch
 - 3.1.2.1. Geistiges Eigentum
 - 3.1.2.2. Werk

- 3.2. Rechte an geistigem Eigentum
 - 3.2.1. Copyright
 - 3.2.1.1. Inhalt
 - 3.2.1.2. Dauer
 - 3.2.1.3. Berufe in audiovisuellen Werken
 - 3.2.1.4. Schutz
 - 3.2.1.5. Gewerbliches Eigentum
- 3.3. Vertragsabschluss und Abtretung von Rechten
 - 3.3.1. Allgemeines Regime
 - 3.3.1.1. Übertragung von Rechten
 - 3.3.2. Verlagsvertrag
 - 3.3.3. Verträge über die Produktion von audiovisuellen Werken
 - 3.3.4. Lizenzen
 - 3.3.4.1. *Creative Commons*
- 3.4. Erste Schritte in der audiovisuellen Produktion
 - 3.4.1. Vorproduktion
 - 3.4.1.1. Drehbuchautor und Produktion
 - 3.4.2. Verkaufsbericht
 - 3.4.3. *Pitch* oder Verkaufsgespräch
- 3.5. Einführung in das Pitching bei Transmedia- und Multiplattform-Projekten
 - 3.5.1. *Pitching*
 - 3.5.1.1. Typen
 - 3.5.1.2. Andere Leitlinien
 - 3.5.1.3. Struktur
 - 3.5.1.4. Öffentliches
 - 3.5.2. Transmediales Projekt
 - 3.5.2.1. Komposition
 - 3.5.2.2. Plattformen
 - 3.5.2.3. Ideen
 - 3.5.2.4. Präsentation

- 3.6. Einführung in das *Pitching* bei Transmedia- und Multiplattform-Projekten II
 - 3.6.1. Schlüssel zu gutem *Pitching*
 - 3.6.1.1. Publikum
 - 3.6.1.2. Visuelle Elemente
 - 3.6.1.3. Organisation
 - 3.6.1.4. *Feedback* oder Rückmeldung
- 3.7. Phasen in der Struktur der Filmvermarktung
 - 3.7.1. Existenz
 - 3.7.2. Überredungskunst
 - 3.7.3. Erinnerung
 - 3.7.4. Platzierung
 - 3.7.5. Marketing
 - 3.7.6. Repräsentativität
- 3.8. Festivals, Märkte und Auszeichnungen
 - 3.8.1. Festivals
 - 3.8.2. Märkte
 - 3.8.3. Auszeichnungen
- 3.9. Festivals, Märkte und Auszeichnungen II
 - 3.9.1. Europa
 - 3.9.2. Amerika
 - 3.9.3. Afrika
 - 3.9.4. Asien
- 3.10. Audiovisuelle Finanzierung
 - 3.10.1. Entwicklungsfonds
 - 3.10.1.1. Drehbuchautoren
 - 3.10.2. Öffentlich finanzierte Fonds
 - 3.10.2.1. Produktion
 - 3.10.3. Privat finanzierte Fonds
 - 3.10.3.1. Produktion

Modul 4. Drehbuch im Kurzfilm

- 4.1. Eine Einführung in Kurzfilme
 - 4.1.1. Konzept
 - 4.1.2. Ursprung
 - 4.1.3. Evolution



- 4.2. Der Kurzfilm in der audiovisuellen Industrie
 - 4.2.1. Historische Entwicklung
 - 4.2.2. Trends
- 4.3. Von der Idee zum literarischen Drehbuch
 - 4.3.1. Idee
 - 4.3.2. Synopsis
 - 4.3.3. Das literarische Drehbuch
 - 4.3.3.1. Titel
 - 4.3.3.2. Beschreibung
 - 4.3.3.3. Dialog
 - 4.3.3.4. Übergang
- 4.4. Technisches Drehbuch
 - 4.4.1. Anmerkungen
 - 4.4.2. Szenario
 - 4.4.3. Nummerierter Plan
 - 4.4.4. Nummerierte Reihenfolge
 - 4.4.5. Bewegung der Kamera
 - 4.4.6. Musik
 - 4.4.7. Sound-Effekte
 - 4.4.8. Name des Charakters
 - 4.4.9. Bühnenname
 - 4.4.9.1. Innen/Außen
 - 4.4.9.2. Tag/Nacht
 - 4.4.10. Lageplan
- 4.5. *Storyboard*
 - 4.5.1. Ursprung
 - 4.5.2. Funktion
 - 4.5.3. Merkmale
 - 4.5.3.1. Bilder in Folge
 - 4.5.3.2. Texte
 - 4.5.4. Elemente
 - 4.5.4.1. Pläne
 - 4.5.4.2. Charaktere
 - 4.5.4.3. Aktion der Szene
 - 4.5.4.4. Dauer der Dreharbeiten
- 4.6. Ton-Skript
 - 4.5.1. Ursprung
 - 4.5.2. Funktion
 - 4.5.3. Merkmale
- 4.7. Ton-Skript II
 - 4.7.1. Elemente
 - 4.7.1.2. Soundtrack
 - 4.7.1.3. Direkter Ton
 - 4.7.1.4. Dialoge
 - 4.7.1.5. Foley
 - 4.7.1.6. Auswirkungen
 - 4.7.1.7. Umgebungen
 - 4.7.1.8. Musik
 - 4.7.1.9. Schweigen
- 4.8. Videoclips, Werbespots und Trailer
 - 4.8.1. Videoclips
 - 4.8.2. Werbespots
 - 4.8.3. Trailer
- 4.9. Von Kurzfilmen zu Mikro- und Nanofilmen
 - 4.9.1. Kurzfilme
 - 4.9.2. Mikrofilme
 - 4.9.3. Nanofilme
- 4.10. Festivals
 - 4.10.1. Definition
 - 4.10.2. Typen
 - 4.10.3. Auszeichnungen

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 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"

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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses Programm von TECH 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 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 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 zu spezialisieren. 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 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.



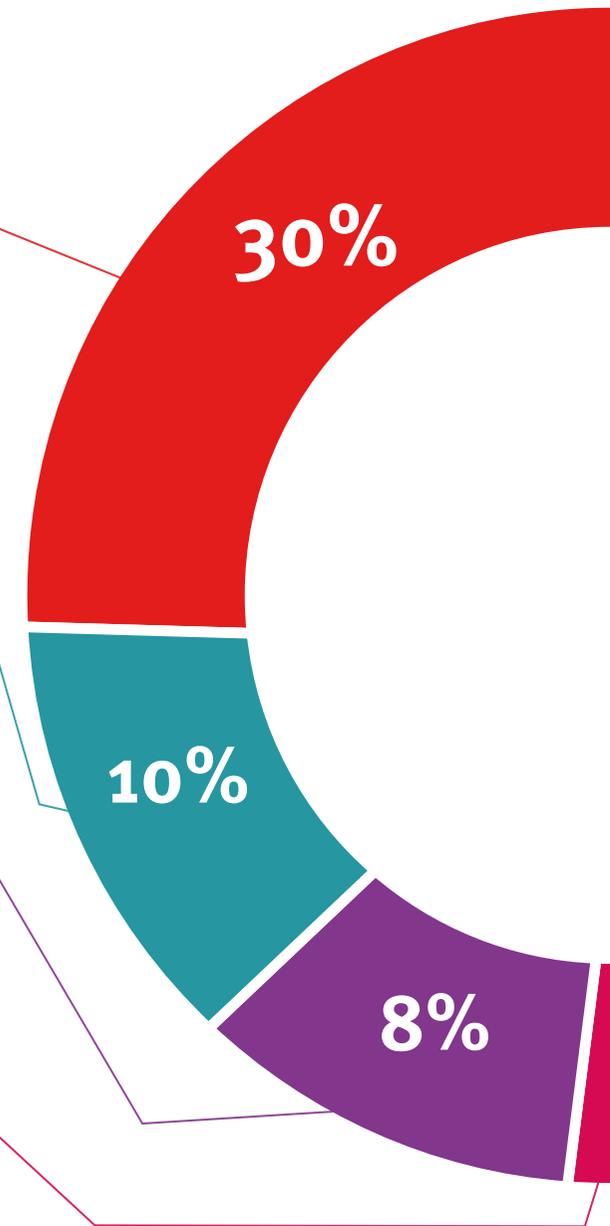
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

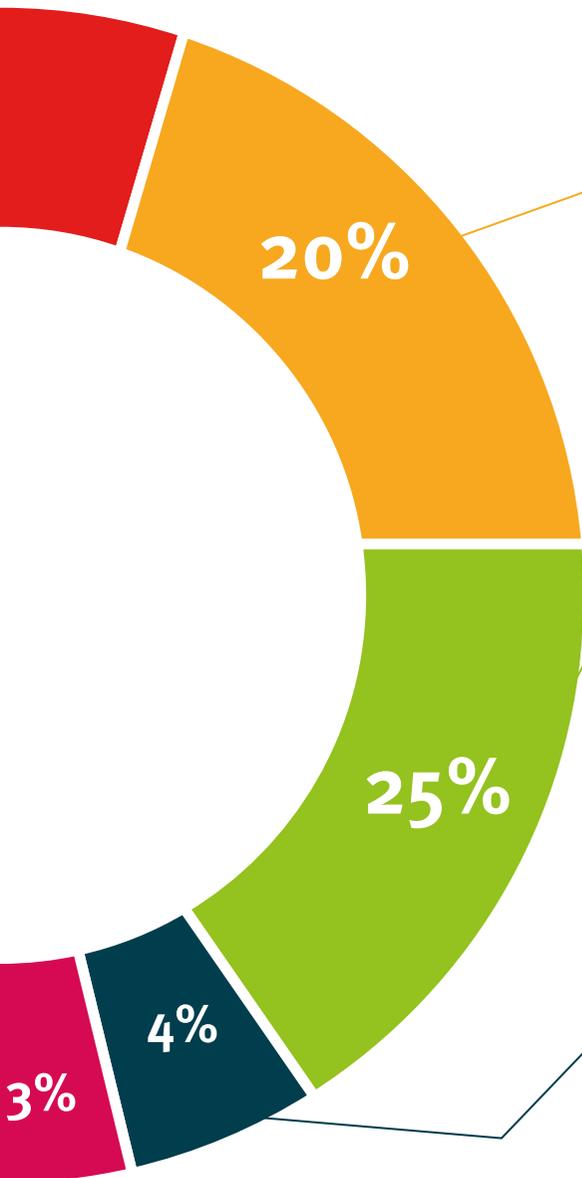
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH 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. 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.



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.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Drehbuch für Film und Kurzfilm 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 Drehbuch für Film und Kurzfilm** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH**

Technologischen Universität.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Drehbuch für Film und Kurzfilm**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



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 sprachen

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Drehbuch für Film und Kurzfilm

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätsexperte

Drehbuch für Film und Kurzfilm

