

Universitätsexperte

Transmediale Drehbücher





**tech** technologische  
universität

## Universitätsexperte Transmediale Drehbücher

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/journalismus-kommunikation/spezialisierung/spezialisierung-transmediale-drehbuecher](http://www.techtitute.com/de/journalismus-kommunikation/spezialisierung/spezialisierung-transmediale-drehbuecher)

# 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 Transmediale Drehbücher zielt darauf ab, das Wissen und die Techniken professioneller Drehbuchautoren in Projekten zu festigen, die auf verschiedene multimediale Medien ausgerichtet sind, wie Fernseh- und Internetserien, Videospiele, Dokumentarfilme, Kurzfilme usw. Nutzen Sie die Gelegenheit und werden Sie professioneller Drehbuchautor mit soliden Grundlagen durch dieses akademische Programm und die neueste 100%ige Online-Bildungstechnologie.





“

*Dieser Online-Universitätsexperte in Transmediale Drehbücher wird es Ihnen ermöglichen, Ihr gesamtes Wissen über die Schaffung von Charakteren und Geschichten zu entwickeln und es auf professionelle Weise in ein audiovisuelles Medium zu übertragen"*

Für die Erstellung jeder Art von Drehbuch ist es notwendig, sich eine Reihe von Fähigkeiten anzueignen, die es ermöglichen, die Idee in die Praxis umzusetzen und sie funktionsfähig zu machen. Von der ursprünglichen Idee und ihrer historischen Entwicklung bis hin zu den rechtlichen und juristischen Elementen. Eine Fortbildung in diesem Bereich ist auch dann notwendig, wenn der Drehbuchautor über eine solide Grundausbildung oder viel Erfahrung verfügt. 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 Lehrplan konzentriert sich vor allem darauf, jede Art von Medium zu erforschen, das als Unterstützung für die vom Drehbuchautor produzierten und adaptierten Drehbücher dienen kann. Der erste Teil befasst sich mit dem Dokumentarfilm, seinen verschiedenen Stilen, Formen und Genres, an die er angepasst werden kann. Der nächste Abschnitt bezieht sich auf das Umfeld des Drehbuchs und des Drehbuchautors; er befasst sich mit dem rechtlichen und gesetzlichen Rahmen, in dem sich der Drehbuchautor befindet: dies sind sehr wichtige Inhalte und Informationen, die Drehbuchautoren kennen sollten. Die zwei letzten Abschnitte befassen sich mit den verschiedenen Möglichkeiten, ein Drehbuch anzupassen, wobei zwei besonders hervorgehoben werden: das Drehbuch für Kurzfilme und das Drehbuch für Videospiele.

Dieses Programm ist das vollständigste und zielgerichtetste Programm für Fachleute in der Erstellung von transmedialen 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 Transmediale Drehbücher** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Verfassen von Drehbüchern für verschiedene Medien vorgestellt werden
- ♦ Sein anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt liefert präzise und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Neue Entwicklungen bei der Erstellung von Drehbüchern im Einklang mit den neuesten gesellschaftlichen Trends und Entwicklungen bei verschiedenen Multimediaformaten.
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Methodik der Erstellung transmedialer Drehbücher
- ♦ Das interaktive Lernsystem auf der Grundlage von Algorithmen zur Entscheidungsfindung für die bei der Erstellung von Drehbüchern gestellten Situationen
- ♦ Theoretische Lektionen, 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



*Arbeiten Sie mit den besten Drehbuchautoren und Lehrkräften in diesem Universitätsexperten mit exzellentem Lehrplan"*

“

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

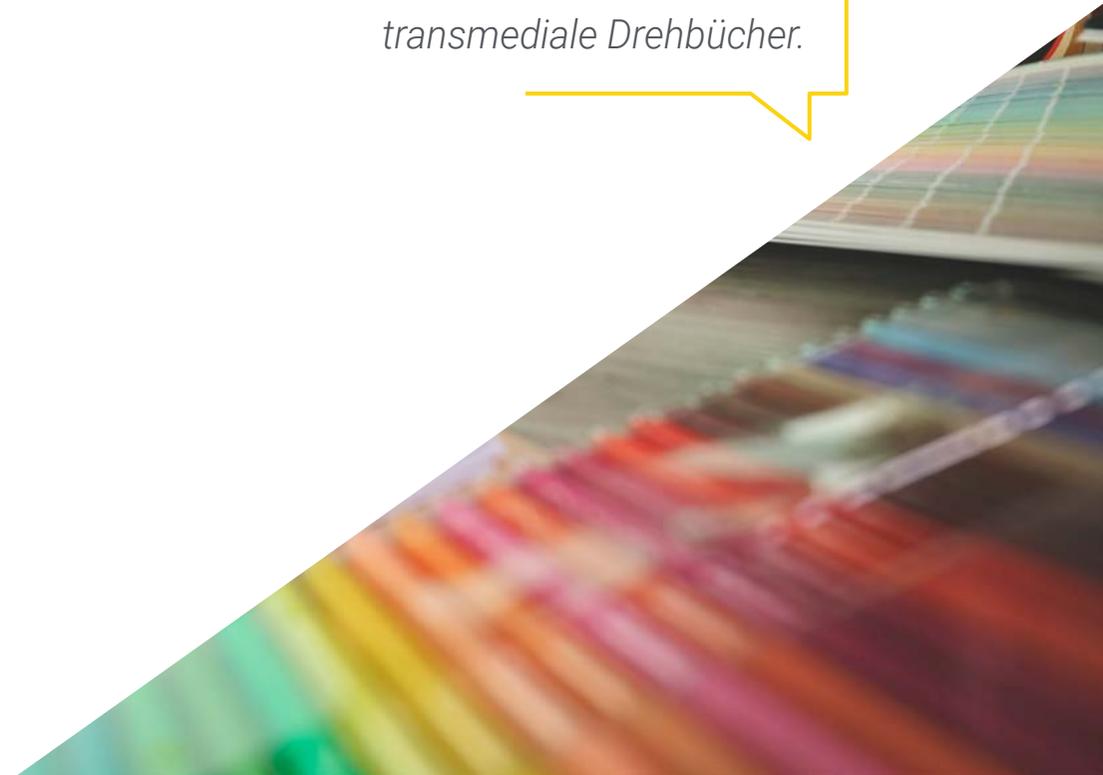
Zu den Dozenten gehören Fachleute aus der Welt der Drehbuchproduktion in allen existierenden Medien und Trägern, die ihre Berufserfahrung in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 bietet, das auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Dazu steht der Fachkraft ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von anerkannten Experten auf dem Gebiet des Schreibens von transmedialen Projekten und mit umfangreicher Lehrerfahrung entwickelt wurde.

*Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihre Kompetenz bei der Erstellung von audiovisuellen Drehbüchern in verschiedenen Formaten zu erweitern.*

*Informieren Sie sich über die neuesten Trends in der Unterhaltungsbranche und aktualisieren Sie Ihr Wissen über transmediale Drehbücher.*



# 02 Ziele

Dieses Programm richtet sich an professionelle Drehbuchautoren, 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 allen möglichen Medien festzuhalten.



“

*Das Programm in Transmediale Drehbücher richtet sich an Profis, damit sie die Erstellung und Anpassung von Drehbüchern auf einem höheren Niveau durchführen können"*



### Allgemeines Ziel

---

- Erwerben der nötigen Kenntnisse, um die verschiedenen Arten von Drehbüchern je nach Produktionsformat zu schreiben, unter Berücksichtigung der verschiedenen bestehenden Methoden der Anpassung an unterschiedliche audiovisuelle Formate wie Dokumentarfilme, Videospiele, Fernseh- und Internetserien usw.

“

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





## Spezifische Ziele

### Modul 1. Der Dokumentarfilm

- Kennen der grundlegenden Konzepte in Bezug auf die Arten von Dokumentarfilmen, ihre Unterschiede zu fiktionalen Werken und ihre historische Entwicklung
- Analysieren des Wandels von Dokumentarfilmen und ihrer Hybridisierung heute
- Studieren der dokumentarischen Sprache und ihrer historischen Entwicklung
- Reflektieren über Erzählstrategien für Dokumentarfilme unter Berücksichtigung des Formats und des Inhalts des Drehbuchs, der visuellen und akustischen Aufbereitung sowie der Entscheidungen und Anmerkungen des Projekts
- Planen der Arten von Strategien für Erzählung, Charakter, Regie, explizite oder implizite Präsenz, Recherche, Rekonstruktionen und mündliche oder visuelle Diskurse
- Erlernen der Verwendung von Hilfsmitteln für das Dokumentarfilmen, wie z.B. Bilder, audiovisuelle Dokumente und Ton
- Ausarbeiten eines Drehbuchs für einen Dokumentarfilm, indem der Anfang, die Mitte und das Ende mit der nötigen Flexibilität festgelegt und die Interviews bis zum endgültigen Drehbuch eingeführt werden
- Systematisieren der Interviews für eine Dokumentation unter Berücksichtigung der Dokumente, der Erzählung, der Emotionen, der zu befragenden Personen und der Interaktion



## Modul 2. 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 3. 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

#### **Modul 4. Drehbuch in Videospielen**

- ♦ Kennen des Konzepts und des Ursprungs von Videospielen in der Unterhaltungsindustrie und im Internet-Zeitalter
- ♦ Untersuchen der historischen Entwicklung von Videospielen in der audiovisuellen Industrie, ihrer Kommerzialisierung, Führung und Unternehmen
- ♦ Untersuchen der narrativen Struktur von Videospielen, ihrer Theorie, Intertextualität, Hypertext und Ludologie
- ♦ Analysieren der verschiedenen Arten von Videospielgenres, ihrer Ursprünge und ihrer Hybridisierung
- ♦ Erfahren, wie die Welt, die Charaktere und die Ziele von Videospielen entwickelt werden können
- ♦ Ausarbeiten und Verstehen der Teile eines Videospieldesign-Dokuments
- ♦ Erstellen und Konstruieren eines technischen Drehbuchs, das auf die Besonderheiten von Videospielen als audiovisuelles Produkt angewendet wird
- ♦ Systematisieren und Ausarbeiten einer Videospieldesign-Analyse unter Berücksichtigung von Semiologie, Kommunikationsästhetik, Ludologie, Filmanalyse und Psychologie

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Struktur des Inhalts wurde von einem Team von Fachleuten für die Erstellung von Drehbüchern für verschiedene Medien 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 Universitätsexperte in  
Transmediale Drehbücher enthält  
das vollständigste und aktuellste  
Lernprogramm auf dem Markt”*

## Modul 1. Der Dokumentarfilm

- 1.1. Eine Einführung in das Genre des Dokumentarfilms
  - 1.1.1. Grundlegende Konzepte
    - 1.1.1.1. Dokumentarfilm und Fiktion
  - 1.1.2. Historische Entwicklung des Genres Dokumentarfilm
    - 1.1.2.2. Arten von Dokumentarfilmen
- 1.2. Umwandlung von Dokumentarfilmen
  - 1.2.1. Aktuelle Trends
  - 1.2.2. Hybridisierungen
  - 1.2.3. Beispiele
- 1.3. Umwandlung von Dokumentarfilmen II
  - 1.3.1. Dokumentarische Sprache
    - 1.3.1.1. Historische Entwicklung der dokumentarischen Sprache
  - 1.3.2. Beispiele
- 1.4. Erzählungen und Dokumentarfilme
  - 1.4.1. Erzählerische Strategie
  - 1.4.2. Format und Inhalt eines dokumentarischen Drehbuchs
  - 1.4.3. Behandlung
    - 1.4.3.1. Visuell
    - 1.4.3.2. Auditiv
  - 1.4.4. Auswahl und Abgrenzung von Dokumentarprojekten
- 1.5. Erzählungen und Dokumentarfilme II
  - 1.5.1. Arten von narrativen Strategien
    - 1.5.1.1. Charaktere und Handlung
    - 1.5.1.2. Leitung
      - 1.5.1.2.1. Explizite oder implizite Präsenz
    - 1.5.1.3. Forschung
    - 1.5.1.4. Rekonstruktionen
    - 1.5.1.5. Reden
      - 1.5.1.5.1. Orale
      - 1.5.1.5.2. Visuelle
    - 1.5.1.6. Andere erzählerische Strategien



- 1.6. Tools zur Erstellung von Dokumentarfilmen
  - 1.6.1. Bilder
    - 1.6.1.1. Typen
    - 1.6.1.2. Verwendungen
  - 1.6.2. Audiovisuelle Dokumente
    - 1.6.2.1. Typen
    - 1.6.2.2. Verwendungen
- 1.7. Tools zur Erstellung von Dokumentarfilmen II
  - 1.7.1. Sound
    - 1.7.1.1. Typen
    - 1.7.1.2. Verwendungen
- 1.8. Drehbuch für einen Dokumentarfilm
  - 1.8.1. Einführung in das Verfassen von Drehbüchern
  - 1.8.2. Ansatz
  - 1.8.3. Knoten oder Entwicklung
  - 1.8.4. Auflösung oder Ende
- 1.9. Drehbuch für einen Dokumentarfilm II
  - 1.9.1. Einzige Regel
  - 1.9.2. Interviews im Drehbuch
  - 1.9.3. Endgültiges Skript
- 1.10. Befragungen
  - 1.10.1. Dokument
  - 1.10.2. Storytelling
  - 1.10.3. Emotion
  - 1.10.4. Befragte Personen
    - 1.10.4.1. Typen
    - 1.10.4.2. Interaktion
  - 1.10.5. Abschluss

## Modul 2. Einführung in die rechtlichen und arbeitsrechtlichen Rahmenbedingungen für Drehbuchautoren

- 2.1. Eine Einführung in geistiges Eigentum
  - 2.1.1. Drehbuchautor
    - 2.1.1.1. Geistiges Eigentum
    - 2.1.1.2. Urheberschaft
  - 2.1.2. Drehbuch
    - 2.1.2.1. Geistiges Eigentum
    - 2.1.2.2. Werk
- 2.2. Rechte an geistigem Eigentum
  - 2.2.1. Copyright
    - 2.2.1.1. Inhalt
    - 2.2.1.2. Dauer
    - 2.2.1.3. Berufe in audiovisuellen Werken
    - 2.2.1.4. Schutz
    - 2.2.1.5. Gewerbliches Eigentum
- 2.3. Vertragsabschluss und Abtretung von Rechten
  - 2.3.1. Allgemeines Regime
    - 2.3.1.1. Übertragung von Rechten
  - 2.3.2. Verlagsvertrag
  - 2.3.3. Verträge über die Produktion von audiovisuellen Werken
  - 2.3.4. Lizenzen
    - 2.3.4.1. Creative Commons
- 2.4. Erste Schritte in der audiovisuellen Produktion
  - 2.4.1. Vorproduktion
    - 2.4.1.1. Drehbuchautor und Produktion
  - 2.4.2. Verkaufsbericht
  - 2.4.3. *Pitch* oder Verkaufsgespräch
- 2.5. Einführung in das *Pitching* bei Transmedia- und Multiplattform-Projekten
  - 2.5.1. *Pitching*
    - 2.5.1.1. Typen
    - 2.5.1.2. Andere Leitlinien
    - 2.5.1.3. Struktur
    - 2.5.1.4. Öffentliches

- 2.5.2. Transmediales Projekt
  - 2.5.2.1. Komposition
  - 2.5.2.2. Plattformen
  - 2.5.2.3. Ideen
  - 2.5.2.4. Präsentation
- 2.6. Einführung in das *Pitching* bei Transmedia- und Multiplattform-Projekten II
  - 2.6.1. Schlüssel zu gutem *Pitching*
    - 2.6.1.1. Publikum
    - 2.6.1.2. Visuelle Elemente
    - 2.6.1.3. Organisation
    - 2.6.1.4. *Feedback* oder Rückmeldung
- 2.7. Phasen in der Struktur der Filmvermarktung
  - 2.7.1. Existenz
  - 2.7.2. Überredungskunst
  - 2.7.3. Erinnerung
  - 2.7.4. Platzierung
  - 2.7.5. Marketing
  - 2.7.6. Repräsentativität
- 2.8. Festivals, Märkte und Auszeichnungen
  - 2.8.1. Festivals
  - 2.8.2. Märkte
  - 2.8.3. Auszeichnungen
- 2.9. Festivals, Märkte und Auszeichnungen II
  - 2.9.1. Europa
  - 2.9.2. Amerika
  - 2.9.3. Afrika
  - 2.9.4. Asien
- 2.10. Audiovisuelle Finanzierung
  - 2.10.1. Entwicklungsfonds
    - 2.10.1.1. Drehbuchautoren
  - 2.10.2. Öffentlich finanzierte Fonds
    - 2.10.2.1. Produktion
  - 2.10.3. Privat finanzierte Fonds
    - 2.10.3.1. Produktion

### Modul 3. Drehbuch im Kurzfilm

- 3.1. Eine Einführung in Kurzfilme
  - 3.1.1. Konzept
  - 3.1.2. Ursprung
  - 3.1.3. Evolution
- 3.2. Der Kurzfilm in der audiovisuellen Industrie
  - 3.2.1. Historische Entwicklung
  - 3.2.2. Trends
- 3.3. Von der Idee zum literarischen Drehbuch
  - 3.3.1. Idee
  - 3.3.2. Synopsis
  - 3.3.3. Das literarische Drehbuch
    - 3.3.3.1. Titel
    - 3.3.3.2. Beschreibung
    - 3.3.3.3. Dialog
    - 3.3.3.4. Übergang
- 3.4. Technisches Drehbuch
  - 3.4.1. Anmerkungen
  - 3.4.2. Szenario
  - 3.4.3. Nummerierter Plan
  - 3.4.4. Nummerierte Reihenfolge
  - 3.4.5. Bewegung der Kamera
  - 3.4.6. Musik
  - 3.4.7. Sound-Effekte
  - 3.4.8. Name des Charakters
  - 3.4.9. Bühnenname
    - 3.4.9.1. Innen/Außen
    - 3.4.9.2. Tag/Nacht
  - 3.4.10. Lageplan
- 3.5. *Storyboard*
  - 3.5.1. Ursprung
  - 3.5.2. Funktion
  - 3.5.3. Merkmale
    - 3.5.3.1. Bilder in Folge
    - 3.5.3.2. Texte

- 3.5.4. Elemente
  - 3.5.4.1. Pläne
  - 3.5.4.2. Charaktere
  - 3.5.4.3. Aktion der Szene
  - 3.5.4.4. Dauer der Dreharbeiten
- 3.6. Ton-Skript
  - 3.6.1. Ursprung
  - 3.6.2. Funktion
  - 3.6.3. Merkmale
- 3.7. Ton-Skript II
  - 3.7.1. Elemente
    - 3.7.1.1. Soundtrack
    - 3.7.1.2. Direkter Ton
    - 3.7.1.3. Dialoge
    - 3.7.1.4. Foley
    - 3.7.1.5. Auswirkungen
    - 3.7.1.6. Umgebungen
    - 3.7.1.7. Musik
    - 3.7.1.8. Schweigen
- 3.8. Videoclips, Werbespots und Trailer
  - 3.8.1. Videoclips
  - 3.8.2. Werbespots
  - 3.8.3. Trailer
- 3.9. Von Kurzfilmen zu Mikro- und Nanofilmen
  - 3.9.1. Kurzfilme
  - 3.9.2. Mikrofilme
  - 3.9.3. Nanofilme
- 3.10. Festivals
  - 3.10.1. Definition
  - 3.10.2. Typen
  - 3.10.3. Auszeichnungen

## Modul 4. Drehbuch in Videospiele

- 4.1. Eine Einführung in Videospiele
  - 4.1.1. Konzept
  - 4.1.2. Ursprung
  - 4.1.3. Unterhaltungsindustrie
  - 4.1.4. Internet-Ära
- 4.2. Videospiele in der audiovisuellen Industrie
  - 4.2.1. Historische Entwicklungen
  - 4.2.2. Führung
    - 4.2.2.1. Marketing
    - 4.2.2.2. Kapitalgesellschaften
- 4.3. Narrative Struktur von Videospiele
  - 4.3.1. Theorie
    - 4.3.1.1. Literarisch
    - 4.3.1.2. Videospiele
    - 4.3.1.3. Videospiele-Erzählung
      - 4.3.1.3.1. Charaktere und Spieler
      - 4.3.1.3.2. Definiert und undefiniert
  - 4.3.2. Intertextualität
  - 4.3.3. Hypertext
  - 4.3.4. Ludologie
- 4.4. Videospiele-Genres
  - 4.4.1. Ursprünge
    - 4.4.1.1. Typen nach Chris Crawford
      - 4.4.1.1.1. Geschicklichkeit und Aktion
    - 4.1.1.2. Strategie und Kognition

- 4.4.2. Aktuelle Typen
  - 4.4.2.1. Aktion
  - 4.4.2.2. Schüsse
  - 4.4.2.3. Strategie
  - 4.4.2.4. Simulation
  - 4.4.2.5. Sport
  - 4.4.2.6. Rennen
  - 4.4.2.7. Abenteuer
  - 4.4.2.8. Rolle
  - 4.4.2.9. Sonstige
    - 4.4.2.9.1. Sandbox
    - 4.4.2.9.2. Musikalisch
    - 4.4.2.9.3. Puzzles
    - 4.4.2.9.4. Party Games
    - 4.4.2.9.5. Bildung
- 4.4.3. Hybridisierungen
- 4.5. Entwicklung von Welt, Charakteren und Zielen
  - 4.5.1. Welt
  - 4.5.2. Charaktere
  - 4.5.3. Ziele
- 4.6. Entwurfsdokument
  - 4.6.1. *Game Design Document* (GDD)
    - 4.6.1.1. Kern
    - 4.6.1.2. Handlung oder *Storyline*
    - 4.6.1.3. Beschreibung
    - 4.6.1.4. Technologie
    - 4.6.1.5. Spiel-Modi
    - 4.6.1.6. Spielmechanik II
    - 4.6.1.7. Optionen
    - 4.6.1.8. Umgebung
    - 4.6.1.9. Elemente





- 4.7. Technisches Drehbuch
  - 4.7.1. Vom literarischen Drehbuch bis zum technischen Skript
  - 4.7.2. Elemente des technischen Skripts
    - 4.7.2.1. Dauer der Levels
    - 4.7.2.2. Kameras
    - 4.7.2.3. Storyboard
    - 4.7.2.4. Beschreibung der einzelnen Items
      - 4.7.2.4.1. Visualisierung
      - 4.7.2.4.2. Layout
    - 4.7.2.5. Befehle
    - 4.7.2.6. Definition der Ziele nach Levels
    - 4.7.2.7. Entwurfsdokument
- 4.8. Videoludische Analyse
  - 4.8.1. Semiologie
  - 4.8.2. Ästhetik der Kommunikation
  - 4.8.3. Ludologie
  - 4.8.4. Filmanalyse
  - 4.8.5. Psychologie
  - 4.8.6. Praktisches Beispiel

“  
*Eine einzigartige, wichtige  
und entscheidende  
Fortbildungserfahrung, die Ihre  
berufliche Entwicklung fördert*”

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 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 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.



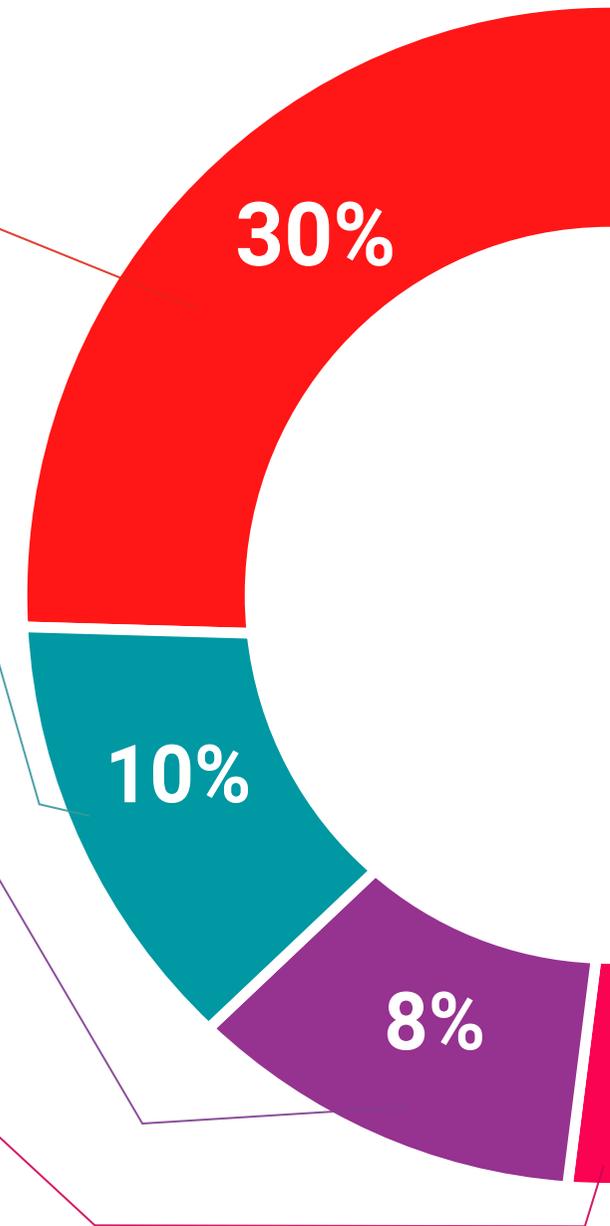
#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

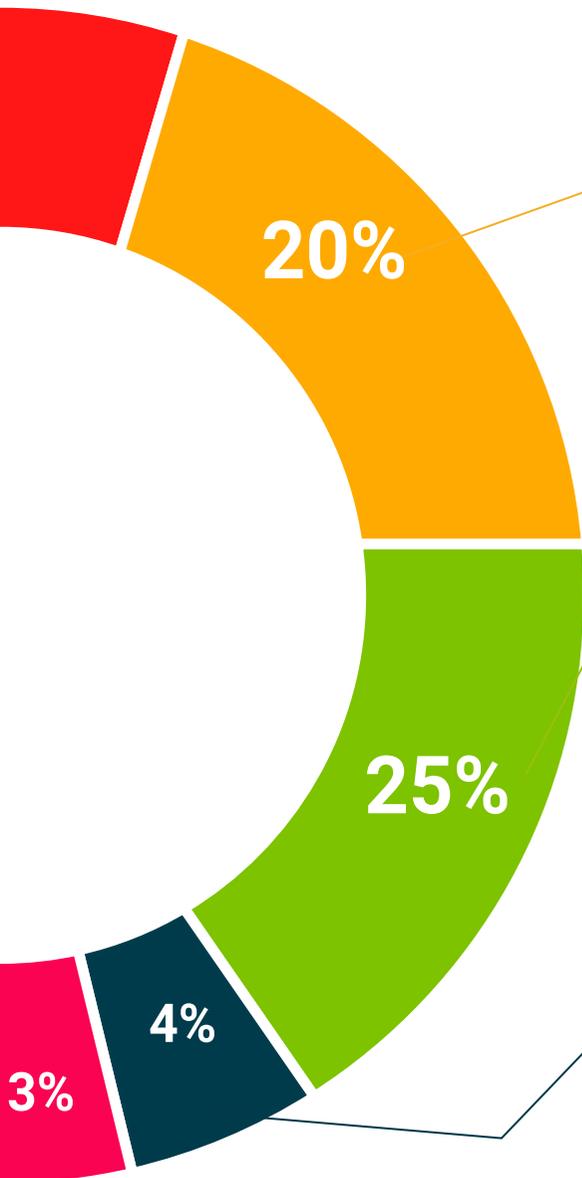
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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 Universitätsexperte in Transmediale Drehbücher garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Transmediale Drehbücher** 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: **Universitätsexperte in Transmediale Drehbücher**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



\*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 institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte

Transmediale Drehbücher

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

Universitätsexperte

Transmediale Drehbücher