

Universitätskurs

Erstellung und Verwaltung von
Digitalen Gemeinschaften

Universitätskurs

Erstellung und Verwaltung von Digitalen Gemeinschaften

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/journalismus-kommunikation/universitatskurs/erstellung-verwaltung-digitalen-gemeinschaften

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

In der heutigen Gesellschaft ist die Nutzung sozialer Medien ein fester Bestandteil fast jeder Tätigkeit. Ein Unternehmen, das kein Facebook- oder Instagram-Konto hat, verliert potenzielle Kunden. Aus diesem Grund glauben immer mehr Organisationen an den Wert eines *Community Managers* und entscheiden sich, dieses Profil in ihr Personal aufzunehmen. Dank dieses akademischen Programms der TECH Technologischen Universität wird der Journalist in der Lage sein, sich all die überlegenen Kenntnisse anzueignen, die es ihm ermöglichen werden, virtuelle Gemeinschaften zu verwalten, die dem Unternehmen bemerkenswerte Vorteile bringen werden, was zweifellos grundlegend für sein Wachstum sein wird.



“

Die Verwaltung virtueller Gemeinschaften wird Ihnen helfen, die Meinung der Öffentlichkeit über Ihre Marke zu erfahren. Nutzen Sie diese Informationen, um in einem hart umkämpften Markt hervorzustechen"

Die Nutzung sozialer Netzwerke ist nicht mehr nur auf den privaten Bereich und die Freizeit beschränkt, sondern hat sich zu einem wesentlichen Instrument auf Unternehmensebene entwickelt. Heutzutage müssen alle Unternehmen in den *Social Media* präsent sein, um ihre Zielgruppe besser erreichen zu können. Aber um all diese Kontakte mit dem Publikum zu managen, reicht es nicht aus, zu wissen, wie man schreibt, und die Marke genau zu kennen, sondern es ist notwendig, spezifische Fähigkeiten für die Verwaltung virtueller Gemeinschaften zu haben, um einen guten Ruf zu schaffen, das Image des Unternehmens in den Köpfen der Nutzer zu positionieren und vor allem Krisen schnell und effektiv zu lösen.

Aus diesem Grund wird das Profil des Journalisten, der sich auf *Community Management* spezialisiert hat, immer häufiger als Verantwortlicher für die Verwaltung dieser Konten gesucht, um eine bemerkenswerte Steigerung der Follower, der Interaktionen und des Konsums zu erreichen. Aus diesem Grund gibt es viele Fachleute in diesem Sektor, die ihren Lebenslauf mit Programmen wie diesem erweitern möchten, in dem sie nicht nur spezialisierte Informationen von Dozenten mit umfassender Erfahrung und gutem Ruf erhalten, sondern auch einen Mehrwert für ihr berufliches Profil, da es sich um einen Abschluss handelt, der von der führenden Online-Universität auf dem Markt angeboten wird.

Auf diese Weise lernen die Studenten dank dieses Programms die Vorteile kennen, die Netzwerke wie Facebook, Instagram oder YouTube für Marken mit sich bringen, aber sie lernen auch, wie man Artikel für Blogs schreibt oder Krisen mit aktuellen oder potenziellen Kunden bewältigt. Dies wird zweifellos von grundlegender Bedeutung für ihre berufliche Entwicklung sein und ihnen die Türen zu einem breiteren Arbeitsmarkt öffnen, der über den traditionellen Journalismus oder die Kommunikation hinausgeht. Auf diese Weise wird der Journalist zu einem wichtigen Aktivposten in seinem Unternehmen und hat Zugang zu verantwortungsvolleren Positionen in seinem Bereich.

Dieser **Universitätskurs in Erstellung und Verwaltung von Digitalen Gemeinschaften** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Kommunikationsexperten vorgestellt werden
- ♦ Ihre anschaulichen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte vermitteln theoretische und praktische Informationen über die für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen
- ♦ Neuigkeiten über Verwaltung von digitalen Gemeinschaften
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden für Erstellung und Verwaltung von digitalen Gemeinschaften
- ♦ Das interaktive Lernsystem, welches auf Algorithmen zur Entscheidungsfindung in gegebenen Situationen basiert
- ♦ 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



Facebook und Instagram können Ihre Verbündeten sein, um Ihre Marke bekannt zu machen"

“

Möchten Sie erfahren, wie Sie den Ruf Ihres Unternehmens durch soziale Netzwerke verbessern können? Schreiben Sie sich für dieses Programm ein und lernen Sie, wie man virtuelle Gemeinschaften verwaltet"

Das Dozententeam besteht aus Fachleuten aus dem Bereich der Kommunikation, die ihre Berufserfahrung in dieses Programm einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten 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 Lernprogramm für die Fortbildung in realen Situationen bietet.

Das Konzept dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Im digitalen Zeitalter ist Ihr Zielpublikum im Internet. Mit diesem Programm werden Sie lernen, wie Sie diese Kunden erreichen und an sich binden können.

Das Internet hat die Schaffung virtueller Gemeinschaften begünstigt, in denen die Kunden Ihrer Marke auftreten können.



02 Ziele

Die Nutzung des Internets und neuer Technologien auf kommerzieller Ebene hat die Beziehungen zwischen Marken und Kunden verbessert und virtuelle Gemeinschaften geschaffen, in denen nicht nur Produkte beworben werden, sondern auch Debatten entstehen und der Ruf des Unternehmens verbessert werden kann. Aus diesem Grund werden Journalisten gesucht, die über ein hohes Maß an Kompetenz im Umgang mit digitalen Tools verfügen, die auf diesen Bereich ausgerichtet sind. Mit diesem Programm wird der Student die Fähigkeiten erwerben, um ein erstklassiger *Community-Manager* zu werden, den alle Unternehmen gerne in ihrem Team haben möchten.





“

Virtuelle Gemeinschaften sind in der Lage, eine Marke zum Erfolg oder Misserfolg zu führen. Mit dieser Spezialisierung werden Sie in der Lage sein, sie so zu verwalten, dass nur positive Ergebnisse erzielt werden"



Allgemeine Ziele

- ♦ Konzeptuelles Verständnis und Beherrschung des Bereichs des *Transmedia Storytelling* und seiner Relevanz in verschiedenen Berufsfeldern (Werbung, Marketing, Journalismus, Unterhaltung).
- ♦ Erwerb der Grundlagen der transmedialen Kreation, von der Erzählung bis zur Produktion und der Dynamisierung in sozialen Gemeinschaften

“

Jedes Unternehmen braucht einen Profi wie Sie, der in der Lage ist, überzeugende Inhalte zu erstellen, um Kunden zu gewinnen und zu binden"





Spezifische Ziele

- Vertiefung der Methodik für die Schaffung und Dynamisierung einer transmedialen digitalen Gemeinschaft, einschließlich der Stimulierung von nutzergenerierten Inhalten
- Fähigkeit, virtuelle Gemeinschaften in verschiedenen sozialen Netzwerken zu verwalten, um ein angemessenes Markenimage zu schaffen

03

Kursleitung

Die Dozenten dieses Universitätskurses in Erstellung und Verwaltung von Digitalen Gemeinschaften wurden aufgrund ihrer umfassenden Kenntnisse und Erfahrungen in diesem Bereich ausgewählt. Sie sind also Lehrkräfte, die wissen, wie man Gruppen in sozialen Netzwerken koordiniert, die einen Mehrwert für das Unternehmen schaffen. Darüber hinaus haben sie im Bewusstsein der Bedeutung einer qualitativ hochwertigen Lehre für die Schaffung von hochgeschätzten Fachkräften auf dem Arbeitsmarkt das beste Programm im aktuellen akademischen Panorama entwickelt.





“

Dozenten mit umfassender Erfahrung im Bereich der digitalen Verwaltung von Gemeinschaften zeigen Ihnen, wie Sie mehr Abonnenten gewinnen können"

Internationaler Gastdirektor

Im Bereich der darstellenden Künste und Medien ist der Name Magda Romanska auf internationaler Ebene unverkennbar. Die Expertin hat unter anderem als leitende Forscherin am metaLAB der Harvard University gearbeitet und leitet das Transmedia Arts Seminar am renommierten Mahindra Humanities Center. Darüber hinaus hat sie zahlreiche Studien in Verbindung mit Institutionen wie dem Zentrum für Europäische Studien und dem Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien entwickelt.

Ihre Arbeitsbereiche konzentrieren sich auf die Überschneidung von Kunst, Geisteswissenschaften, Technologie und transmedialem Storytelling. Zu diesem umfassenden Rahmen gehören auch Multiplattform- und Metaverse-Dramaturgie sowie die Interaktion zwischen Menschen und künstlicher Intelligenz in der Performance. Auf der Grundlage ihrer eingehenden Studien in diesen Bereichen hat sie Drametrics entwickelt, eine quantitative und computergestützte Analyse von dramatischen Texten.

Sie ist außerdem Gründerin, CEO und Chefredakteurin von TheTheatreTimes.com, dem weltweit größten digitalen Theaterportal. Sie hat auch Performap.org ins Leben gerufen, eine interaktive digitale Karte von Theaterfestivals, die durch das Labor für Digitale Geisteswissenschaften in Yale und einen Innovationszuschuss der LMDA finanziert wurde. Sie war auch für die Entwicklung des International Online Theatre Festival (IOTF) verantwortlich, einem jährlichen globalen Streaming-Theaterfestival, das bisher mehr als eine Million Teilnehmer erreicht hat. Darüber hinaus wurde diese Initiative mit dem zweiten internationalen Kultur-Online-Preis für das „Beste Online-Projekt“ ausgezeichnet, der unter 452 anderen Vorschlägen aus 20 Ländern vergeben wurde.

Dr. Romanska wurde außerdem mit den MacDowell, Apothetae und Lark Theatre Playwriting Fellowships der Time Warner Foundation ausgezeichnet. Darüber hinaus wurde sie mit dem PAHA Creative-Preis und dem Elliott Hayes Award for Excellence in Playwriting



Dra. Romanska, Magda

- Leitende Forscherin am metaLAB von Harvard
- Geschäftsführende Direktorin und Chefredakteurin bei TheTheatreTimes.com
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Minda-Zentrum für Europäische Studien in Güzburg
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien
- Professorin für Darstellende Künste am Emerson College
- Außerordentliche Professorin am Berkman-Zentrum für Internet und Gesellschaft
- Promotion in Theater, Film und Tanz von der Cornell University
- Masterstudiengang in Modernes Denken und Literatur an der Stanford University
- Absolventin der Yale School of Drama und der Abteilung für Vergleichende Literaturwissenschaft
- Präsidentin des Seminars für Transmediale Künste am Mahindra Humanities Center
- Mitglied des Beirats von Digital Theatre+

“

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung



Dr. Regueira, Javier

- ♦ Vizepräsident und Mitbegründer der spanischen Vereinigung für Branded Content
- ♦ Geschäftsführer der spezialisierten Agentur für Branded Content ZOND (Teil der MIO Group)
- ♦ Dozent an der Päpstlichen Universität Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- ♦ Ehemaliger Marketingleiter bei BDF Nivea und Imperial Tobacco
- ♦ Autor, Blogger und TEDx Speaker
- ♦ Promotion in Markeninhalten
- ♦ Hochschulabschluss in CC.EE. Europäische ICADE E4
- ♦ Masterstudiengang in Marketing

Professoren

Dr. Suárez, Adrián

- ♦ Dozent für Multimediaprojekte, Unternehmensimage und Benutzerfreundlichkeit bei UNIR
- ♦ Dozent an der EBF Business School, Cesuga und IEBS
- ♦ Umfangreiche Erfahrung als Content Manager in der Videospielebranche und im Erstellen von Webinhalten
- ♦ Promotion in digitaler Kommunikation, Narration und Videospielen
- ♦ Hochschulabschluss in Architektur
- ♦ Masterstudiengang in Marketing und Kommunikationsmanagement



04

Struktur und Inhalt

Die Nutzer von heute nutzen das Internet als Teil ihres täglichen Lebens und suchen in diesem Medium nach Informationen über alles, was sie konsumieren möchten. In diesem Sinne ist es für Journalisten wichtig, die notwendigen Fähigkeiten für die Erstellung und Verwaltung von digitalen Gemeinschaften zu entwickeln, durch die sie positive Meinungen über die Marke erzeugen und Kunden für sich gewinnen können. Zu diesem Zweck wird ihnen ein umfassender Lehrplan angeboten, der alles enthält, was ein Profi wissen muss, um ein anerkannter *Community Manager* zu werden.



“

*Das Erlernen der Verwaltung
virtueller Gemeinschaften wird für die
Verbesserung Ihrer Wettbewerbsfähigkeit
als Journalist 2.0 unerlässlich sein"*

Modul 1. Erstellung und Verwaltung von Digitalen Gemeinschaften

- 1.1. Eine virtuelle Gemeinschaft und wo wir sie schaffen können
 - 1.1.1. Arten von Benutzern
 - 1.1.2. Räume, in denen virtuelle Gemeinschaften geschaffen werden können
 - 1.1.3. Besonderheiten dieser Räume
- 1.2. Community-Management auf Facebook und Instagram
 - 1.2.1. Tools zur Erstellung und Verwaltung von Gemeinschaften
 - 1.2.2. Möglichkeiten und Grenzen
- 1.3. Verwaltung der Twitter-Community
 - 1.3.1. Tools zur Erstellung und Verwaltung von Gemeinschaften
 - 1.3.2. Möglichkeiten und Grenzen
- 1.4. Community-Management auf YouTube
 - 1.4.1. Tools zur Erstellung und Verwaltung von Gemeinschaften
 - 1.4.2. Möglichkeiten und Grenzen
- 1.5. Community-Management auf Twitch
 - 1.5.1. Tools zur Erstellung und Verwaltung von Gemeinschaften
 - 1.5.2. Möglichkeiten und Grenzen
- 1.6. Verwaltung zukünftiger Gemeinschaften in neu entstehenden Räumen. Die Schlüssel
 - 1.6.1. Schlüssel, die bei der Analyse der besprochenen Netzwerke zu berücksichtigen sind
 - 1.6.2. Welche Schritte sind zu unternehmen, wenn neue soziale Netzwerke entstehen?
 - 1.6.3. Diskurse und Dialoge



- 1.7. Wie kann man die Generierung von Inhalten durch Benutzer auslösen?
 - 1.7.1. Der *Prosumer* nach COVID
 - 1.7.2. Wettbewerbe, Verlosungen und Kampagnen
 - 1.7.3. Verbindung mit sozialen Netzwerken und Transmedia
- 1.8. Planung und Messung von Inhalten I
 - 1.8.1. Arten von Inhalt und Schreiben
 - 1.8.2. Inhaltliche Strukturierung
- 1.9. Planung und Messung von Inhalten II
 - 1.9.1. Messen von Aktionen in sozialen Medien
 - 1.9.2. Auswirkungen auf Google
 - 1.9.3. Entscheidungstreffen
- 1.10. Entwicklung von Blog-Inhalten und ihre Bewegung durch Netzwerke
 - 1.10.1. Die Bedeutung des Bloggens heute
 - 1.10.2. Techniken zum Verschieben von Inhalten über Netzwerke hinweg
 - 1.10.3. Lösung der Krise

“

*Lernen Sie, wie Sie virtuelle
Gemeinschaften verwalten können,
um Ihre Marke zu positionieren"*

05

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 Studierenden 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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. 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 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 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 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 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.



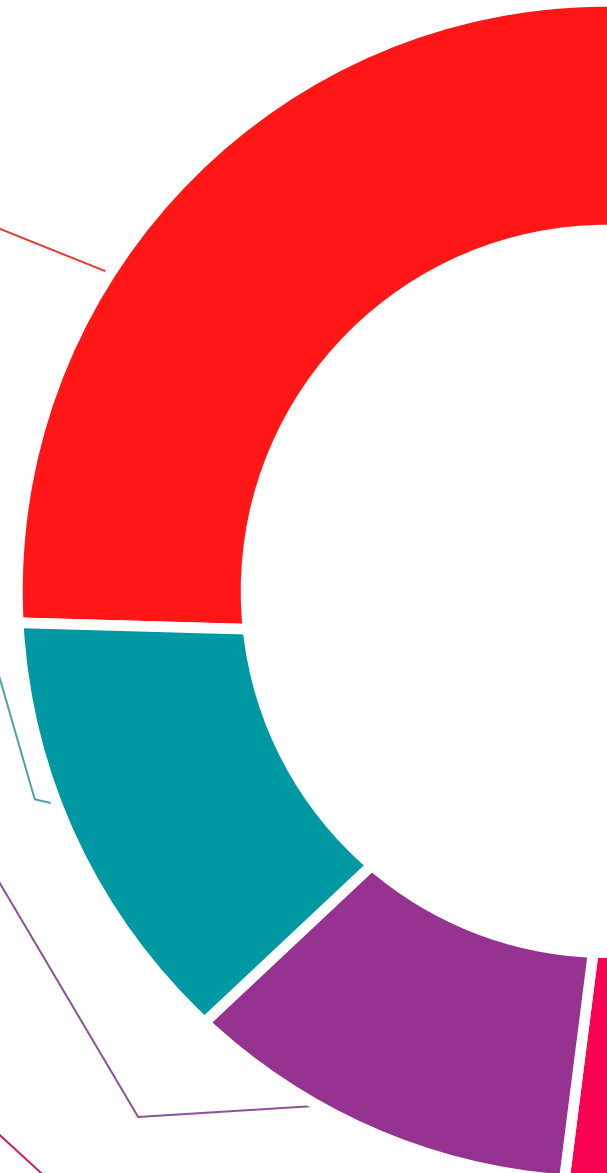
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

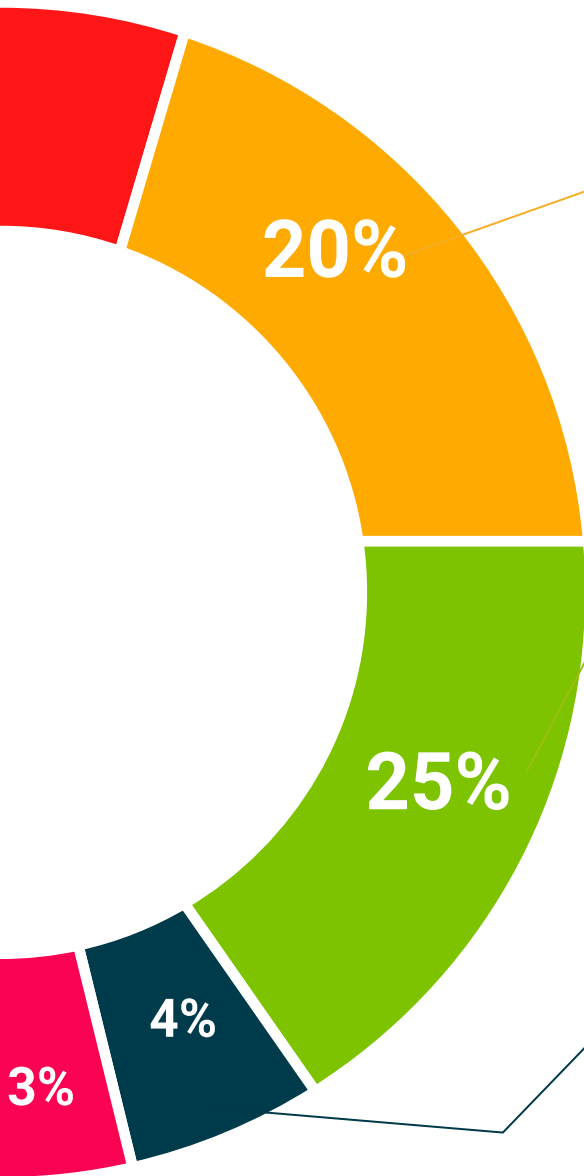
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Erstellung und Verwaltung von Digitalen Gemeinschaften 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 **Universitätskurs in Erstellung und Verwaltung von Digitalen Gemeinschaften** 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 Erstellung und Verwaltung von Digitalen Gemeinschaften**

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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Erstellung und Verwaltung
von Digitalen Gemeinschaften

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

Universitätskurs

Erstellung und Verwaltung von
Digitalen Gemeinschaften