



Produktion von Transmedia-Inhalten

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

Index

O1 O2
Präsentation Ziele
Seite 4 Seite 8

Seite 12

03 04 05

Kursleitung Struktur und Inhalt Methodik

Seite 16 Seite 20

06 Qualifizierung

Seite 28





tech 06 | Präsentation

Die Fortschritte bei den neuen Technologien und das Aufkommen neuer Anwendungen für die Erstellung von Inhalten haben den Konsum von hochwertigen Multimedia-Produkten begünstigt. Diese Inhalte sollten jedoch nicht als getrennte Teile verstanden werden. In der Welt der Transmedialität muss jede Veröffentlichung als Teil derselben Geschichte gesehen werden, was für den Nutzer eine wesentlich bereichernde Erfahrung darstellt.

Aus diesem Grund suchen immer mehr Kommunikations- und Werbeagenturen nach Journalisten und Kommunikatoren, die sich auf Transmedia Content spezialisiert haben und in der Lage sind, verschiedene Berichte zu entwerfen, die Teil der gleichen Geschichte sind und dies zudem über verschiedene Medien tun. Dieses Bedürfnis nach Spezialisierung hat das Interesse vieler Fachleute an qualitativ hochwertigen Studienprogrammen geweckt, mit denen sie die nötige Fortbildung erlangen können, um ihre Karriere anzukurbeln und sich eine Nische in einem neuen Markt zu erschließen, der die lineare Struktur der Kommunikation zugunsten einer komplexeren Struktur aufgegeben hat, zu der der Empfänger viel beizutragen hat.

Vor diesem Hintergrund hat die TECH Technologische Universität diesen Universitätskurs für die Produktion von Transmedia-Inhalten entwickelt, das die wichtigsten Informationen zu diesem Thema zusammenfasst, sodass die Studenten einen vollständigen Lernprozess durchlaufen können, dank dessen sie die notwendigen Fähigkeiten entwickeln können, um sich in diesem Sektor zu behaupten. Einer der Hauptvorteile dieses Studiengangs ist außerdem, dass er zu 100% online angeboten wird, so dass die Studenten ihr Studium frei planen können.

Dieser **Universitätskurs in Produktion von Transmedia-Inhalten** 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 die Produktion von Transmedia-Inhalten
- Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden in Produktion von Transmedia-Inhalten
- 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



Verwalten Sie alle Phasen der Erstellung medienübergreifender Inhalte und liefern Sie Ihrem Publikum qualitativ hochwertige Produkte"

Präsentation | 07 tech



Die Produktion von Transmedia-Inhalten erfordert ein breites Wissen über die neuen Kommunikationsplattformen. Wenn Sie sich für dieses Programm einschreiben, werden Sie alles lernen, was Sie über dieses Thema wissen müssen"

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.

Dank des Abschlusses dieses Universitätskurses werden Sie in der Lage sein, eine Referenz in der transmedialen Produktion zu werden.

Schaffen Sie innovative Inhalte, die für die Öffentlichkeit von großem Interesse sind, und heben Sie sich auf einem immer stärker umkämpften Arbeitsmarkt ab.







tech 10 | Ziele



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, der Dynamisierung in sozialen Gemeinschaften und der wirtschaftlichen Monetarisierung



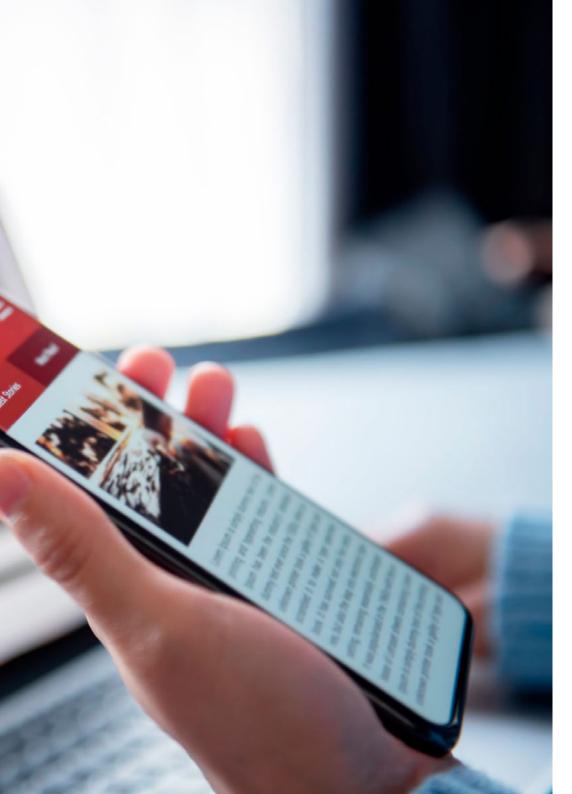
Lernen Sie, wie Sie qualitativ hochwertige Transmedia-Inhalte erstellen können, und werden Sie zu dem Experten, den jedes Unternehmen gerne in seinem Team hätte"





Spezifische Ziele

- Vertiefung der praktischen Methodik bei der Erstellung von Transmedia-Inhalten, von der Recherche- und Dokumentationsphase, bis hin zu den Plattformen und partizipativen Mechanismen
- Ein auf Transmedia-Inhalten spezialisierter Experte zu werden, der für die Unternehmen, für die Sie arbeiten, einen Mehrwert schafft









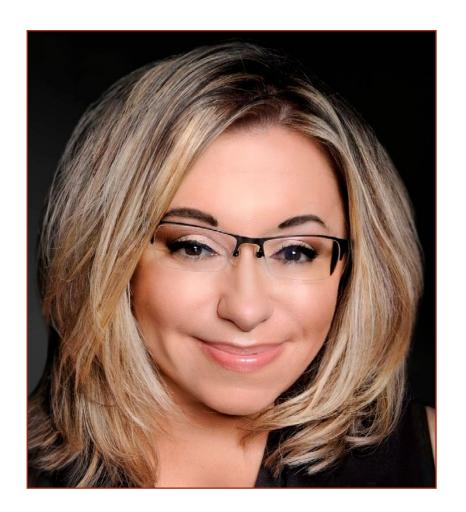
Internationaler Gastdirektor

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



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 Günzburg
- 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"

tech 14 | Kursleitung

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

Fr. Rosendo, Nieves

- Dozentin Universität Granada
- Doktorandin in Transmedialer Kommunikation







tech 18 | Struktur und Inhalt

Modul 1. Produktion von Transmedia-Inhalten

- 1.1. Die Phase der Projektidee
 - 1.1.1. Erzählung
 - 1.1.2. Plattformen
 - 1.1.3. Publikum
- 1.2. Dokumentation, Recherche und Referenzrecherche
 - 1.2.1. Dokumentation
 - 1.2.2. Erfolgreiche Benchmarks
 - 1.2.3. Von anderen lernen
- 1.3. Kreative Strategien: Auf der Suche nach der Prämisse
 - 1.3.1. Die Prämisse
 - 1.3.2. Die Notwendigkeit der Prämisse
 - 1.3.3. Kohärente Projekte
- 1.4. Plattformen, Erzählungen und Beteiligung. Ein iterativer Prozess
 - 1.4.1. Kreativer Prozess
 - 1.4.2. Verbindung zwischen den verschiedenen Teilen
 - 1.4.3. Transmediale Erzählungen als Prozess
- 1.5. Der erzählerische Vorschlag: Geschichte, Bögen, Welten und Figuren
 - 1.5.1. Die Geschichte und die Erzählbögen
 - 1.5.2. Welten und Universen
 - 1.5.3. Charaktere als Mittelpunkt der Geschichte
- 1.6. Die optimale Unterstützung für unsere Erzählung. Formate und Plattformen
 - 1.6.1. Das Medium und die Botschaft
 - 1.6.2. Auswahl der Plattform
 - 1.6.3. Auswahl des Formats





Struktur und Inhalt | 19 tech

- 1.7. Gestaltung des Erlebnisses und der Teilnahme. Kennen Sie Ihr Publikum
 - 1.7.1. Entdecken Sie Ihr Publikum
 - 1.7.2. Ebenen der Beteiligung
 - 1.7.3. Erfahrung und Einprägsamkeit
- 1.8. Die transmediale Produktionsbibel: Ansatz, Plattformen, User Journey
 - 1.8.1. Die transmediale Produktionsbibel
 - 1.8.2. Ansatz und Plattformen
 - 1.8.3. User Journey
- 1.9. Die Transmedia-Produktionsbibel: Projektästhetik, Material und technische Anforderungen
 - 1.9.1. Die Bedeutung der Ästhetik
 - 1.9.2. Möglichkeiten und Produktion
 - 1.9.3. Materielle und technische Anforderungen
- 1.10. Die Transmedia-Produktionsbibel: Fallstudien zu Geschäftsmodellen
 - 1.10.1. Modell-Design
 - 1.10.2. Anpassung des Modells
 - 1.10.3. Fälle



Erforschen Sie Ihr Zielpublikum und erstellen Sie Transmedia-Inhalte, die auf dessen Geschmack und Interessen zugeschnitten sind"





tech 24 | Methodik

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.

tech 26 | Methodik

Relearning Methodik

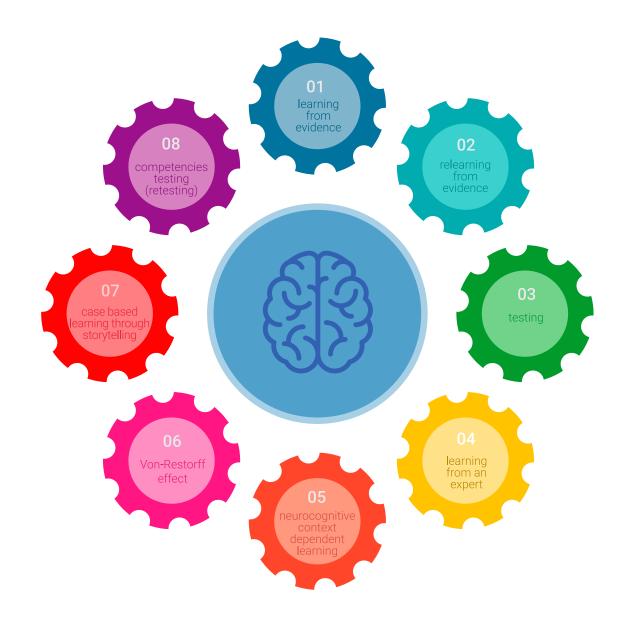
TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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.



Methodik | 27 tech

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 Ihr 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.



20%

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.



4%





tech 30 | Qualifizierung

Dieser **Universitätskurs in Produktion von Transmedia-Inhalten** 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 Produktion von Transmedia-Inhalten Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std**.



Tere Guevara Navarro

^{*}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.

technologische universität Universitätskurs Produktion von Transmedia-Inhalten » Modalität: online » Dauer: 6 Wochen » Qualifizierung: TECH Technologische Universität

» Aufwand: 16 Std./Woche

» Prüfungen: online

» Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo

