

# Universitätsexperte

## Audiovisuelles Produktmanagement





**tech** technologische  
universität

## Universitätsexperte Audiovisuelles Produktmanagement

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-audiovisuelles-produktmanagement](http://www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-audiovisuelles-produktmanagement)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

---

Seite 26

# 01

# Präsentation

Der Einfluss von Film und Fernsehen hat dazu geführt, dass die Menschen heute ihre eigenen audiovisuellen Produkte schaffen wollen. Daher suchen die Unternehmen des Sektors nach neuen Talenten, um neue Produktionstechniken und Geschichten zu entwickeln. Dieser Studiengang bietet Designern und Programmierern von Videospielen die Möglichkeit, in diesen Bereich einzusteigen und die Grundlagen zu erlernen, die für die Erstellung von Inhalten in verschiedenen Formaten erforderlich sind. Sie werden auch eine Reihe von Fähigkeiten erwerben, um ein Team in einem Unternehmen wie Paramount, Universal usw. zu leiten.



PHILIPS



“

*Ihre Kreativität wird Ihnen helfen, in dieses neue Arbeitsfeld einzusteigen"*



Die optimale Verwaltung einer audiovisuellen Produktion ist eine Aufgabe, die spezielle Kenntnisse über die in den letzten Jahren entstandenen Übertragungsplattformmodelle erfordert. Dadurch können Spieleentwickler ihre technologischen Fähigkeiten zum Nutzen der Branche anpassen.

Auf diese Weise wird der Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement den Studenten eine Fortbildung bieten, die sich auf die Strukturierung von audiovisuellen Unternehmen, neue Geschäftsmodelle im Bereich der Kommunikation und die wichtigsten Werbestrategien in der Branche konzentriert. All dies sind wesentliche Konzepte zur Bewältigung der neuen Herausforderungen auf dem Arbeitsmarkt, um ein attraktiveres, an die Anforderungen des Sektors angepasstes Profil zu erreichen.

Aus diesen Gründen wird der Abschluss des Studiums die Tür zu einem hart umkämpften Berufsmarkt öffnen, der Designer mit einer innovativen Perspektive und außergewöhnlicher Kreativität erfordert. Außerdem werden sie mit ihren Kenntnissen im Bereich Animation für Unternehmen wie Pixar, Disney oder Sony Pictures arbeiten können, die sich in den letzten Jahren auf die Herstellung von Animationsprodukten spezialisiert haben.

Dieser **Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Designexperten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden für die Verwaltung audiovisueller Produkte
- ♦ Theoretische Vorträge, 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



*Ihr Talent und Ihre Fähigkeiten  
werden in der Welt der audiovisuellen  
Produktion gebraucht"*



*Treten Sie in einen neuen Arbeitsmarkt ein und machen Sie das Beste aus Ihrem Talent, Geschichten zu schreiben"*

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus dem Bereich Design, die ihre Erfahrungen in dieses Programm einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das auf die Weiterbildung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen wird, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des Studiengangs auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Befassen Sie sich mit den Herausforderungen des digitalen Umfelds für die Geschäftsmodelle von Zeitungsunternehmen.*

*Verwalten Sie strategische, personelle, materielle und technische Ressourcen in einem audiovisuellen Unternehmen.*



# 02 Ziele

Dieses Programm richtet sich an Videospiegelprogrammierer, die eine neue berufliche Laufbahn einschlagen wollen. Damit werden sie ihre Techniken verbessern und Animationsproduktionen erstellen, die auf sehr anspruchsvollen Märkten wettbewerbsfähig sind. Sie werden daher in der Lage sein, ein audiovisuelles Arbeitsteam zu leiten und die verschiedenen verfügbaren Ressourcen zu verwalten, um eine hervorragende Arbeit zu leisten. Auf diese Weise werden sie Zugang zu neuen Arbeitsplätzen erhalten und ihre Fähigkeiten erproben können.





“

*Erfüllen Sie Ihre neuen beruflichen Ziele, befassen Sie sich mit den Veränderungen, die die digitalen Netze dem Sektor auferlegt haben"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Verstehen der Struktur des audiovisuellen Systems
- ◆ Erfahren, wie neue Unternehmen in der heutigen audiovisuellen Landschaft geführt und gestaltet werden
- ◆ Wissen, wie audiovisuelle Inhalte verwaltet und produziert werden

“

*Unternehmen wie Disney suchen nach spezialisierten und kompetenten Designern, die in der Lage sind, ein Team zu leiten und eine neue Geschichte zu kreieren"*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Struktur des audiovisuellen Systems

- ◆ Kennen der Grundlagen der Funktionsweise des audiovisuellen Systems: grundlegende Inhalte festlegen und die Autoren und Texte kennen, die in jedem Fach bearbeitet werden
- ◆ Erwerben der Fähigkeit zur theoretischen und kritischen Analyse der organisatorischen Strukturen der audiovisuellen Kommunikation: Verstehen der wichtigsten Ideen und Zusammenhänge zwischen Konzepten und Elementen
- ◆ Erforschen der historischen, wirtschaftlich-politischen, sozialen und technologischen Rahmenbedingungen, unter denen audiovisuelle Inhalte produziert, vertrieben und konsumiert werden
- ◆ Erlernen des Wesens und der Beziehungen zwischen den Beteiligten der audiovisuellen Kommunikation: Autoren, Institutionen, Unternehmen, Medien, Träger und Empfänger
- ◆ Identifizieren der aktuellen Themen und Debatten im Zusammenhang mit dem audiovisuellen System

### Modul 2. Kulturindustrie und neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation

- ◆ Untersuchen der Veränderungen, die in der Kulturindustrie bei der Bereitstellung und Nutzung digitaler Netzwerke in ihren wirtschaftlichen, politischen und soziokulturellen Aspekten stattgefunden haben
- ◆ Vertiefen der Herausforderungen, die das digitale Umfeld für die Geschäftsmodelle von Journalismusunternehmen und anderen traditionellen Kulturindustrien mit sich bringt
- ◆ Analysieren und Erstellen innovativer Strategien, die zur Verbesserung von Management- und Entscheidungsprozessen sowie zur Entwicklung von Informationsprodukten im Einklang mit den Bedürfnissen von Publikum und Werbetreibenden beitragen
- ◆ Verstehen der Veränderungen in den Prozessen der Organisation und des Managements von strategischen, menschlichen, materiellen und technischen Ressourcen neuer Unternehmen im digitalen Umfeld

### Modul 3. Verwaltung und Förderung von audiovisuellen Produkten

- ◆ Kennen der grundlegenden Konzepte, die den Vertrieb, die Vermarktung und die Verbreitung eines audiovisuellen Produkts in der heutigen Gesellschaft bestimmen
- ◆ Identifizieren der verschiedenen audiovisuellen Ausstellungsfenster und Überwachen der Amortisationen
- ◆ Kennen der Produktionsstrategien für die Entwicklung und den anschließenden Vertrieb von audiovisuellen Projekten
- ◆ Identifizieren des Marketingdesigns einer audiovisuellen Produktion anhand ihrer Auswirkung auf die verschiedenen zeitgenössischen audiovisuellen Medien
- ◆ Kennen der Geschichte und der aktuellen Probleme von Filmfestivals
- ◆ Identifizieren der verschiedenen Kategorien und Modalitäten von Filmfestivals
- ◆ Analysieren und Interpretieren der wirtschaftlichen, kulturellen und ästhetischen Logik von Filmfestivals auf lokaler, nationaler und globaler Ebene

# 03

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätsexperten umfasst alle unentbehrlichen Kenntnisse, die den Studenten den Zugang zu einer neuen Stelle in der audiovisuellen Industrie ermöglichen. Auf diese Weise werden die Veränderungen, die im Kultursektor bei der Bereitstellung und Nutzung digitaler Netze stattgefunden haben, in ihren wirtschaftlichen, politischen und soziokulturellen Aspekten analysiert werden. Außerdem werden Sie die grundlegenden Konzepte kennen lernen, die den Vertrieb, das Marketing und die Verbreitung eines audiovisuellen Produkts in der heutigen Gesellschaft bestimmen.





“

*Dieses Programm wird Ihnen das Wissen vermitteln, das Sie brauchen, um eine wertvolle Fachkraft in diesem Sektor zu werden"*



## Modul 1. Struktur des audiovisuellen Systems

- 1.1. Eine Einführung in die Kulturindustrie
  - 1.1.1. Konzepte der Kultur. Kultur-Kommunikation
  - 1.1.2. Theorie und Entwicklung der Kulturindustrie: Typologie und Modelle
- 1.2. Filmindustrie I
  - 1.2.1. Merkmale und Hauptakteure
  - 1.2.2. Aufbau des Filmsystems
- 1.3. Filmindustrie II
  - 1.3.1. Die amerikanische Filmindustrie
  - 1.3.2. Unabhängige Produktionsfirmen
  - 1.3.3. Probleme und Debatten in der Filmindustrie
- 1.4. Filmindustrie III
  - 1.4.1. Filmregulierung: Staat und Kultur. Politiken zum Schutz und zur Förderung des Filmschaffens
  - 1.4.2. Fallstudie
- 1.5. Fernsehindustrie I
  - 1.5.1. Wirtschaftsfernsehen
  - 1.5.2. Gründungsmodelle
  - 1.5.3. Transformationen
- 1.6. Fernsehindustrie II
  - 1.6.1. Die amerikanische Fernsehindustrie
  - 1.6.2. Wichtigste Merkmale
  - 1.6.3. Staatliche Regulierung
- 1.7. Fernsehindustrie III
  - 1.7.1. Öffentlich-rechtliches Fernsehen in Europa
  - 1.7.2. Krisen und Debatten





- 1.8. Die Schlüsselemente der Veränderung
  - 1.8.1. Neue Prozesse im audiovisuellen Sektor
  - 1.8.2. Regulierungsdebatten
- 1.9. Digitales terrestrisches Fernsehen
  - 1.9.1. Die Rolle des Staates und die Erfahrungen
  - 1.9.2. Die neuen Merkmale des Fernsehsystems
- 1.10. Neue Akteure in der audiovisuellen Landschaft
  - 1.10.1. Plattformen für *Over-the-top*-Dienste (OTT)
  - 1.10.2. Die Folgen ihres Auftauchens

## Modul 2. Kulturindustrie und neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation

- 2.1. Die Konzepte von Kultur, Wirtschaft, Kommunikation, Technologie, I.C.
  - 2.1.1. Kultur, Wirtschaft, Kommunikation
  - 2.1.2. Kulturindustrie
- 2.2. Technologie, Kommunikation und Kultur
  - 2.2.1. Kommerzialiserte Handwerkskultur
  - 2.2.2. Von der Live-Performance bis zur bildenden Kunst
  - 2.2.3. Museen und Kulturerbe
- 2.3. Die wichtigsten Sektoren der Kulturindustrie
  - 2.3.1. Publishing-Produkte
  - 2.3.2. Der Fluss der Kulturindustrie
  - 2.3.3. Hybride Modelle
- 2.4. Das digitale Zeitalter in der Kulturwirtschaft
  - 2.4.1. Digitale Kulturindustrie
  - 2.4.2. Neue Modelle im digitalen Zeitalter
- 2.5. Digitale Medien und Medien im digitalen Zeitalter
  - 2.5.1. Das Online-Pressegeschäft
  - 2.5.2. Radio in der digitalen Umgebung
  - 2.5.3. Die Besonderheiten der Medien im digitalen Zeitalter

- 2.6. Globalisierung und Diversität in der Kultur
  - 2.6.1. Konzentration, Internationalisierung und Globalisierung der Kulturindustrie
  - 2.6.2. Der Kampf um kulturelle Vielfalt
- 2.7. Kultur- und Kooperationspolitik
  - 2.7.1. Kulturpolitische Maßnahmen
  - 2.7.2. Die Rolle der Bundesländer und Regionen der Staaten
- 2.8. Musikalische Vielfalt in der Cloud
  - 2.8.1. Der Musiksektor heute
  - 2.8.2. Die Cloud
  - 2.8.3. Lateinamerikanische Initiativen
- 2.9. Diversität in der audiovisuellen Industrie
  - 2.9.1. Vom Pluralismus zur Vielfalt
  - 2.9.2. Diversität, Kultur und Kommunikation
  - 2.9.3. Schlussfolgerungen und Vorschläge
- 2.10. Audiovisuelle Vielfalt im Internet
  - 2.10.1. Das audiovisuelle System im Internetzeitalter
  - 2.10.2. Fernsehangebot und Vielfalt
  - 2.10.3. Schlussfolgerungen

### Modul 3. Verwaltung und Förderung von audiovisuellen Produkten

- 3.1. Audiovisueller Vertrieb
  - 3.1.1. Einführung
  - 3.1.2. Die Akteure im Vertrieb
  - 3.1.3. Die Produkte der Vermarktung
  - 3.1.4. Die Bereiche des audiovisuellen Vertriebs
  - 3.1.5. Nationaler Vertrieb
  - 3.1.6. Internationaler Vertrieb
- 3.2. Das Vertriebsunternehmen
  - 3.2.1. Die Organisationsstruktur
  - 3.2.2. Aushandlung des Vertriebsvertrags
  - 3.2.3. Internationale Kunden
- 3.3. Nutzungszeiträume, Verträge und internationale Verkäufe
  - 3.3.1. Nutzungszeiträume
  - 3.3.2. Internationale Vertriebsverträge
  - 3.3.3. Internationale Verkäufe
- 3.4. Film-Marketing
  - 3.4.1. Marketing im Kino
  - 3.4.2. Die Wertschöpfungskette der Filmproduktion
  - 3.4.3. Die Werbeträger im Dienste der Promotion
  - 3.4.4. Tools für die Markteinführung
- 3.5. Marktforschung im Kino
  - 3.5.1. Einführung
  - 3.5.2. Vorproduktionsphase
  - 3.5.3. Postproduktionsphase
  - 3.5.4. Phase der Kommerzialisierung





- 3.6. Soziale Netzwerke und Filmpromotion
  - 3.6.1. Einführung
  - 3.6.2. Versprechen und Grenzen der sozialen Netzwerke
  - 3.6.3. Zielsetzungen und ihre Messung
  - 3.6.4. Werbekalender und Strategien
  - 3.6.5. Interpretieren, was die Netzwerke sagen
- 3.7. Audiovisueller Vertrieb im Internet I
  - 3.7.1. Die neue Welt des audiovisuellen Vertriebs
  - 3.7.2. Der Prozess des Vertriebs im Internet
  - 3.7.3. Produkte und Möglichkeiten in dem neuen Szenario
  - 3.7.4. Neue Vertriebswege
- 3.8. Audiovisueller Vertrieb im Internet II
  - 3.8.1. Die wichtigsten Aspekte des neuen Szenarios
  - 3.8.2. Die Gefahren des Internetvertriebs
  - 3.8.3. *Video on Demand* (VOD) als neuer Vertriebskanal
- 3.9. Neue Bereiche für den Vertrieb
  - 3.9.1. Einführung
  - 3.9.2. Die Revolution Netflix
- 3.10. Filmfestivals
  - 3.10.1. Einführung
  - 3.10.2. Die Rolle von Filmfestivals bei Vertrieb und Vorführung



*Der richtige Umgang mit audiovisuellen Produkten öffnet Türen für die Entwicklung neuer Animationen und Videospiele"*



# 04 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.







“

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

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



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





*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“

*Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein"*

Die 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 Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

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

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.





Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



05

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement 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 **Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Audiovisuelles  
Produktmanagement

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

# Universitätsexperte

## Audiovisuelles Produktmanagement

