

Universitätskurs

Audiovisuelles Publikum





Universitätskurs Audiovisuelles Publikum

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/audiovisuelles-publikum

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Der Zugang zu Informationen ist heute von jedem Gerät mit Internetanschluss möglich. Dies hat dazu geführt, dass dem Publikum mehr Möglichkeiten der Unterhaltung zur Verfügung stehen, und infolgedessen sind die Zuschauer kritischer und anspruchsvoller geworden, was die Auswahl der Sendungen angeht, die sie sehen wollen. Deshalb investieren die meisten Unternehmen der Branche in das Wissen, was das Publikum sehen will, wonach es sucht, welche Interessen und Vorlieben es hat, um neue Programme und Serien zu entwickeln, die seine Aufmerksamkeit erregen. In diesem Sinne wird das folgende Programm den Studenten helfen, sich theoretisch mit den der Analyse der audiovisuellen Rezeption gewidmeten Trends vertraut zu machen.



“

Bewerten Sie das Publikum, um Programme zu gestalten, die seinem Geschmack und seinen Bedürfnissen entsprechen"

Es ist nicht verwunderlich, dass die Menschen immer anspruchsvoller werden, was die von ihnen konsumierten Serien und Filme angeht. Hunderte von Optionen sind auf dem Markt verfügbar, wenn man den Bildschirm eines *Smartphones* berührt. Eine Vielzahl von personalisierten Produkten ist jetzt für jedermann zu einem sehr niedrigen Preis erhältlich. Daher müssen die Sender nicht nur in Bezug auf die Qualität konkurrieren, sondern auch auf die Bedürfnisse der verschiedenen Zuschauergruppen eingehen, so dass alle die Möglichkeit haben, zu einem bestimmten Zeitpunkt zu wählen, was sie konsumieren möchten.

Deshalb wird dieser Universitätskurs in Audiovisuelles Publikum den Studenten helfen, zu verstehen, wie dieser Markt funktioniert, und die großen Sender dabei unterstützen, Produkte anzubieten, die in der Lage sind, große Zuschaueranteile in den verschiedenen Zeitfenstern zu erreichen, mit dem Hauptziel, während des größten Teils des Tages Spitzenreiter zu sein. Auf diese Weise werden sie zunächst auf der Grundlage einer empirischen Untersuchung die Entwicklungen im Bereich der audiovisuellen Rezeption untersuchen. Anschließend werden die Unterschiede zwischen den verschiedenen Ansätzen der Publikumsforschung aufgezeigt werden.

Schließlich werden die Studenten in die Lage versetzt, die Veränderungen zu verstehen, die sich aus der Digitalisierung ergeben. Dies wird ihnen Zugang zu hochrangigen Positionen bei den wichtigsten nationalen und internationalen Fernsehsendern wie Mediaset, Fox, CBS oder Televisa verschaffen.

Dieser **Universitätskurs in Audiovisuelles Publikum** 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 der Publikumsforschung
- ♦ 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



Das Publikum kann Sie dazu inspirieren, eine neue Geschichte zu erfinden oder die Ereignisse so zu verändern, dass der gewünschte Durchbruch erzielt wird"

“

Publikumsbewegungen in den sozialen Medien haben Unmögliches erreicht, zuletzt die Premiere von Zack Snyders Version von Justice League"

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 Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Soziale Medien sind zu einer wertvollen Informationsquelle für Produktionsunternehmen geworden.

Verstehen und wenden Sie das Engagement-Modell zur Messung des Publikumsverhaltens an.



02 Ziele

Mit diesem Universitätskurs in Audiovisuelles Publikum werden die Studenten ein Verständnis für die Bedürfnisse des Zielpublikums einer Serie, eines Films oder einer Dokumentation erlangen. Auf diese Weise werden sie verschiedene Strategien zur Segmentierung und Messung von Rezeptionsstudien kennen lernen. Andererseits werden sie auch die Auswirkungen der sozialen Medien verstehen und wissen, wie wichtig es ist, dem Publikum der sozialen Medien zuzuhören. Dadurch wird das Berufsbild des Designers für die großen Fernseh- und Filmsender noch attraktiver.



“

*Planen und Gestalten Sie ein erfolgreiches
Programm unter Berücksichtigung der
Interessen des Publikums"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennen und Bestimmen der Merkmale des audiovisuellen Publikums und seiner Abläufe und Variationen
- ◆ Verstehen der Ergebnisse der Einschaltquoten

“

Das Publikum hat die Macht, eine Sendung abzusetzen oder die Handlung zu ändern, um die Einschaltquoten zu erhöhen"





Spezifische Ziele

- ◆ Kennen der Studien, die sich mit der audiovisuellen Rezeption befassen, auf theoretischer Ebene
- ◆ Erkennen der Unterschiede zwischen den verschiedenen Ansätzen zur Analyse der audiovisuellen Rezeption und des aktuellen Stands der Technik
- ◆ Verstehen der Funktionsweise sozialer Netzwerke als grundlegender Bestandteil des heutigen audiovisuellen Umfelds
- ◆ Verstehen der Zusammenhänge zwischen Publikum und Inhalt
- ◆ Verstehen der durch die Digitalisierung ausgelösten Veränderungen

03

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätskurses wurde entwickelt, um die akademischen Bedürfnisse von Designern zu erfüllen, die das Publikum der audiovisuellen Medien verstehen wollen. Dadurch erhalten sie umfassende Kenntnisse über ihre Zielgruppe durch Segmentierung und *Engagement*-Forschung. Letzteres ist eine Marketingstrategie, die dazu beiträgt, dass sich die Menschen mit einer Marke oder einer Fernsehserie identifizieren.





“

Erstellen Sie ein geeignetes Fernsehangebot, indem Sie die wichtigsten Punkte Ihres audiovisuellen Publikums verstehen"

Modul 1. Das audiovisuelle Publikum

- 1.1. Publikum in den audiovisuellen Medien
 - 1.1.1. Einführung
 - 1.1.2. Die Zusammensetzung des Publikums
- 1.2. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen I
 - 1.2.1. Theorie der Auswirkungen
 - 1.2.2. Nutzen- und Belohnungsansatz
 - 1.2.3. Kulturstudien
- 1.3. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen II
 - 1.3.1. Studien zum Empfang
 - 1.3.2. Publikum für humanistische Studien
- 1.4. Publikum aus wirtschaftlicher Sicht
 - 1.4.1. Einführung
 - 1.4.2. Messung des Publikums
- 1.5. Rezeptionsästhetik
 - 1.5.1. Einführung in die Rezeptionsästhetik
 - 1.5.2. Historischer Ansatz in der Rezeptionsästhetik
- 1.6. Publikum in der digitalen Welt
 - 1.6.1. Digitale Umgebung
 - 1.6.2. Kommunikation und Konvergenzkultur
 - 1.6.3. Die aktive Natur des Publikums
 - 1.6.4. Interaktivität und Beteiligung
 - 1.6.5. Die Transnationalität des Publikums
 - 1.6.6. Zersplitterte Zielgruppen
 - 1.6.7. Die Autonomie des Publikums





- 1.7. Zuschauer: die wichtigsten Fragen I
 - 1.7.1. Einführung
 - 1.7.2. Wer sie sind
 - 1.7.3. Warum sie konsumieren
- 1.8. Zuschauer: die wichtigsten Fragen II
 - 1.8.1. Was sie konsumieren
 - 1.8.2. Wie sie konsumieren
 - 1.8.3. Mit welchen Auswirkungen
- 1.9. Das Modell des *Engagement* I
 - 1.9.1. *Engagement* als eine Metadimension des Publikumsverhaltens
 - 1.9.2. Die komplexe Bewertung von *Engagement*
- 1.10. Das *Engagement*-Modell II
 - 1.10.1. Einleitung. Die Dimensionen des *Engagement*
 - 1.10.2. Das *Engagement* und Benutzererfahrungen
 - 1.10.3. *Engagement* als emotionale Reaktion des Publikums
 - 1.10.4. *Engagement* als Ergebnis der menschlichen Wahrnehmung
 - 1.10.5. Beobachtbare Verhaltensweisen des Publikums als Ausdruck von *Engagement*

“ Helfen Sie Ihrem Publikum, sich mit einer Serie oder einem Programm zu identifizieren, indem Sie *Engagement*-Strategien anwenden”

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, und das schon so lange, wie 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 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 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 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 fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

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

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

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

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



Studienmaterial

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

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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



Interaktive Zusammenfassungen

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

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



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Audiovisuelles Publikum 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 Audiovisuelles Publikum** 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 Audiovisuelles Publikum**

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Audiovisuelles Publikum

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

Universitätskurs

Audiovisuelles Publikum