

Universitätskurs

Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle
in der Kommunikation





Universitätskurs Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/kulturindustrie-neue-geschäftsmodelle-kommunikation

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

Das Internet hat es den Nutzern ermöglicht, bequem von zu Hause, von der Arbeit, von der Schule usw. aus auf eine unendliche Menge von Inhalten zuzugreifen. Dies hat es ermöglicht, dass sich verschiedene Kulturen der Welt öffnen und zugänglicher werden, wodurch vielfältige Verbreitungskanäle entstanden sind. Der Sektor verlangt daher, dass sich Fachleute auf die Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle spezialisieren. Folglich vereint dieser Abschluss alle Aspekte, die der Student kennen muss, um diesen Sektor aus Musik und Kunst in Verbindung mit den neuen Modellen des digitalen Zeitalters wachsen zu lassen.



“

Musik kann den Unterschied in einer Szene ausmachen. Entdecken Sie die Klänge, die verschiedene Kulturen mitbringen"

Die Gesellschaft hat sich im Laufe der Jahre stark verändert, vor allem aber mit dem Aufkommen des Internets. Der digitale Wandel begünstigt den Konsum eines jeden Produkts und fördert die Notwendigkeit, immer das Beste, Kreativste und Innovativste zu zeigen. So entstanden nach und nach neue Online-Anwendungen für den Film- und Fernsehkonsum sowie Tools, mit denen Nutzer ihre eigenen Musik-Playlists erstellen können. Die Palette der Möglichkeiten wird im Laufe der Zeit immer größer.

In diesem Sinne zielt der Universitätskurs in Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation darauf ab, den Transformationsprozess zu verdeutlichen, der sich in der Kulturindustrie in Bezug auf die Bereitstellung und den Verbrauch digitaler Netze in seinen wirtschaftlichen, politischen und soziokulturellen Aspekten vollzogen hat.

So werden die Studenten in der Lage sein, die im Internet verfügbaren Medien zu nutzen, um neue Erzählungen zu entwickeln, die Klänge anderer Kulturen als Kulisse zu verwenden und neue Szenarien zu entdecken, um die Fotografie ihres Films oder ihrer Fernsehserie zu verbessern. Am Ende des Programms wird der Student als Videospieldesigner und -designer in der Lage sein, eine Inszenierung zu organisieren und erzählerische Handlungen zu planen, die zu verschiedenen Produktionsmedien passen. Dies stellt ein vollständiges und umfassendes Berufsprofil dar.

Dieser **Universitätskurs in Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation** 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
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden für die Untersuchung der Kulturindustrie und neuer Geschäftsmodelle in der Kommunikation
- ◆ 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



Die kulturelle Vielfalt ist eine hervorragende Informations- und Inspirationsquelle für ein audiovisuelles Projekt"

“

Die Kulturmedien sind auf der Suche nach Ihrem Talent, um neue Programme zu entwickeln“

Entwickeln Sie neue Informationsprodukte, die auf die Bedürfnisse des Publikums und der Werbetreibenden abgestimmt sind.

Verwalten Sie die strategischen, personellen, materiellen und technischen Ressourcen der neuen Unternehmen im digitalen Umfeld.

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.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs wird den Designern helfen, die neuen Geschäftsmodelle im Bereich der Kommunikation zu verstehen, die den Zugang und die Verbreitung der Kulturindustrie begünstigt haben. Infolgedessen werden sie von ihren Qualitäten als vielseitige Fachleute profitieren, die sich an jedes Umfeld anpassen können. Sie werden in der Lage sein, die innovativsten Strategien zur Verbesserung der Managementprozesse in der Branche zu analysieren und umzusetzen.



“

Das Internet ist das Fenster zur Welt, zur Kultur und zur Kommunikation. Lernen Sie, mit ihnen umzugehen, und nutzen Sie sie als Inspiration mit diesem Abschluss"

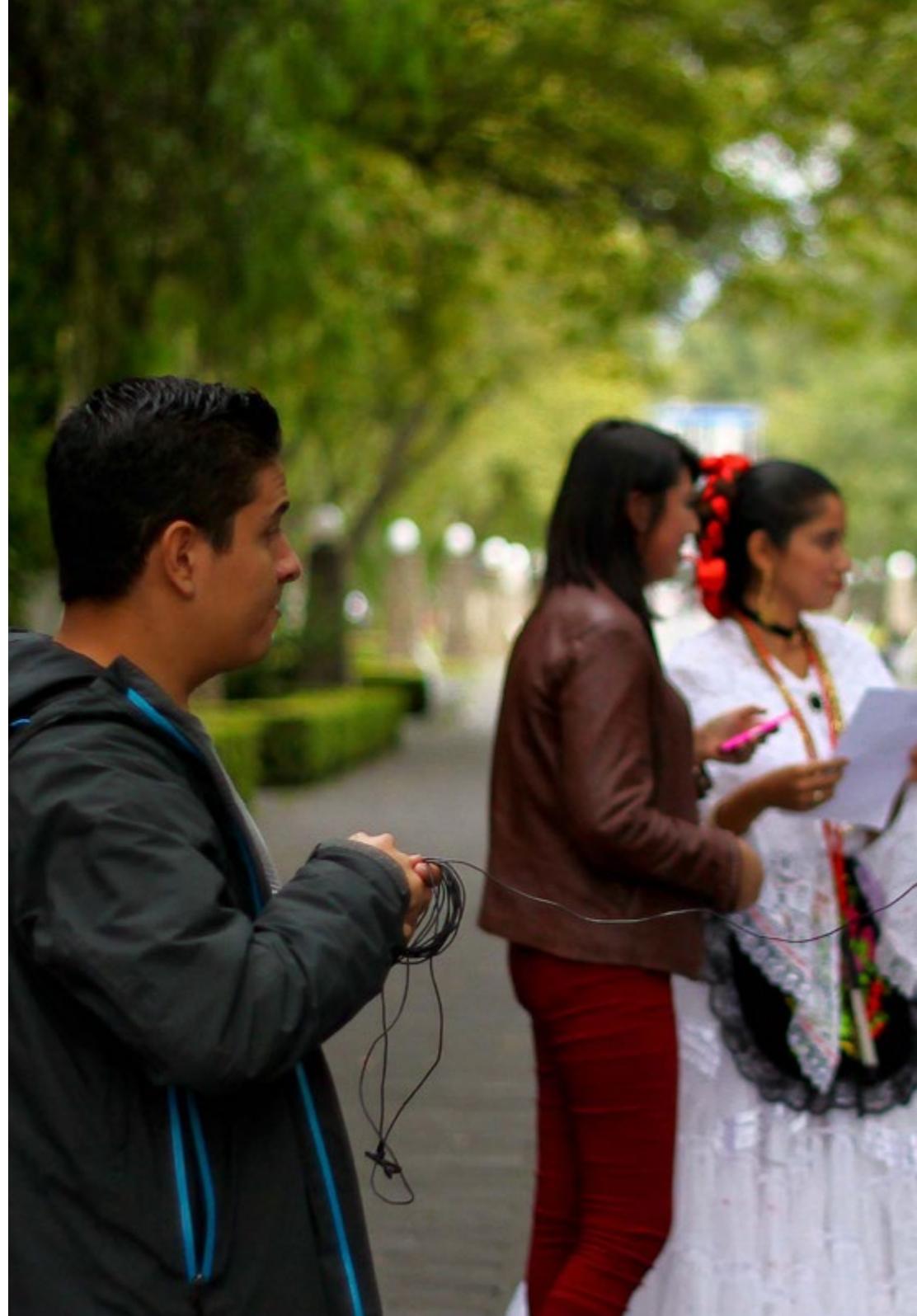


Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen des aktuellen Stands der Kulturindustrie und ihrer Merkmale
- ◆ Umsetzen von neuen Geschäftsmodellen

“

Wenn Sie nach einer Möglichkeit suchen, in den kulturellen Mediensektor einzusteigen, ist dieser Studiengang genau das Richtige für Sie"





Spezifische Ziele

- ◆ 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 journalistischen Unternehmen 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



03

Struktur und Inhalt

Für diesen Abschluss wurde ein inhaltlicher Plan entwickelt, der den Studenten die Möglichkeit bietet, einen neuen Arbeitsmarkt zu erschließen. Aus diesem Grund werden sie an einem Programm teilnehmen, das die besten Inhalte über den Wandel in der Kulturindustrie und den Konsum, den die Gesellschaft den sozialen Netzwerken übertragen hat, zusammenführt. Sie werden auch die Veränderungen in den Prozessen der Organisation und des Managements der strategischen, menschlichen, materiellen und technischen Ressourcen neuer Unternehmen im digitalen Umfeld verstehen.





“

Die Kulturindustrie ist ein internationaler Sektor, der die Türen zu einem stimulierenden Markt öffnen wird”

Modul 1. Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation

- 1.1. Die Konzepte von Kultur, Wirtschaft, Kommunikation, Technologie, Kulturindustrie
 - 1.1.1. Kultur, Wirtschaft, Kommunikation
 - 1.1.2. Kulturindustrie
- 1.2. Technologie, Kommunikation und Kultur
 - 1.2.1. Kommerzialisierte Handwerkskultur
 - 1.2.2. Von der Live-Performance bis zur bildenden Kunst
 - 1.2.3. Museen und Kulturerbe
- 1.3. Die wichtigsten Sektoren der Kulturindustrie
 - 1.3.1. Publishing-Produkte
 - 1.3.2. Der Fluss der Kulturindustrie
 - 1.3.3. Hybride Modelle
- 1.4. Das digitale Zeitalter in der Kulturindustrie
 - 1.4.1. Digitale Kulturindustrie
 - 1.4.2. Neue Modelle im digitalen Zeitalter
- 1.5. Digitale Medien und Medien im digitalen Zeitalter
 - 1.5.1. Das Online-Pressegeschäft
 - 1.5.2. Radio in der digitalen Umgebung
 - 1.5.3. Die Besonderheiten der Medien im digitalen Zeitalter
- 1.6. Globalisierung und Diversität in der Kultur
 - 1.6.1. Konzentration, Internationalisierung und Globalisierung der Kulturindustrie
 - 1.6.2. Der Kampf um kulturelle Vielfalt
- 1.7. Kultur- und Kooperationspolitik
 - 1.7.1. Kulturpolitische Maßnahmen
 - 1.7.2. Die Rolle der Bundesländer und Regionen der Staaten





- 1.8. Musikalische Vielfalt in der Cloud
 - 1.8.1. Der Musiksektor heute
 - 1.8.2. Die Cloud
 - 1.8.3. Lateinamerikanische Initiativen
- 1.9. Diversität in der audiovisuellen Industrie
 - 1.9.1. Vom Pluralismus zur Vielfalt
 - 1.9.2. Diversität, Kultur und Kommunikation
 - 1.9.3. Schlussfolgerungen und Vorschläge
- 1.10. Audiovisuelle Vielfalt im Internet
 - 1.10.1. Das audiovisuelle System im Internetzeitalter
 - 1.10.2. Fernsehangebot und Vielfalt
 - 1.10.3. Schlussfolgerungen

“

Beteiligen Sie sich an neuen internationalen Produktionen und bringen Sie Ihre kreative Vision und Ihren Einfallsreichtum ein, um hervorragende Arbeit zu leisten"

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

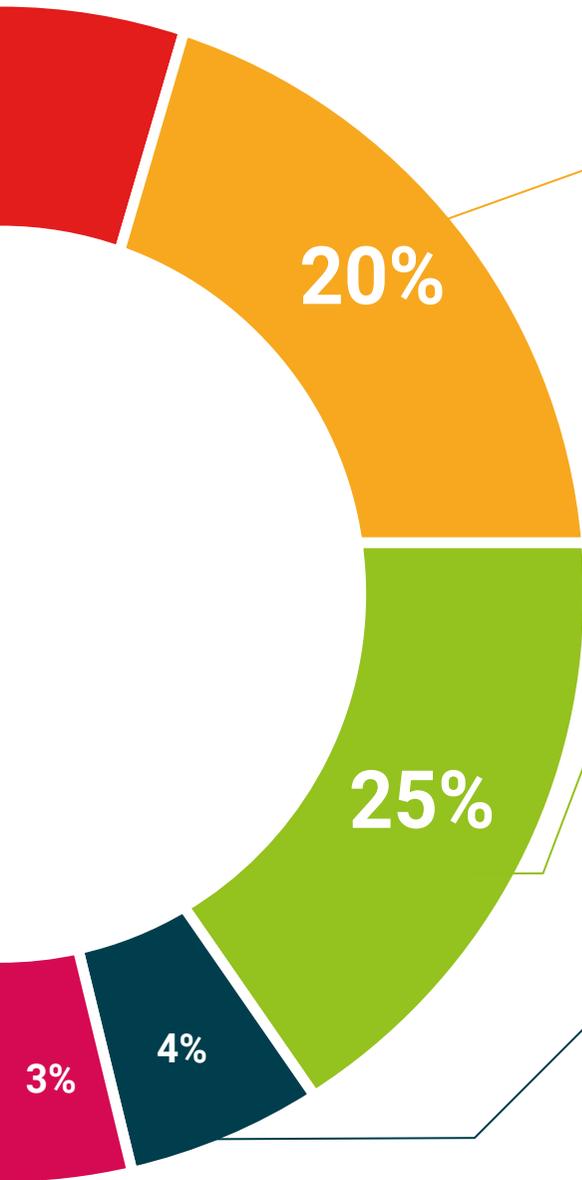
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation 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 Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation** 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: **Universitätskurs in Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation**

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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Kulturindustrie und Neue
Geschäftsmodelle in der
Kommunikation

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

Universitätskurs

Kulturindustrie und Neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation

