

Universitätskurs

Management und Förderung von Audiovisuellen Produkten





Universitätskurs

Management und Förderung von Audiovisuellen Produkten

- » 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/management-forderung-audiovisuellen-produkten

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

In der Welt der Kunst und des Films wird der Erfolg eines Werks oft an den Kasseneinnahmen gemessen. Infolgedessen wurden eine Reihe von Vertriebs- und Fördermaßnahmen ergriffen, um sicherzustellen, dass die Produktionen ein größeres Publikum erreichen. Große Unternehmen wie Paramount oder Universal Pictures sind auf der Suche nach Fachleuten, die nicht nur großartige Geschichten erfinden, sondern auch alle Aspekte des Managements und der Förderung audiovisueller Medien kennen. In diesem Sinne wird das folgende Studium den Studenten helfen, die grundlegenden Konzepte zu lernen, die das Marketing und die Verbreitung eines audiovisuellen Produkts in der heutigen Gesellschaft bestimmen.





“

Film und Fernsehen haben ihre eigenen Regeln und Verfahren für die Produktion, den Vertrieb und die Vorführung von audiovisuellen Werken"

Das Management und die Förderung des audiovisuellen Sektors ist ein Prozess, der sich an die Innovation des Kinos angepasst hat, um den Bedürfnissen der Verbraucher gerecht zu werden. Eine Kommunikations-, Werbe- und Marketingkampagne trägt dazu bei, die Produktionen bekannt zu machen, weshalb die Filme aufgrund des Publikumsandrangs in verschiedenen Ländern gezeigt werden. Andererseits haben digitale Plattformen wie Netflix die Art und Weise, wie Serien, Dokumentarfilme und Spielfilme angesehen werden, revolutioniert und sind zum Vorbild für andere Unternehmen geworden, die ihr Marktmodell übernehmen und in dieses Medium einsteigen wollen.

Infolgedessen ist die Branche wettbewerbsfähiger geworden und verlangt umfassende Fachleute, die in der Lage sind, ein Projekt in all seinen Aspekten zu erstellen und zu verwalten. Auf diese Weise können Spieldesigner, die sich für die Filmindustrie interessieren, eine neue Perspektive auf die ständigen Probleme des Sektors einbringen. In diesem Sinne werden die Studenten mit diesem Universitätskurs die Schlüssel kennen lernen, um sicherzustellen, dass die Filme und Serien, an denen sie arbeiten, zu den besten des Sektors zählen, hohe Einschaltquoten erzielen und zu den meistgesehenen Filmen der Welt gehören.

Darüber hinaus umfasst der Lehrplan Themen wie den audiovisuellen Vertrieb, die Struktur von Vertriebsunternehmen, Marktforschung und sogar die Nutzung sozialer Netzwerke als Werbemethode. Hinzu kommt die Filmvermarktung, die vom ersten Drehtag eines Films an unverzichtbar ist und oft nicht mit dem Kinostart endet. Ein Unternehmen, das diese Art von Strategie in Perfektion umsetzt, ist Disney, das seine Figuren zu einer Marke macht und sie dann auf verschiedenen Gegenständen vermarktet, die die Aufmerksamkeit der Kinder auf sich ziehen.

Am Ende des Programms wird der Student als Videospieldesigner und -designer die ausführenden Produktionsstrategien bei der Entwicklung und dem anschließenden Vertrieb von audiovisuellen Projekten kennen. Dies stellt ein vollständiges und umfassendes Stellenprofil dar.

Dieser **Universitätskurs in Management und Förderung von Audiovisuellen Produkten** 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 das Management und die Förderung von audiovisuellen Produkten
- ♦ 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 neuen Verbraucherbedürfnisse konzentrieren sich darauf, immer Zugang zu den Serien und Filmen zu haben, die Sie sehen wollen"

“

Online-Abonnementplattformen wie Netflix oder Amazon Prime haben die Art und Weise, wie die Menschen auf Unterhaltung zugreifen, verändert”

Die Erforschung der Konsumgewohnheiten der Nutzer hilft dabei, den besten Weg für die Verbreitung eines Films zu finden.

Merchandising ist zu einem weit verbreiteten Instrument geworden, um mehr Einnahmen aus einem Film zu erzielen.

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 situierendes 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

Im Universitätskurs in Management und Förderung von Audiovisuellen Produkten werden die Designer von Videospiele eine neue Art des Verständnisses der Unterhaltungsindustrie erlernen. Auf diese Weise werden sie die notwendigen Kenntnisse erwerben, um erfolgreich im Filmbereich zu arbeiten und die Produkte, an denen sie mitarbeiten, zu analysieren, zu verwalten und zu kontrollieren. Sie werden auch über die Vermarktungsstrategie entscheiden, die am besten zu den Bedürfnissen der Produktion passt, und über den Vertriebskanal, in dem sie eine größere Sichtbarkeit erreichen werden. Sie werden auch die Vor- und Nachteile der Nutzung von Filmfestivals als Marketingmedium ermitteln.





“

Filmfestivals spielen eine unverzichtbare Rolle in der Vertriebs- und Ausstellungskette eines Films"



Allgemeine Ziele

- ◆ Kennenlernen der Arbeitsprotokolle im Bereich des Managements im audiovisuellen Sektor
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Kanäle und Techniken zur Förderung einer audiovisuellen Produktion

“

Mit dem Aufkommen des Internets hat sich die Welt des audiovisuellen Vertriebs völlig verändert"





Spezifische Ziele

- ◆ 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 für diesen Universitätskurs wurde in Anlehnung an die neuen Richtlinien entwickelt, die der Sektor von seinen Fachleuten verlangt. Auf diese Weise werden Programmierer und Videospispezialisten in den audiovisuellen Bereich einsteigen können und wissen, wie sie die Projekte, an denen sie mitarbeiten, verwalten und fördern können. So werden sie z.B. mit grundlegenden Aspekten wie Filmmarketing, Marktforschung, digitalen Plattformen vertraut gemacht.



“

Entwickeln Sie einen Social-Media-Promotion-Kalender, um die Begeisterung des Publikums für einen bevorstehenden Film oder eine Serie zu messen"

Modul 1. Management und Förderung von audiovisuellen Produkten

- 1.1. Audiovisueller Vertrieb
 - 1.1.1. Einführung
 - 1.1.2. Die Akteure im Vertrieb
 - 1.1.3. Die Produkte der Vermarktung
 - 1.1.4. Die Bereiche des audiovisuellen Vertriebs
 - 1.1.5. Nationaler Vertrieb
 - 1.1.6. Internationaler Vertrieb
- 1.2. Das Vertriebsunternehmen
 - 1.2.1. Die Organisationsstruktur
 - 1.2.2. Aushandlung des Vertriebsvertrags
 - 1.2.3. Internationale Kunden
- 1.3. Nutzungszeiträume, Verträge und internationale Verkäufe
 - 1.3.1. Nutzungszeiträume
 - 1.3.2. Internationale Vertriebsverträge
 - 1.3.3. Internationale Verkäufe
- 1.4. Film-Marketing
 - 1.4.1. Marketing im Kino
 - 1.4.2. Die Wertschöpfungskette der Filmproduktion
 - 1.4.3. Die Werbeträger im Dienste der Promotion
 - 1.4.4. Tools für die Markteinführung
- 1.5. Marktforschung im Kino
 - 1.5.1. Einführung
 - 1.5.2. Vorproduktionsphase
 - 1.5.3. Postproduktionsphase
 - 1.5.4. Phase der Kommerzialisierung





- 1.6. Soziale Netzwerke und Filmpromotion
 - 1.6.1. Einführung
 - 1.6.2. Versprechen und Grenzen der sozialen Netzwerke
 - 1.6.3. Zielsetzungen und ihre Messung
 - 1.6.4. Werbekalender und Strategien
 - 1.6.5. Interpretieren, was die Netzwerke sagen
- 1.7. Audiovisueller Vertrieb im Internet I
 - 1.7.1. Die neue Welt des audiovisuellen Vertriebs
 - 1.7.2. Der Prozess des Vertriebs im Internet
 - 1.7.3. Produkte und Möglichkeiten in dem neuen Szenario
 - 1.7.4. Neue Vertriebswege
- 1.8. Audiovisueller Vertrieb im Internet II
 - 1.8.1. Die wichtigsten Aspekte des neuen Szenarios
 - 1.8.2. Die Gefahren des Internetvertriebs
 - 1.8.3. *Video on Demand* (VOD) als neuer Vertriebskanal
- 1.9. Neue Bereiche für den Vertrieb
 - 1.9.1. Einführung
 - 1.9.2. Die Revolution Netflix
- 1.10. Filmfestivals
 - 1.10.1. Einführung
 - 1.10.2. Die Rolle von Filmfestivals bei Vertrieb und Vorführung

“

In der Unterhaltungsindustrie gibt es verschiedene Taktiken, um Filme oder Serien zu einem weltweiten Erfolg zu machen"

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 Management und Förderung von Audiovisuellen Produkten 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 Management und Förderung von Audiovisuellen Produkten** 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 Management und Förderung von Audiovisuellen Produkten**

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

Management und Förderung
von Audiovisuellen Produkten

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

Universitätskurs

Management und Förderung
von audiovisuellen Produkten

