

Weiterbildender Masterstudiengang Senior Management der Audiovisuellen Industrie



Weiterbildender Masterstudiengang Senior Management der Audiovisuellen Industrie

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **2 Jahre**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitude.com/de/videospiele/weiterbildender-masterstudiengang/weiterbildender-masterstudiengang-senior-management-audiovisuellen-industrie

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 16

04

Kursleitung

Seite 20

05

Struktur und Inhalt

Seite 24

06

Methodik

Seite 40

07

Qualifizierung

Seite 48

01

Präsentation

Audiovisuelle Unternehmen, die sich auf die Entwicklung von Videospielen konzentrieren, haben in den letzten Jahren ein großes Wachstum erlebt. Immer mehr Menschen genießen diese Unterhaltungsmöglichkeit zu Hause, und ihre Fortschritte sind so groß, dass jede neue Veröffentlichung von den Fans als ein Ereignis angesehen wird. Aus diesem Grund müssen Unternehmen wissen, wie sie ihr Wachstum managen und gleichzeitig auf die besten Managementteams zurückgreifen können. In diesem Sinne bietet TECH den Studenten die Möglichkeit, sich auf das Senior Management der audiovisuellen Industrie zu spezialisieren, was zweifellos ein Wettbewerbsvorteil in ihrem Lebenslauf sein wird, der ihnen helfen wird, ihr eigenes Unternehmen zu gründen oder Zugang zu relevanten Positionen in den wichtigsten Unternehmen des Sektors zu erhalten.



“

Die erfolgreichsten Videospielunternehmen auf dem Markt haben nicht nur großartige Kreativteams, sondern auch hochrangige Manager und Führungskräfte. Dieser Abschluss wird Ihnen helfen, einer von ihnen zu werden"

Die audiovisuelle Industrie umfasst verschiedene Sektoren: Kino, Fernsehen, Serien, usw. Aber es gibt eine, die in den letzten Jahren ihr goldenes Zeitalter erlebt hat: Videospiele. Jedes Jahr freuen sich Tausende von Fans darauf, die wichtigsten neuen Spiele als Erste ausprobieren zu können. Ihre Premieren werden genauso erwartet wie die eines Hollywood-Films, und in der Tat bewegt diese Branche Millionen von Euro.

Infolgedessen wollen immer mehr Menschen ihr *Hobby* zum Beruf machen und spezialisieren sich auf alles, was mit der Entwicklung von Videospiele zu tun hat. Angesichts dieser großen Gelegenheit hat TECH beschlossen, eine eigene Fakultät für Videospiele einzurichten, in der alle akademischen Programme, die für Fachleute in diesem Sektor unerlässlich sind, integriert sind. In diesem Fall ist die Einrichtung einen Schritt weiter gegangen und hat nicht nur über die Bedeutung der Gestaltung und Schaffung dieser Art von Unterhaltung nachgedacht, sondern möchte auch ein spezielles Programm zum Thema Senior Management anbieten. Auf diese Weise erhalten die Studenten nicht nur ein breites Wissen über alles, was mit Videospiele und der audiovisuellen Industrie zu tun hat, sondern werden dank der spezifischen Kenntnisse in *Business Administration* auch in der Lage sein, ein Unternehmen zu führen.

Auf diese Weise wird die Kombination beider Bereiche in einem einzigen Programm ihren Lebenslauf und ihre Fortbildung aufwerten und den Studenten ein allgemeines Wissen und Verständnis des Sektors vermitteln, das ihnen den Zugang zu relevanten Positionen mit hohen Gehaltserwartungen ermöglicht und dank dessen sie in der Lage sein werden, ihre Unternehmen zu den höchsten Qualitätsstandards zu führen und sie zu den bekanntesten auf dem Markt zu machen.

Das Programm verbindet außerdem perfekt theoretische und praktische Inhalte, indem es jedem die Bedeutung beimisst, die er verdient, und das Lernen im Kontext fördert, so dass die Studenten während des Studiums mit Fällen konfrontiert werden, denen sie in realen Situationen begegnen könnten. Einer der Hauptvorteile dieses Programms besteht darin, dass es zu 100% online absolviert wird, ohne die Notwendigkeit von Transfers oder speziellen Stundenplänen, so dass der Student sein Studium selbst verwalten kann, indem er seine Stundenpläne und sein Lerntempo plant, was sehr nützlich ist, um es mit dem Rest seiner täglichen Verpflichtungen zu kombinieren.

Dieser **Weiterbildender Masterstudiengang in Senior Management der Audiovisuellen Industrie** enthält das vollständigste und aktuellste wissenschaftliche Programm auf dem Markt. Die wichtigsten Merkmale sind:

- » Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus dem audiovisuellen Sektor vorgestellt werden
- » Der grafische, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt theoretische und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis notwendigen Disziplinen
- » Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- » Mit besonderem Schwerpunkt auf innovativen Methoden für das Management von audiovisuellen Unternehmen
- » 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



Die erfolgreichsten Videospiele auf dem Markt stammen aus den führenden Unternehmen der audiovisuellen Industrie. Dieser weiterbildende Masterstudiengang wird Ihnen die Möglichkeit geben, Zugang zu ihnen zu erhalten und in verantwortungsvolle Positionen aufzusteigen"

“

Die audiovisuelle Industrie verlangt nach Fachleuten mit einem hohen Managementprofil, die in der Lage sind, Unternehmen zu leiten und sie auf den höchsten Qualitätsstandard zu bringen"

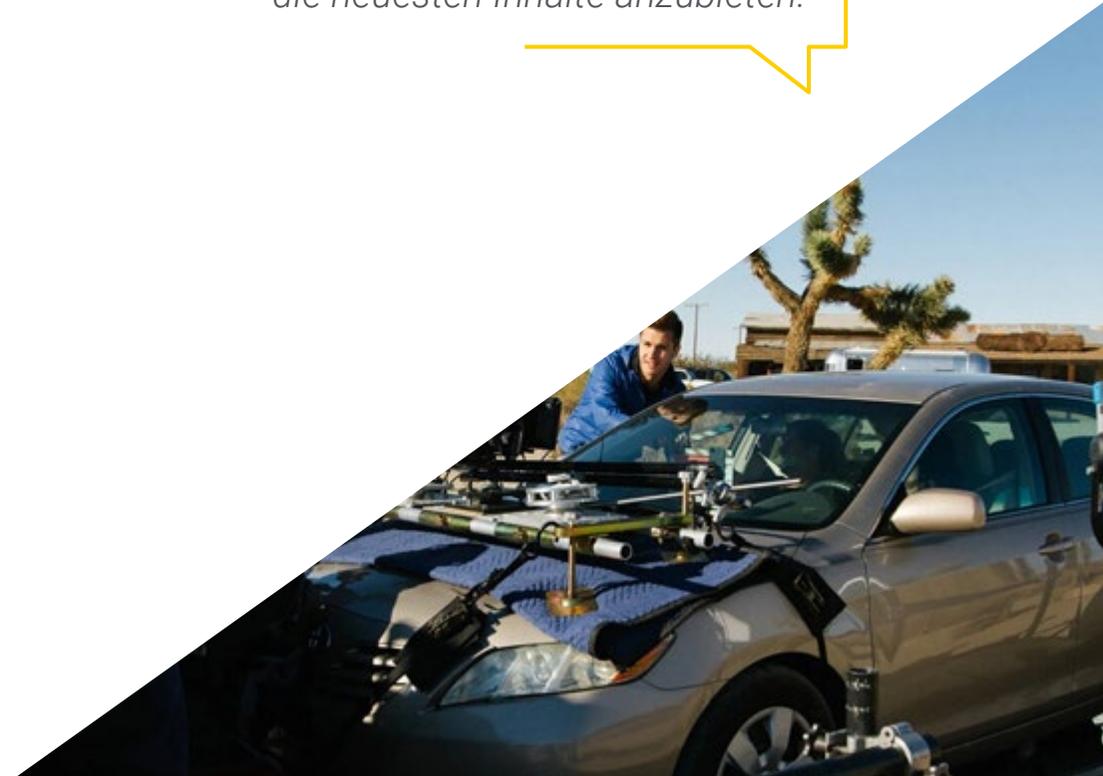
Zu den Lehrkräften gehören Fachleute aus der Videospielebranche, die ihre Berufserfahrung in dieses Programm einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 Studium ermöglicht, das auf die Fortbildung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die im Laufe des akademischen Jahres auftreten. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

Die zahlreichen Fallstudien in diesem weiterbildenden Masterstudiengang werden für Sie von grundlegender Bedeutung sein, um auf eine didaktisch bessere und effektivere Weise zu lernen.

TECH hat diese Fakultät für Videospiele eingerichtet, um Ihnen die neuesten Inhalte anzubieten.



02 Ziele

Dieser Weiterbildende Masterstudiengang in Senior Management der Audiovisuellen Industrie bei TECH wurde entwickelt, um die Fortbildung von Videospieldesignern in diesem Bereich zu erweitern. Auf diese Weise werden die Studenten Zugang zu innovativen Inhalten erhalten, die für ihre berufliche Entwicklung von grundlegender Bedeutung sein werden. Ein Lehrplan, der von spezifischen Aspekten der Unternehmensführung bis hin zu den fortgeschrittensten Konzepten der audiovisuellen Industrie reicht. Daraus ergibt sich ein hochspezialisiertes Berufsprofil, das über ausreichende Mittel verfügt, um jede Aufgabe zu bewältigen.





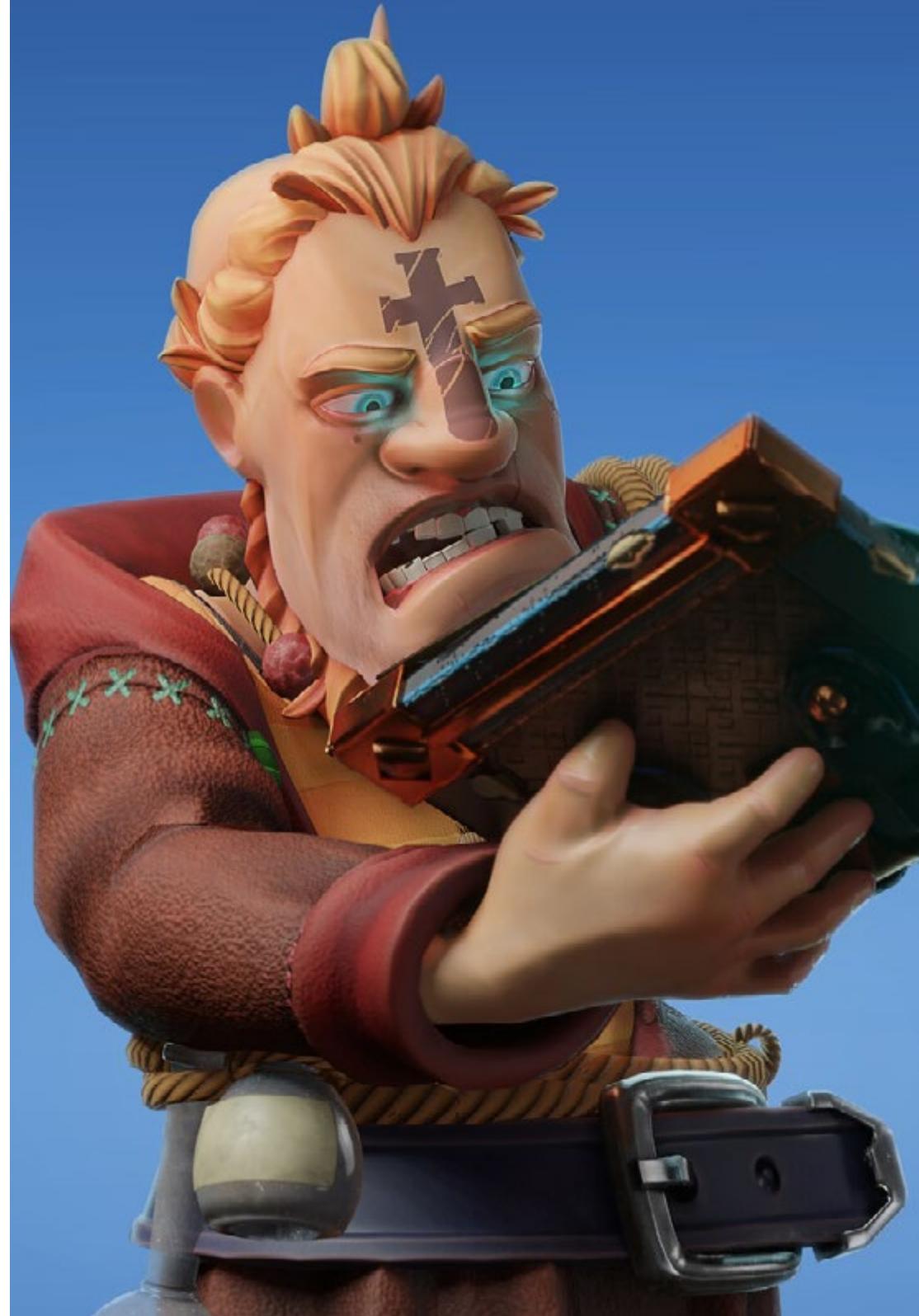
“

Die Videospiegelindustrie boomt, so dass Ihre höhere Spezialisierung Ihnen die Türen in diesem Sektor öffnen wird“



Allgemeine Ziele

- » Entwicklung von Führungskompetenzen, die für die Unternehmensführung geeignet sind
- » Die wirtschaftlich-finanziellen Bereiche des Unternehmens kennen und beherrschen
- » Vertiefung der Kenntnisse und des Wissens der Studenten auf dem Gebiet des Journalismus, insbesondere auf dem Gebiet des Managements der audiovisuellen Industrie
- » Die Funktionen dieses Bereichs in einem spezialisierten und professionellen Umfeld ausüben zu können





Spezifische Ziele

Modul 1. Führung, Ethik und CSR

- » Entwicklung der wichtigsten Führungsqualitäten, die für Berufstätige wichtig sind
- » Entwicklung der wesentlichen Kompetenzen für das strategische Management der Unternehmenstätigkeit

Modul 2. Strategisches Management und Unternehmensführung

- » Definition der neusten Trends in der Unternehmensführung unter Berücksichtigung des globalisierten Umfeldes, das die Kriterien des Topmanagements bestimmt
- » Entwicklung von Strategien zur Entscheidungsfindung in einem komplexen und instabilen Umfeld
- » Erstellung von Unternehmensstrategien, die das Drehbuch für das Unternehmen vorgeben, um wettbewerbsfähiger zu sein und die eigenen Ziele zu erreichen

Modul 3. Personal- und Talentmanagement

- » Verstehen, wie die Humanressourcen des Unternehmens am besten verwaltet werden können, um eine bessere Leistung derselben zugunsten der Unternehmensgewinne zu erreichen

Modul 4. Wirtschaftlich-finanzielle Verwaltung

- » Verständnis des wirtschaftlichen Umfeldes, in dem sich das Unternehmen entwickelt, und Entwicklung geeigneter Strategien zur Antizipation von Veränderungen
- » In der Lage sein, den Wirtschafts- und Finanzplan des Unternehmens zu verwalten.

Modul 5. Betriebs- und Logistikmanagement

- » Verstehen der logistischen Abläufe, die im Unternehmensumfeld notwendig sind, um ein entsprechendes Management zu entwickeln

Modul 6. Verwaltung von Informationssystemen

- » In der Lage sein, die Informations- und Kommunikationstechnologien in den verschiedenen Bereichen des Unternehmens anzuwenden

Modul 7. Kaufmännisches Management, Marketing und Unternehmenskommunikation

- » Die Durchführung einer Marketingstrategie, die es ermöglicht, unser Produkt bei unseren potenziellen Kunden bekannt zu machen und ein angemessenes Image unseres Unternehmens zu erzeugen

Modul 8. Innovation und Projektleitung

- » In der Lage sein, alle Phasen einer Geschäftsidee zu entwickeln: Entwurf, Realisierungsplan, Umsetzung, Überwachung
- » Entwicklung innovativer Strategien im Einklang mit unseren Projekten

Modul 9. Kulturjournalismus

- » Über die transversalen und spezifischen Kompetenzen verfügen, die notwendig sind, um sich der Realität des Kulturjournalismus in verschiedenen Bereichen erfolgreich zu stellen
- » Gründliche Kenntnisse der digitalen Kommunikation und des Kulturjournalismus
- » Wissen, wie man Geschichten identifiziert, erstellt und entwickelt, mit den verschiedenen Punkten, die sie umfassen, gekennzeichnet durch Strenge und persönliches Branding
- » Die wesentlichen Richtlinien für die Durchführung von Dokumentationen im Kulturjournalismus kennen und entwickeln
- » Die neuen Themen von Journalismus, Kultur und Web 3.0 kennen, verstehen und identifizieren
- » Die Nutzung von sozialen Netzwerken im Kulturjournalismus und in journalistischen Genres kennen

- » Wissen, wie man Informationen über soziale Netzwerke nutzt und einen Kommunikationsplan entwickelt
- » Entwicklung spezifischer Inhalte innerhalb des Kulturjournalismus in Bezug auf die Positionierung

Modul 10. Theorie und Technik der Produktion

- » Das Arbeitsumfeld des Produktionsteams kennen: technologische Mittel, technische Routinen und Personalwesen Die Rolle des Regisseurs professionellen Kontexten: Kompetenzen und Verantwortlichkeiten
- » Den kreativen Weg einer Idee kennen, vom Drehbuch bis zum Produkt auf der Leinwand
- » Erlernen der grundlegenden Elemente der Inszenierung
- » In der Lage sein, die notwendigen Mittel aus einer Sequenz zu analysieren und zu planen
- » Die Fähigkeit erwerben, narrative und dokumentarische Sequenzen entsprechend den verfügbaren Medien zu planen
- » Kenntnis der grundlegenden Techniken der Produktion
- » Identifizierung und angemessener Einsatz von technologischen Hilfsmitteln in den verschiedenen Phasen des audiovisuellen Prozesses
- » Erlernen der Umsetzung der grundlegenden Elemente und Prozesse des audiovisuellen Geschichtenerzählens in die Praxis
- » Kenntnis der Merkmale, Einsatzmöglichkeiten und Bedürfnisse von audiovisuellen Projekten mit mehreren Kameras
- » Fernsehsendungen vom Gerät auf den Bildschirm übertragen können
- » Verständnis der Anforderungen und Vorteile der Teamarbeit bei audiovisuellen Projekten mit mehreren Kameras

Modul 11. Struktur des audiovisuellen Systems

- » Die Grundlagen der Funktionsweise des audiovisuellen Systems kennen (grundlegende Inhalte festlegen, die Autoren/Texte kennen, die in jedem Thema bearbeitet werden)
- » Erwerb der Fähigkeit zur theoretischen und kritischen Analyse der Organisationsstrukturen der audiovisuellen Kommunikation (Verstehen der wichtigsten Ideen, Zusammenhänge zwischen Konzepten und Elementen)
- » Erforschung der historischen, wirtschaftlich-politischen, sozialen und technologischen Rahmenbedingungen, unter denen audiovisuelle Inhalte produziert, vertrieben und konsumiert werden
- » Das Wesen und die Wechselbeziehungen zwischen den Subjekten der audiovisuellen Kommunikation kennen lernen: Autoren, Institutionen, Unternehmen, Medien, Träger und Empfänger
- » Aktuelle Probleme und Debatten über das audiovisuelle System erkennen

Modul 12. Audiovisuelle Produktion

- » Die historischen Ursprünge der audiovisuellen Produktion und ihre Entwicklung in der heutigen Gesellschaft kennen
- » Die theoretischen Konzepte identifizieren, die die Produktionsprozesse audiovisueller Werke definieren
- » Den rechtlichen Rahmen und die Gesetzgebung kennen, die den audiovisuellen Produktionssektor und seine Auswirkungen auf die verschiedenen Produktionsformate regelt
- » In der Lage sein, das Produktionsdesign eines audiovisuellen Werks anhand der Analyse seiner Finanzierungsquellen zu identifizieren
- » Identifizierung der verschiedenen Posten des Budgets für ein audiovisuelles Werk
- » Produktionsentscheidungen anhand der Endfassung einer audiovisuellen Produktion aufzeigen

- » Festlegung von Möglichkeiten zur Verwertung und Vermarktung audiovisueller Produktionen
- » Identifizierung und Klassifizierung der menschlichen Teams und der geeigneten und notwendigen technischen Mittel für jede Phase des Projekts: Vorproduktion, Dreharbeiten, Postproduktion
- » Kontrolle des Amortisationsprozesses von audiovisuellen Produktionen

Modul 13. Produktion von Fiktion und die Regie von Schauspielern

- » Den Studenten die theoretischen und technischen Grundlagen sowie die instrumentellen Fähigkeiten zu vermitteln, um die Produktion von audiovisueller Fiktion in verschiedenen Medien und Technologien unter narrativen und ästhetischen Gesichtspunkten anzugehen
- » Studieren der Verfahren zur Kreation, Produktion und Postproduktion von audiovisuellen Werken (Kino, Fernsehen) sowie die grundlegenden Elemente der Narration (Bild und Ton)
- » Angemessener Umgang mit den theoretischen Modellen der narrativen Konstruktion, den Mechanismen, die bei der Erschaffung von Geschichten und ihrer Artikulation durch Inszenierung, Schnitt und Postproduktion eine Rolle spielen
- » Kenntnis der ganzheitlichen Inszenierung von audiovisuellen Film- und Fernsehproduktionen, Übernahme der Verantwortung für die Regie der Schauspieler und Anpassung an das Drehbuch, den Arbeitsplan oder das vorherige Budget
- » In der Lage sein, nach einem Drehbuch und einem Drehplan Regie zu führen und zu filmen
- » Den Film mit anderen bildenden Künsten wie der Fotografie und der Malerei in Beziehung setzen
- » Analyse der Unterschiede zwischen Theater- und Filmregie, um die Besonderheiten der beiden Sprachen zu verstehen
- » Kenntnis der Interpretationsmethoden und ihres Ursprungs, um die Kommunikation zwischen Schauspieler und Regisseur flüssiger zu gestalten

Modul 14. Kulturindustrien und neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation

- » Untersuchung der Veränderungen, die in der Kulturindustrie bei der Bereitstellung und Nutzung digitaler Netze in ihren wirtschaftlichen, politischen und soziokulturellen Aspekten stattgefunden haben
- » Eingehende Untersuchung der Herausforderungen, die das digitale Umfeld für die Geschäftsmodelle von journalistischen Unternehmen und anderen traditionellen Kulturindustrien mit sich bringt
- » Analyse und Konzeption innovativer Strategien, die zur Verbesserung von Management- und Entscheidungsprozessen sowie zur Entwicklung von Informationsprodukten im Einklang mit den Bedürfnissen des Publikums und der Werbekunden beitragen
- » Die Veränderungen in den Prozessen der Organisation und des Managements von strategischen, menschlichen, materiellen und technischen Ressourcen neuer Unternehmen im digitalen Umfeld verstehen

Modul 15. Verwaltung und Förderung von audiovisuellen Produkten

- » Die grundlegenden Konzepte kennen, die den Vertrieb, die Vermarktung und die Verbreitung eines audiovisuellen Produkts in der heutigen Gesellschaft bestimmen
- » Identifizierung der verschiedenen audiovisuellen Ausstellungsfenster und Überwachung der Amortisationen
- » Kenntnis der Produktionsstrategien für die Entwicklung und den anschließenden Vertrieb von audiovisuellen Projekten
- » Identifizierung des Marketingdesigns einer audiovisuellen Produktion anhand ihrer Auswirkung auf die verschiedenen zeitgenössischen audiovisuellen Medien
- » Kenntnis der Geschichte und der aktuellen Probleme von Filmfestivals
- » Identifizierung der verschiedenen Kategorien und Modalitäten von Filmfestivals
- » Analyse und Interpretation der wirtschaftlichen, kulturellen und ästhetischen Logik von Filmfestivals auf lokaler, nationaler und globaler Ebene

Modul 16. Genres, Formate und Fernsehprogramme

- » Kenntnis des Konzepts des Genres in Bezug auf die Produktion von Fiktion und Fernsehunterhaltung
- » Die verschiedenen Genres der Spielfilmproduktion und der Fernsehunterhaltung und ihre Entwicklung im Laufe der Zeit unterscheiden und interpretieren
- » Die Fähigkeit zur kulturellen, sozialen und wirtschaftlichen Analyse von Fernsehgenres als strukturierendes Element der Praktiken der audiovisuellen Produktion und des Konsums
- » Die Modifikationen und Hybridisierungen kennen, die in den Fernsehgenres im Kontext des zeitgenössischen Fernsehens auftreten
- » Die verschiedenen Formate im Kontext des aktuellen Fernsehpanoramas erkennen
- » Die Schlüssel eines Formats, seine Struktur, Funktionsweise und Einflussfaktoren identifizieren
- » Wissen, wie man ein Fernsehformat aus professioneller, ästhetischer und kultureller Sicht interpretiert, analysiert und kommentiert
- » Die theoretischen Grundlagen und den beruflichen, sozialen und kulturellen Kontext der Fernsehprogrammierung kennen, mit besonderem Augenmerk auf die Fernsehprogrammierung im spanischen Fernsehmodell
- » Kenntnis der wichtigsten Techniken und Prozesse der Programmierung im allgemeinen Fernsehen
- » Die Prozesse des Fernsehangebots, seine Entwicklung und aktuelle Realität in Bezug auf das Phänomen der Rezeption und die sozialen und kulturellen Kontexte, in denen es produziert wird, zu verstehen und kritisch zu analysieren



Modul 17. Das audiovisuelle Publikum

- » Kenntnis der Studien, die sich mit der audiovisuellen Rezeption befassen, auf theoretischer Ebene
- » Identifizierung der Unterschiede zwischen den verschiedenen Ansätzen zur Untersuchung der audiovisuellen Rezeption und dem aktuellen Stand der Technik
- » Verständnis der Funktionsweise sozialer Netzwerke als grundlegender Bestandteil des heutigen audiovisuellen Umfelds
- » Verstehen der Zusammenhänge zwischen Publikum und Inhalt
- » Verständnis der Veränderungen, die die Digitalisierung mit sich bringt

Modul 18. Fernsehdrehbuch: Programme und Fiktion

- » Identifizierung der verschiedenen Genres von Fernsehsendungen, um zu bestimmen, welche Drehbuchtechniken sie erfordern
- » Kenntnis der verschiedenen Werkzeuge, die einem Fernsehdrehbuchautor zur Verfügung stehen
- » Lernen, wie das Format einer Fernsehsendung mit ihren Schreibtechniken zusammenhängt
- » Verständnis der Grundlagen der Dynamik eines Fernsehformats
- » Verschaffen einer globalen Übersicht über internationale TV-Format-Franchises
- » Kritische Betrachtungsweise bei der Analyse der verschiedenen Genres und Formate von Fernsehsendungen auf der Grundlage ihrer Drehbücher
- » Kenntnis der Art und Weise, wie man einen Drehbuchentwurf für eine Fernsehserie präsentiert

03

Kompetenzen

Nach Abschluss dieses weiterbildenden Masterstudiengangs werden die Studenten qualifiziert sein, Unternehmen in der audiovisuellen Industrie zu leiten, die sich auf den Bereich Videospiele spezialisiert haben. Auf diese Weise werden sie die spezifischen Kompetenzen erwerben, die sie in die Lage versetzen, alle Facetten des Unternehmens zu kontrollieren, von den unternehmerischsten, wie z.B. der wirtschaftlichen Verwaltung, bis hin zu den kreativsten. Auf diese Weise erhalten sie ein akademisches und berufliches Profil, das ihnen auf dem Arbeitsmarkt bedeutende Beschäftigungsmöglichkeiten bietet.





“

Wenn Sie eine Leidenschaft für Videospiele haben, wird Ihnen dieses Programm den Schlüssel zur Leitung der wichtigsten Unternehmen der Branche in die Hand geben"



Allgemeine Kompetenzen

- » Steuerung der verschiedenen Abteilungen des Unternehmens, um die gemeinsamen Ziele des Unternehmens zu erreichen
- » Angemessenes Management der Humanressourcen des Unternehmens
- » Entwicklung des globalen Managements eines audiovisuellen Kommunikationsprojekts in all seinen Facetten mit vollständiger Kontrolle der daran beteiligten Akteure und Prozesse
- » Anwendung der am besten geeigneten Strategien zur Förderung des Wachstums des audiovisuellen Unternehmens





Spezifische Kompetenzen

- » Ein globales Management des Unternehmens durchführen und dabei Führungstechniken anwenden, die die Leistung der Mitarbeiter so beeinflussen, dass die Ziele des Unternehmens erreicht werden
 - » Teil der Unternehmens- und Wettbewerbsstrategie des Unternehmens sein und diese leiten
 - » Lösen von Konflikten und Problemen zwischen Arbeitnehmern
 - » Durchführung eines korrekten Teammanagements, um die Produktivität und damit den Gewinn des Unternehmens zu verbessern
 - » In der Lage sein, den Wirtschafts- und Finanzplan des Unternehmens zu verwalten
 - » Steuerung der logistischen Prozesse des Unternehmens sowie des Einkaufs und der Beschaffung
 - » Eingehende Untersuchung der neuen Geschäftsmodelle für Informationssysteme
 - » Anwendung der am besten geeigneten Strategien für den elektronischen Handel mit den Produkten des Unternehmens
 - » Ausarbeitung und Leitung von Marketingplänen
 - » Auf Innovation in allen Prozessen und Bereichen des Unternehmens zu setzen
 - » Nutzung sozialer Netzwerke in einem journalistischen Umfeld
 - » Die Zusammensetzung von audiovisuellen Produktionsteams kennen
 - » Organisation einer den Zielen des audiovisuellen Projekts angemessenen Inszenierung
 - » Planung narrativer Aktionen, angepasst an die verfügbaren Mittel
 - » Beherrschen der verschiedenen Phasen eines audiovisuellen Projekts
- » Die Organisationsstrukturen der audiovisuellen Kommunikation kennen und anwenden
 - » Wissen, wie man sich an die Konsumformen des jeweiligen Augenblicks anpassen kann
 - » Den Beziehungscode der verschiedenen Akteure der audiovisuellen Kommunikation kennen
 - » Die historische Entwicklung der audiovisuellen Produktion beschreiben
 - » Produkte erstellen, die an die verfügbaren Finanzmittel angepasst sind
 - » Planung der Amortisation von audiovisuellen Produkten
 - » Produzieren eines audiovisuellen Produkts auf verschiedenen Medien



Die Entwicklung von Videospiele ist eine der wichtigsten Facetten der audiovisuellen Unternehmen. Spezialisieren Sie sich in diesem Bereich und erhalten Sie Zugang zu Positionen im Senior Management"

04

Kursleitung

Das Lehrpersonal, das für die Entwicklung dieses Programms ausgewählt wurde, besteht aus einer Gruppe von Fachleuten, die die Notwendigkeit verstehen, Studenten weiterzubilden, um ihre Wettbewerbsfähigkeit auf dem Arbeitsmarkt zu steigern. Auf diese Weise bringen sie ihre langjährige Erfahrung in die akademische Fortbildung zukünftiger Absolventen ein, die ihre Führungs- und Managementfähigkeiten verbessern möchten.



“

TECH bringt Sie näher an aktive Fachleute heran, die ihre jahrelange Erfahrung an der Spitze renommierter Unternehmen in diesen weiterbildenden Masterstudiengang einfließen lassen“

Leitung



Hr. Ledesma Carrillo, Carlos Atxoña

- » Leiter des Bereichs International / Recht, Transporte Interurbanos de Tenerife S.A.U.
- » Legal manager, in Avalon Biz Consulting
- » Rgpd Trainer - Esfocc (Höhere Schule für Ausbildung und Fortbildung auf den Kanarischen Inseln)
- » Rechtsberater bei Transportes Interurbanos de Tenerife S.A.U.
- » Hochschulabschluss in Jura an der Universität von La Laguna. Santa Cruz de Tenerife. Teneriffa
- » Integriertes Management von Qualität, Umwelt und Arbeitssicherheit - Wirtschaftsschule Fyde Caja Canarias. Santa Cruz de Tenerife, Teneriffa
- » Strategische Unternehmensplanung - Connect Americas. Washington, USA
- » Expertenabschluss in Arbeitsmanagement - Europäische Schule für Unternehmensführung Madrid
- » Diplom in Business Knowledge Management - Barrierefreie Ausbildung und Universität Rey Juan Carlos I. Madrid, Spanien
- » MBA in Business Administration and Management - Europäische Universität der Kanarischen Inseln La Orotava, Teneriffa



Professoren

Hr. González, Alexis

- » Finanzdirektor der Bank Cajasieta, auf Teneriffa, Kanarische Inseln
- » Mitgründer des Stock Market Investment Club der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften
- » Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft und Verwaltung an der Universität von Las Palmas de Gran Canaria, Fachrichtung Finanzen
- » Hochschulabschluss in Betriebswirtschaftslehre an der Universität von Las Palmas de Gran Canaria
- » Mitglied Nr. 1554 des Ökonomie-Kollegiums von Santa Cruz de Tenerife
- » Masterstudiengang in Steuerwesen und Steuerberatung des Zentrums für Finanzstudien in Zusammenarbeit mit dem Spanischen Verband der Steuerberater
- » Executive Master in Financial Management and Advanced Finance vom Höheren Institut für Banktechniken und -praktiken mit einer hervorragenden Qualifikation
- » Expertenprogramm für Finanzplanung und Managementkontrolle im Bankwesen von AFI (Internationale Finanzanalysten)
- » Fortbildungsprogramm Business Angels, organisiert vom Technologischer und wissenschaftlicher Industriepark von Teneriffa
- » Programm zur Entwicklung von Führungskräften im Portfoliomanagement für internationale Finanzanalysten

05 Struktur und Inhalt

Dieser weiterbildende Masterstudiengang von TECH, der sich speziell an die Entwickler von Videospielen richtet, wurde mit Blick auf die Spezialisierungsbedürfnisse dieser Fachleute entwickelt, wenn es darum geht, ihr eigenes Unternehmen zu leiten oder Führungspositionen in Unternehmen der Branche zu erlangen. Auf diese Weise wird der Student lernen, audiovisuelle Teams und Projekte zu leiten, und wird die spezifischen Fähigkeiten entwickeln, die es ihm ermöglichen, alle Abteilungen eines audiovisuellen Unternehmens zu leiten.





“

*Der Abschluss dieses Programms
wird Ihnen die Türen zu einem hart
umkämpften Arbeitsmarkt öffnen"*

Modul 1. Führung, Ethik und CSR

- 1.1. Globalisierung und Führung
 - 1.1.1. Globalisierung und Trends: Internationalisierung der Märkte
 - 1.1.2. Wirtschaftliches Umfeld und Unternehmensführung
 - 1.1.3. *Accountability* oder Rechenschaftspflicht
- 1.2. Führungsrolle
 - 1.2.1. Interkulturelles Umfeld
 - 1.2.2. Führung und Unternehmensmanagement
 - 1.2.3. Aufgaben und Zuständigkeiten von Führungskräften
- 1.3. Wirtschaftsethik
 - 1.3.1. Ethik und Integrität
 - 1.3.2. Ethisches Verhalten in der Wirtschaft
 - 1.3.3. Deontologie, Ethik- und Verhaltenskodizes
 - 1.3.4. Prävention von Betrug und Korruption
- 1.4. Nachhaltigkeit
 - 1.4.1. Unternehmen und nachhaltige Entwicklung
 - 1.4.2. Soziale, ökologische und wirtschaftliche Auswirkungen
 - 1.4.3. Agenda 2030 und SDGs
- 1.5. Soziale Verantwortung des Unternehmens
 - 1.5.1. Soziale Verantwortung der Unternehmen
 - 1.5.2. Rollen und Verantwortlichkeiten
 - 1.5.3. Umsetzung der sozialen Verantwortung der Unternehmen

Modul 2. Strategisches Management und Unternehmensführung

- 2.1. Organisatorische Analyse und Gestaltung
 - 2.1.1. Organisatorische Kultur
 - 2.1.2. Organisatorische Analyse
 - 2.1.3. Gestaltung der Organisationsstruktur
- 2.2. Unternehmensstrategie
 - 2.2.1. Strategie auf Unternehmensebene
 - 2.2.2. Typologien von Strategien auf Unternehmensebene
 - 2.2.3. Festlegung der Unternehmensstrategie
 - 2.2.4. Unternehmensstrategie und Ansehen

- 2.3. Strategische Planung und Formulierung
 - 2.3.1. Strategisches Denken
 - 2.3.2. Strategische Planung und Formulierung
 - 2.3.3. Nachhaltigkeit und Unternehmensstrategie
- 2.4. Strategische Modelle und Muster
 - 2.4.1. Wohlstand, Wert und Rentabilität von Investitionen
 - 2.4.2. Unternehmensstrategie: Methoden
 - 2.4.3. Wachstum und Konsolidierung der Unternehmensstrategie
- 2.5. Strategisches Management
 - 2.5.1. Auftrag, Vision und strategische Werte
 - 2.5.2. *Balanced Scorecard*/Dashboard
 - 2.5.3. Analyse, Kontrolle und Bewertung der Unternehmensstrategie
 - 2.5.4. Strategisches Management und *Berichterstattung*
- 2.6. Strategische Umsetzung und Durchführung
 - 2.6.1. Strategische Umsetzung: Ziele, Maßnahmen und Auswirkungen
 - 2.6.2. Kontrolle und strategische Ausrichtung
 - 2.6.3. Ansatz zur kontinuierlichen Verbesserung
- 2.7. Geschäftsleitung
 - 2.7.1. Integration von funktionalen Strategien in globale Unternehmensstrategien
 - 2.7.2. Management und Prozessentwicklung
 - 2.7.3. *Knowledge management*
- 2.8. Analyse und Lösung von Fällen/Problemen
 - 2.8.1. Methodik der Problemlösung
 - 2.8.2. Fallmethode
 - 2.8.3. Positionierung und Entscheidungsfindung

Modul 3. Personal- und Talentmanagement

- 3.1. Organisatorisches Verhalten
 - 3.1.1. Organisationstheorie
 - 3.1.2. Schlüsselfaktoren für den Wandel in Organisationen
 - 3.1.3. Unternehmensstrategien, Typologien und Wissensmanagement
- 3.2. Strategisches Management von Menschen
 - 3.2.1. Arbeitsplatzgestaltung, Einstellung und Auswahl
 - 3.2.2. Strategischer Personalplan: Entwurf und Umsetzung
 - 3.2.3. Arbeitsplatzanalyse; Gestaltung und Auswahl von Mitarbeitern
 - 3.2.4. Schulung und berufliche Entwicklung
- 3.3. Managemententwicklung und Führung
 - 3.3.1. Managementfähigkeiten: Kompetenzen und Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts
 - 3.3.2. Nicht managementbezogene Fertigkeiten
 - 3.3.3. Karte der Kompetenzen und Fertigkeiten
 - 3.3.4. Führung und Personalmanagement
- 3.4. Änderungsmanagement
 - 3.4.1. Leistungsanalyse
 - 3.4.2. Strategisches Denken
 - 3.4.3. Änderungsmanagement: Schlüsselfaktoren, Prozessgestaltung und -management
 - 3.4.4. Ansatz zur kontinuierlichen Verbesserung
- 3.5. Verhandlungsführung und Konfliktmanagement
 - 3.5.1. Verhandlungsziele: differenzierende Elemente
 - 3.5.2. Wirksame Verhandlungstechniken
 - 3.5.3. Konflikte: Faktoren und Typologien
 - 3.5.4. Effizientes Konfliktmanagement: Verhandlung und Kommunikation
- 3.6. Kommunikation der Führungskräfte
 - 3.6.1. Leistungsanalyse
 - 3.6.2. Den Wandel leiten. Widerstand gegen Veränderungen
 - 3.6.3. Management von Veränderungsprozessen
 - 3.6.4. Leitung multikultureller Teams
- 3.7. Teammanagement und Mitarbeiterleistung

- 3.7.1. Multikulturelles und multidisziplinäres Umfeld
- 3.7.2. Team- und Personalmanagement
- 3.7.3. Coaching und menschliche Leistung
- 3.7.4. Managementsitzungen: Planung und Zeitmanagement
- 3.8. Wissens- und Talentmanagement
 - 3.8.1. Identifizierung von Wissen und Talent in Organisationen
 - 3.8.2. Modelle für das Wissens- und Talentmanagement in Unternehmen
 - 3.8.3. Kreativität und Innovation

Modul 4. Wirtschaftlich-finanzielle Verwaltung

- 4.1. Wirtschaftliches Umfeld
 - 4.1.1. Organisationstheorie
 - 4.1.2. Schlüsselfaktoren für den Wandel in Organisationen
 - 4.1.3. Unternehmensstrategien, Typologien und Wissensmanagement
- 4.2. Internes Rechnungswesen
 - 4.2.1. Internationaler Rechnungslegungsrahmen
 - 4.2.2. Einführung in den Buchhaltungszyklus
 - 4.2.3. Jahresabschlüsse von Unternehmen
 - 4.2.4. Analyse von Rechnungsabschlüssen: Entscheidungsfindung
- 4.3. Haushalts- und Verwaltungskontrolle
 - 4.3.1. Haushaltsplanung
 - 4.3.2. Managementkontrolle: Aufbau und Ziele
 - 4.3.3. Beaufsichtigung und *Berichterstattung*
- 4.4. Steuerliche Verantwortung der Unternehmen
 - 4.4.1. Steuerliche Verantwortung der Gesellschaften
 - 4.4.2. Steuerverfahren: ein Fall-Länder-Ansatz
- 4.5. Systeme der Unternehmenskontrolle

- 4.5.1. Arten der Kontrolle
- 4.5.2. Einhaltung der Vorschriften/*Compliance*
- 4.5.3. Internes Audit
- 4.5.4. Externes Audit
- 4.6. Finanzmanagement
 - 4.6.1. Einführung in das Finanzmanagement
 - 4.6.2. Finanzmanagement und Unternehmensstrategie
 - 4.6.3. Finanzvorstand oder *Chief Financial Officer (CFO)*: *Richtlinienkompetenzen*
- 4.7. Finanzielle Planung
 - 4.7.1. Geschäftsmodelle und Finanzierungsbedarf
 - 4.7.2. Instrumente zur Finanzanalyse
 - 4.7.3. Kurzfristige Finanzplanung
 - 4.7.4. Langfristige Finanzplanung
- 4.8. Finanzielle Unternehmensstrategie
 - 4.8.1. Finanzielle Investitionen von Unternehmen
 - 4.8.2. Strategisches Wachstum: Typologien
- 4.9. Makroökonomischer Kontext
 - 4.9.1. Makroökonomische Analyse
 - 4.9.2. Kurzfristige Indikatoren
 - 4.9.3. Wirtschaftskreislauf
- 4.10. Strategische Finanzierungen
 - 4.10.1. Bankgeschäft: Aktuelles Umfeld
 - 4.10.2. Risikoanalyse und -management
- 4.11. Geld- und Kapitalmärkte
 - 4.11.1. Festverzinslicher Markt
 - 4.11.2. Aktienmarkt
 - 4.11.3. Bewertung des Unternehmens
- 4.12. Analyse und Lösung von Fällen/Problemen
 - 4.12.1. Methodik der Problemlösung
 - 4.12.2. Fallmethode

Modul 5. Betriebs- und Logistikmanagement

- 5.1. Verwaltung der Operationen
 - 5.1.1. Definition der operativen Strategie
 - 5.1.2. Planung und Kontrolle der Lieferkette
 - 5.1.3. Indikatorensysteme
- 5.2. Verwaltung der Einkäufe
 - 5.2.1. Verwaltung der Bestände
 - 5.2.2. Lagerverwaltung
 - 5.2.3. Einkauf und Beschaffungsmanagement
- 5.3. *Supply chain management* (1)
 - 5.3.1. Kosten und Effizienz der Betriebskette
 - 5.3.2. Veränderte Nachfragemuster
 - 5.3.3. Änderung der Betriebsstrategie
- 5.4. *Supply chain management* (2). Umsetzung
 - 5.4.1. *Lean Manufacturing/Lean thinking*
 - 5.4.2. Logistik-Management
 - 5.4.3. Einkauf
- 5.5. Logistische Prozesse
 - 5.5.1. Organisation und Verwaltung durch Prozesse
 - 5.5.2. Beschaffung, Produktion, Vertrieb
 - 5.5.3. Qualität, Qualitätskosten und Instrumente
 - 5.5.4. Kundendienst
- 5.6. Logistik und Kunden
 - 5.6.1. Bedarfsanalyse und -prognose
 - 5.6.2. Absatzprognose und -planung
 - 5.6.3. *Collaborative planning forecasting & replacement*
- 5.7. Internationale Logistik
 - 5.7.1. Zoll-, Ausfuhr- und Einfuhrverfahren
 - 5.7.2. Formen und Mittel des internationalen Zahlungsverkehrs
 - 5.7.3. Internationale Logistikplattformen

- 5.8. Konkurrieren aus dem Betriebsablauf
 - 5.8.1. Innovation im Betriebsablauf als Wettbewerbsvorteil für das Unternehmen
 - 5.8.2. Aufstrebende Technologien und Wissenschaften
 - 5.8.3. Informationssysteme im Betriebsablauf

Modul 6. Verwaltung von Informationssystemen

- 6.1. Verwaltung von Informationssystemen
 - 6.1.1. Unternehmensinformationssysteme
 - 6.1.2. Strategische Entscheidungen
 - 6.1.3. Rolle des CIO
- 6.2. Informationstechnologie und Unternehmensstrategie
 - 6.2.1. Unternehmens und Branchenanalyse
 - 6.2.2. Internetbasierte Geschäftsmodelle
 - 6.2.3. Der Wert der IT im Unternehmen
- 6.3. Strategische IS-Planung
 - 6.3.1. Der strategische Planungsprozess
 - 6.3.2. Formulierung der IS-Strategie
 - 6.3.3. Plan zur Umsetzung der Strategie
- 6.4. Informationssysteme und *Business Intelligence*
 - 6.4.1. CRM und *Business Intelligence*
 - 6.4.2. *Business Intelligence* Projektmanagement
 - 6.4.3. *Business Intelligence* Architektur
- 6.5. Neue IKT-basierte Geschäftsmodelle
 - 6.5.1. Technologiebasierte Geschäftsmodelle
 - 6.5.2. Fähigkeiten zur Innovation
 - 6.5.3. Neugestaltung der Prozesse in der Wertschöpfungskette
- 6.6. Elektronischer Geschäftsverkehr
 - 6.6.1. Strategieplan für elektronischen Geschäftsverkehr
 - 6.6.2. Logistikmanagement und Kundendienst im elektronischen Handel
 - 6.6.3. *E-Commerce* als Potential für die Internationalisierung
- 6.7. *E-Business*-Strategien
 - 6.7.1. Strategien für Social Media
 - 6.7.2. Optimierung des Kundendienstes und der Supportkanäle
 - 6.7.3. Digitale Regulierung

6.8. Digitales Geschäft

- 6.8.1. Mobiler *e-Commerce*
- 6.8.2. Design und Benutzerfreundlichkeit
- 6.8.3. *E-Commerce*-Aktivitäten

Modul 7. Kaufmännisches Management, Marketing und Unternehmenskommunikation

- 7.1. Kaufmännisches Management
 - 7.1.1. Vertriebsmanagement
 - 7.1.2. Kommerzielle Strategie
 - 7.1.3. Verkaufs- und Verhandlungstechniken
 - 7.1.4. Leitung des Verkaufsteams
- 7.2. Marketing
 - 7.2.1. Marketing und seine Auswirkungen auf das Unternehmen
 - 7.2.2. Grundlegende Marketingvariablen
 - 7.2.3. Marketingplan
- 7.3. Strategisches Marketingmanagement
 - 7.3.1. Quellen der Innovation
 - 7.3.2. Aktuelle Trends im Marketing
 - 7.3.3. Marketinginstrumente
 - 7.3.4. Marketingstrategie und Kundenkommunikation
- 7.4. Digitale Marketingstrategie
 - 7.4.1. Ansatz für digitales Marketing
 - 7.4.2. Digitale Marketing-Tools
 - 7.4.3. *Inbound Marketing* und die Entwicklung des digitalen Marketings
- 7.5. Verkaufs- und Kommunikationsstrategie
 - 7.5.1. Positionierung und Förderung
 - 7.5.2. Öffentlichkeitsarbeit
 - 7.5.3. Verkaufs- und Kommunikationsstrategie
- 7.6. Unternehmenskommunikation
 - 7.6.1. Interne und externe Kommunikation
 - 7.6.2. Abteilungen für Kommunikation
 - 7.6.3. Kommunikationsmanager (DIRCOM): Managementkompetenzen und Verantwortlichkeiten

7.7. Strategie der Unternehmenskommunikation

7.7.1. Strategie der Unternehmenskommunikation

7.7.2. Kommunikationspläne

7.7.3. Pressemitteilung/*Clipping*/*Publicity* schreiben

Modul 8. Innovation und Projektleitung

8.1. Innovation

8.1.1. Makrokonzept der Innovation

8.1.2. Typologien der Innovation

8.1.3. Kontinuierliche und diskontinuierliche Innovation

8.1.4. Schulung und Innovation

8.2. Innovationsstrategien

8.2.1. Innovation und Unternehmensstrategie

8.2.2. Globales Innovationsprojekt: Konzeption und Management

8.2.3. Innovations-Workshops

8.3. Entwurf und Validierung des Geschäftsmodells

8.3.1. *Lean-Startup*-Methodik

8.3.2. Innovative Unternehmensinitiative: Phasen

8.3.3. Modalitäten der Finanzierung

8.3.4. Instrumente des Modells: Empathiekarte, Canvas-Modell und Metriken

8.3.5. Wachstum und Loyalität

8.4. Projektleitung und -management

8.4.1. Innovationsmöglichkeiten

8.4.2. Durchführbarkeitsstudie und Konkretisierung der Vorschläge

8.4.3. Definition und Konzeption von Projekten

8.4.4. Durchführung des Projekts

8.4.5. Abschluss des Projekts



Modul 9. Kulturjournalismus

- 9.1. Konzept und Abgrenzungen des Kulturjournalismus
 - 9.1.1. Einleitung: Der Begriff der Kultur
 - 9.1.2. Die kulturelle Berichterstattung der Kunst
 - 9.1.3. Kulturelle Informationen über die darstellenden Künste
 - 9.1.4. Kulturelle Informationen über das Kino
 - 9.1.5. Kulturelle Informationen über Musik
 - 9.1.6. Kulturelle Informationen über Bücher
- 9.2. Die Ursprünge des Kulturjournalismus
 - 9.2.1. Einführung
 - 9.2.2. Die Ursprünge der kulturellen Information in der Presse
 - 9.2.3. Die Ursprünge der kulturellen Information im Radio
 - 9.2.4. Die Ursprünge der kulturellen Information im Fernsehen
- 9.3. Die Praxis des Kulturjournalismus
 - 9.3.1. Einführung
 - 9.3.2. Allgemeine Überlegungen
 - 9.3.3. Interessante Faktoren und Bewertungskriterien für die Ausarbeitung von kulturellen Informationen
- 9.4. Die Quellen des Kulturjournalismus
 - 9.4.1. Einführung
 - 9.4.2. Allgemeine Quellen für kulturelle Informationen
 - 9.4.3. Spezifische Quellen für audiovisuelle Informationen über Kultur
- 9.5. Genres in kulturellen Informationen
 - 9.5.1. Einführung
 - 9.5.2. Nachrichten
 - 9.5.3. Vorstellungsgespräch
 - 9.5.4. Chronisch
 - 9.5.5. Reportage
- 9.6. Die aktuelle Diversifizierung der kulturellen Informationen in Presse, Radio und Fernsehen
 - 9.6.1. Einführung
 - 9.6.2. Kulturelle Informationen in der Presse
 - 9.6.3. Kulturelle Informationen im Radio
 - 9.6.4. Kulturelle Informationen im Fernsehen

- 9.7. Kultur und das Internet
 - 9.7.1. Einführung
 - 9.7.2. Kultur und das Internet
 - 9.7.3. Vorteile der Kultur
- 9.8. Kulturelles Marketing
 - 9.8.1. Einführung
 - 9.8.2. Kulturelles Marketing
 - 9.8.3. Wie wird das kulturelle Marketing realisiert?
- 9.9. Analyse der Kultur
 - 9.9.1. Einführung
 - 9.9.2. Theoretischer und methodischer Ansatz zur Kultur
 - 9.9.3. Kultur, Kommunikation und Bedeutung
 - 9.9.4. Kultur und Imaginationen
- 9.10. Cyberkultur und digitaler Journalismus für kulturelle Inhalte
 - 9.10.1. Einführung
 - 9.10.2. Definition von Cyberkultur
 - 9.10.3. Digitaler Journalismus für kulturelle Inhalte
 - 9.10.4. Wichtige Aspekte des digitalen Journalismus für kulturelle Inhalte

Modul 10. Theorie und Technik der Produktion

- 10.1. Produktion als Aufbau des audiovisuellen Werks. Das Projektteam
 - 10.1.1. Vom literarischen Drehbuch bis zum technischen Skript oder Ablaufplan
 - 10.1.2. Das Projektteam
- 10.2. Die Elemente der Inszenierung. Materialien der Konstruktion
 - 10.2.1. Räumliche Vorabanpassung. Künstlerische Leitung
 - 10.2.2. Die Elemente der Inszenierung
- 10.3. Vorproduktion. Die Produktionsunterlagen
 - 10.3.1. Das technische Drehbuch
 - 10.3.2. Der szenografische Plan
 - 10.3.3. Das *Storyboard*
 - 10.3.4. Planung
 - 10.3.5. Der Drehplan

- 10.4. Der ausdrucksstarke Wert des Klangs
 - 10.4.1. Typologie der Klangelemente
 - 10.4.2. Konstruktion des Klangraums
- 10.5. Der ausdrucksstarke Wert des Lichts
 - 10.5.1. Ausdrucksstarker Wert des Lichts
 - 10.5.2. Grundlegende Beleuchtungstechniken
- 10.6. Grundlegende Aufnahmetechniken mit einer Kamera
 - 10.6.1. Einsatzmöglichkeiten und Techniken von Aufnahmen mit einer Kamera
 - 10.6.2. Das Subgenre des *Found Footage*. Spielfilme und Dokumentarfilme
 - 10.6.3. Filmen mit einer Kamera im Fernsehen
- 10.7. Die Montage
 - 10.7.1. Die Montage als Assemblage. Die Rekonstruktion der Raum-Zeit
 - 10.7.2. Nicht-lineare Montagetechniken
- 10.8. Postproduktion und Farbkorrektur
 - 10.8.1. Postproduktion
 - 10.8.2. Vertikales Montagekonzept
 - 10.8.3. Farbkorrektur
- 10.9. Formate und Produktionsmittel
 - 10.9.1. Multi-Kamera-Formate
 - 10.9.2. Das Studio und die Ausrüstung
- 10.10. Wichtige Aspekte, Techniken und Routinen bei der Produktion mit mehreren Kameras
 - 10.10.1. Multi-Kamera-Techniken
 - 10.10.2. Einige gängige Formate

Modul 11. Struktur des audiovisuellen Systems

- 11.1. Eine Einführung in die Kulturindustrie
 - 11.1.1. Konzepte der Kultur. Kultur-Kommunikation
 - 11.1.2. Theorie und Entwicklung von CIs: Typologie und Modelle
- 11.2. Filmindustrie I
 - 11.2.1. Merkmale und Hauptakteure
 - 11.2.2. Aufbau des Filmsystems

- 11.3. Filmindustrie II
 - 11.3.1. Die US-Filmindustrie
 - 11.3.2. Unabhängige Produktionsfirmen
 - 11.3.3. Probleme und Debatten in der Filmindustrie
- 11.4. Filmindustrie III
 - 11.4.1. Filmregulierung: Staat und Kultur. Politiken zum Schutz und zur Förderung des Filmschaffens
 - 11.4.2. Fallstudie
- 11.5. Fernsehindustrie I
 - 11.5.1. Wirtschaftsfernsehen
 - 11.5.2. Gründungsmodelle
 - 11.5.3. Verwandlungen
- 11.6. Fernsehindustrie II
 - 11.6.1. Die amerikanische Fernsehindustrie
 - 11.6.2. Wichtigste Merkmale
 - 11.6.3. Staatliche Regulierung
- 11.7. Fernsehindustrie III
 - 11.7.1. Öffentlich-rechtliches Fernsehen in Europa
 - 11.7.2. Krisen und Debatten
- 11.8. Die Schlüsselemente der Veränderung
 - 11.8.1. Neue Prozesse im audiovisuellen Sektor
 - 11.8.2. Regulierungsdebatten
- 11.9. Digitales terrestrisches Fernsehen
 - 11.9.1. Die Rolle des Staates und die Erfahrungen
 - 11.9.2. Die neuen Merkmale des Fernsehsystems
- 11.10. Neue Akteure in der audiovisuellen Landschaft
 - 11.10.1. Plattformen für *Over-the-top* (OTT)-Dienste
 - 11.10.2. Die Folgen ihres Auftauchens

Modul 12. Audiovisuelle Produktion

- 12.1. Audiovisuelle Produktion
 - 12.1.1. Einleitende Konzepte
 - 12.1.2. Die audiovisuelle Industrie
- 12.2. Das Produktionsteam
 - 12.2.1. Die Profis
 - 12.2.2. Der Produzent und das Drehbuch
- 12.3. Das audiovisuelle Projekt
 - 12.3.1. Projektleitung
 - 12.3.2. Bewertung des Projekts
 - 12.3.3. Präsentation des Projekts
- 12.4. Produktions- und Finanzierungsmodalitäten
 - 12.4.1. Finanzierung der audiovisuellen Produktion
 - 12.4.2. Modalitäten der audiovisuellen Produktion
 - 12.4.3. Ressourcen für Vorfinanzierungen
- 12.5. Das Produktionsteam und die Aufschlüsselung des Drehbuchs
 - 12.5.1. Das Produktionsteam
 - 12.5.2. Die Aufschlüsselung des Drehbuchs
- 12.6. Die Drehorte
 - 12.6.1. Die Standorte
 - 12.6.2. Die Sets
- 12.7. Besetzung und Verträge für Dreharbeiten
 - 12.7.1. Die Besetzung oder *Casting*
 - 12.7.2. Das Auswahlverfahren des *Castings*
 - 12.7.3. Verträge, Rechte und Versicherungen
- 12.8. Der Arbeitsplan und das Budget für das audiovisuelle Werk
 - 12.8.1. Der Arbeitsplan
 - 12.8.2. Das Budget

- 12.9. Produktion bei Dreharbeiten oder Aufnahmen
 - 12.9.1. Vorbereitungen für den Dreh
 - 12.9.2. Die Ausrüstung und die Mittel zum Filmen
- 12.10. Postproduktion und die endgültige Bilanz des audiovisuellen Werks
 - 12.10.1. Schnitt und Postproduktion
 - 12.10.2. Endgültige Bilanz und Verwertung

Modul 13. Produktion von Fiktion und die Regie von Schauspielern

- 13.1. Die Entstehung von Fiktion
 - 13.1.1. Einführung
 - 13.1.2. Der Prozess und seine Werkzeuge
- 13.2. Die Optik und die Kamera
 - 13.2.1. Objektive und Rahmung
 - 13.2.2. Bewegung der Kamera
 - 13.2.3. Kontinuität
- 13.3. Licht und Farbe: theoretische Aspekte
 - 13.3.1. Ausstellung
 - 13.3.2. Farbtheorie
- 13.4. Beleuchtung beim Film
 - 13.4.1. Instrumente
 - 13.4.2. Beleuchtung als Erzählung
- 13.5. Farbe und Optik
 - 13.5.1. Farbkontrolle
 - 13.5.2. Optik
 - 13.5.3. Bildkontrolle
- 13.6. Die Arbeit am Set
 - 13.6.1. Die Shotlist
 - 13.6.2. Das Team und seine Aufgaben
- 13.7. Technische Fragen der Filmregie
 - 13.7.1. Technische Ressourcen
- 13.8. Die Vision der Regisseure
 - 13.8.1. Die Regisseure ergreifen das Wort

- 13.9. Digitale Transformationen
 - 13.9.1. Analog-digitale Transformationen in der Filmfotografie
 - 13.9.2. Die Herrschaft der digitalen Postproduktion
- 13.10. Anleitung der Schauspieler
 - 13.10.1. Einführung
 - 13.10.2. Wichtigste Methoden und Techniken
 - 13.10.3. Arbeit mit Schauspielern

Modul 14. Kulturindustrien und neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation

- 14.1. Die Konzepte von Kultur, Wirtschaft, Kommunikation, Technologie, Kulturindustrie
 - 14.1.1. Kultur, Wirtschaft, Kommunikation
 - 14.1.2. Kulturwirtschaft
- 14.2. Technologie, Kommunikation und Kultur
 - 14.2.1. Kommerzialisierter Handwerkskultur
 - 14.2.2. Von der Live-Performance bis zur bildenden Kunst
 - 14.2.3. Museen und Kulturerbe
- 14.3. Die wichtigsten Sektoren der Kulturindustrien
 - 14.3.1. Publishing-Produkte
 - 14.3.2. Der Fluss der Kulturindustrien
 - 14.3.3. Hybride Modelle
- 14.4. Das digitale Zeitalter in der Kulturwirtschaft
 - 14.4.1. Digitale Kulturwirtschaft
 - 14.4.2. Neue Modelle im digitalen Zeitalter
- 14.5. Digitale Medien und Medien im digitalen Zeitalter
 - 14.5.1. Das Online-Pressegeschäft
 - 14.5.2. Radio in der digitalen Umgebung
 - 14.5.3. Die Besonderheiten der Medien im digitalen Zeitalter
- 14.6. Globalisierung und Diversität in der Kultur
 - 14.6.1. Konzentration, Internationalisierung und Globalisierung der Kulturwirtschaft
 - 14.6.2. Der Kampf um kulturelle Vielfalt



- 14.7. Kulturpolitische Maßnahmen und Zusammenarbeit
 - 14.7.1. Kulturpolitische Maßnahmen
 - 14.7.2. Die Rolle der Bundesländer und Regionen der Staaten
- 14.8. Musikalische Vielfalt in der Cloud
 - 14.8.1. Der Musiksektor heute
 - 14.8.2. Die Cloud
 - 14.8.3. Lateinamerikanische Initiativen
- 14.9. Diversität in der audiovisuellen Industrie
 - 14.9.1. Vom Pluralismus zur Vielfalt
 - 14.9.2. Diversität, Kultur und Kommunikation
 - 14.9.3. Schlussfolgerungen und Vorschläge
- 14.10. Audiovisuelle Vielfalt im Internet
 - 14.10.1. Das audiovisuelle System im Internetzeitalter
 - 14.10.2. Fernsehangebot und Vielfalt
 - 14.10.3. Schlussfolgerungen

Modul 15. Verwaltung und Förderung von audiovisuellen Produkten

- 15.1. Audiovisueller Vertrieb
 - 15.1.1. Einführung
 - 15.1.2. Die Akteure im Vertrieb
 - 15.1.3. Die Produkte der Vermarktung
 - 15.1.4. Die Bereiche des audiovisuellen Vertriebs
 - 15.1.5. Nationaler Vertrieb
 - 15.1.6. Internationaler Vertrieb
- 15.2. Das Vertriebsunternehmen
 - 15.2.1. Die Organisationsstruktur
 - 15.2.2. Aushandlung des Vertriebsvertrags
 - 15.2.3. Internationale Kunden
- 15.3. Nutzungszeiträume, Verträge und internationale Verkäufe
 - 15.3.1. Nutzungszeiträume
 - 15.3.2. Internationale Vertriebsverträge
 - 15.3.3. Internationale Verkäufe

- 15.4. Film Marketing
 - 15.4.1. Marketing im Kino
 - 15.4.2. Die Wertschöpfungskette der Filmproduktion
 - 15.4.3. Die Werbeträger im Dienste der Promotion
 - 15.4.4. Tools für die Markteinführung
- 15.5. Marktforschung im Kino
 - 15.5.1. Einführung
 - 15.5.2. Vorproduktionsphase
 - 15.5.3. Postproduktionsphase
 - 15.5.4. Phase der Kommerzialisierung
- 15.6. Soziale Netzwerke und Filmpromotion
 - 15.6.1. Einführung
 - 15.6.2. Versprechen und Grenzen der sozialen Netzwerke
 - 15.6.3. Zielsetzungen und ihre Messung
 - 15.6.4. Werbekalender und Strategien
 - 15.6.5. Interpretieren, was die Netzwerke sagen
- 15.7. Audiovisueller Vertrieb im Internet I
 - 15.7.1. Die neue Welt des audiovisuellen Vertriebs
 - 15.7.2. Die Prozess des Vertriebs im Internet
 - 15.7.3. Produkte und Möglichkeiten in dem neuen Szenario
 - 15.7.4. Neue Vertriebswege
- 15.8. Audiovisueller Vertrieb im Internet II
 - 15.8.1. Die wichtigsten Aspekte des neuen Szenarios
 - 15.8.2. Die Gefahren des Internetvertriebs
 - 15.8.3. *Video on Demand* (VOD) als neuer Vertriebskanal
- 15.9. Neue Bereiche für den Vertrieb
 - 15.9.1. Einführung
 - 15.9.2. Die Revolution Netflix
- 15.10. Filmfestivals
 - 15.10.1. Einführung
 - 15.10.2. Die Rolle von Filmfestivals bei Vertrieb und Vorführung

Modul 16. Genres, Formate und Fernsehprogramme

- 16.1. Genre im Fernsehen
 - 16.1.1. Einführung
 - 16.1.2. Fernsehgenres
- 16.2. Fernsehformat
 - 16.2.1. Annäherung an das Konzept des Formats
 - 16.2.2. Fernsehformate
- 16.3. Fernsehen schaffen
 - 16.3.1. Der kreative Prozess in der Unterhaltung
 - 16.3.2. Der kreative Prozess in der Fiktion
- 16.4. Entwicklung der Formate auf dem aktuellen internationalen Markt I
 - 16.4.1. Konsolidierung der Formate
 - 16.4.2. Das Reality-TV-Format
 - 16.4.3. Was gibt es Neues im *Reality-TV*
 - 16.4.4. Digitales terrestrisches Fernsehen und die Finanzkrise
- 16.5. Entwicklung der Formate auf dem aktuellen internationalen Markt II
 - 16.5.1. Aufstrebende Märkte
 - 16.5.2. Globale Marken
 - 16.5.3. Das Fernsehen erfindet sich neu
 - 16.5.4. Das Zeitalter der Globalisierung
- 16.6. Das Format verkaufen. Das *pitching*
 - 16.6.1. Ein Fernsehformat verkaufen
 - 16.6.2. Das *pitching*
- 16.7. Einführung in die Fernsehprogrammierung
 - 16.7.1. Die Rolle der Programmierung
 - 16.7.2. Faktoren, die die Programmierung beeinflussen
- 16.8. Modelle der Fernsehprogrammierung
 - 16.8.1. Vereinigte Staaten und Vereinigtes Königreich
 - 16.8.2. Spanien
- 16.9. Die professionelle Praxis der Fernsehprogrammierung
 - 16.9.1. Die Programmierabteilung
 - 16.9.2. Programmierung für das Fernsehen

- 16.10. Publikumsforschung
 - 16.10.1. Publikumsforschung im Fernsehen
 - 16.10.2. Zuschauerkonzepte und Ratings

Modul 17. Das audiovisuelle Publikum

- 17.1. Publikum in den audiovisuellen Medien
 - 17.1.1. Einführung
 - 17.1.2. Die Zusammensetzung des Publikums
- 17.2. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen I
 - 17.2.1. Theorie der Auswirkungen
 - 17.2.2. Nutzen- und Belohnungsansatz
 - 17.2.3. Kulturstudien
- 17.3. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen II
 - 17.3.1. Studien zum Empfang
 - 17.3.2. Publikum für humanistische Studien
- 17.4. Publikum aus wirtschaftlicher Sicht
 - 17.4.1. Einführung
 - 17.4.2. Messung des Publikums
- 17.5. Rezeptionsästhetik
 - 17.5.1. Einführung in die Rezeptionsästhetik
 - 17.5.2. Historischer Ansatz in der Rezeptionsästhetik
- 17.6. Publikum in der digitalen Welt
 - 17.6.1. Digitale Umgebung
 - 17.6.2. Kommunikation und Konvergenzkultur
 - 17.6.3. Die aktive Natur des Publikums
 - 17.6.4. Interaktivität und Beteiligung
 - 17.6.5. Die Transnationalität des Publikums
 - 17.6.6. Zersplitterte Zielgruppen
 - 17.6.7. Die Autonomie des Publikums
- 17.7. Zuschauer: die wichtigsten Fragen I
 - 17.7.1. Einführung
 - 17.7.2. Wer sind sie?
 - 17.7.3. Warum konsumieren sie?

- 17.8. Zuschauer: die wichtigsten Fragen II
 - 17.8.1. Was konsumieren sie?
 - 17.8.2. Wie konsumieren sie?
 - 17.8.3. Mit welchen Auswirkungen?
- 17.9. Das *Engagement*-Modell I
 - 17.9.1. *Engagement* als eine Metadimension des Publikumsverhaltens
 - 17.9.2. Die komplexe Bewertung von *Engagement*
- 17.10. Das *Engagement*-Modell II
 - 17.10.1. Einführung. Die Dimensionen des *Engagement*
 - 17.10.2. Das *Engagement* und Benutzererfahrungen
 - 17.10.3. *Engagement* als emotionale Reaktion des Publikums
 - 17.10.4. *Engagement* als Ergebnis der menschlichen Wahrnehmung
 - 17.10.5. Beobachtbare Verhaltensweisen des Publikums als Ausdruck von *Engagement*

Modul 18. Fernsehdrehbuch: Programme und Fiktion

- 18.1. Erzählung im Fernsehen
 - 18.1.1. Konzepte und Grenzen
 - 18.1.2. Codes und Strukturen
- 18.2. Narrative Kategorien im Fernsehen
 - 18.2.1. Die Situation
 - 18.2.2. Personen
 - 18.2.3. Aktionen und Transformationen
 - 18.2.4. Der Raum
 - 18.2.5. Zeit
- 18.3. Genres und Formate des Fernsehens
 - 18.3.1. Erzählende Einheiten
 - 18.3.2. Genres und Formate des Fernsehens

- 18.4. Fiktionale Formate
 - 18.4.1. Fiktion im Fernsehen
 - 18.4.2. Sitcoms
 - 18.4.3. Drama-Serie
 - 18.4.4. Die Seifenoper
 - 18.4.5. Andere Formate
- 18.5. Das Drehbuch für Fernsehfilme
 - 18.5.1. Einführung
 - 18.5.2. Die Technik
- 18.6. Drama im Fernsehen
 - 18.6.1. Die Dramaserie
 - 18.6.2. Die Seifenoper
- 18.7. Comedyserie
 - 18.7.1. Einführung
 - 18.7.2. Die *Sitcom*
- 18.8. Das Unterhaltungsdrehbuch
 - 18.8.1. Das Skript Schritt für Schritt
 - 18.8.2. Schreiben um zu sagen
- 18.9. Verfassen des Unterhaltungsdrehbuchs
 - 18.9.1. Drehbuch-Besprechung
 - 18.9.2. Technisches Drehbuch
 - 18.9.3. Aufschlüsselung der Produktion
 - 18.9.4. Der Überblick
- 18.10. Drehbuchentwurf für Unterhaltungssendungen
 - 18.10.1. Magazin
 - 18.10.2. Humorprogramm
 - 18.10.3. *Talentshow*
 - 18.10.4. Dokumentarfilm
 - 18.10.5. Andere Formate





“ *Innovative Inhalte, die es Ihnen ermöglichen, in kurzer Zeit Spitzenpositionen im audiovisuellen Management zu erreichen*”

06

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.

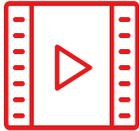
Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

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.



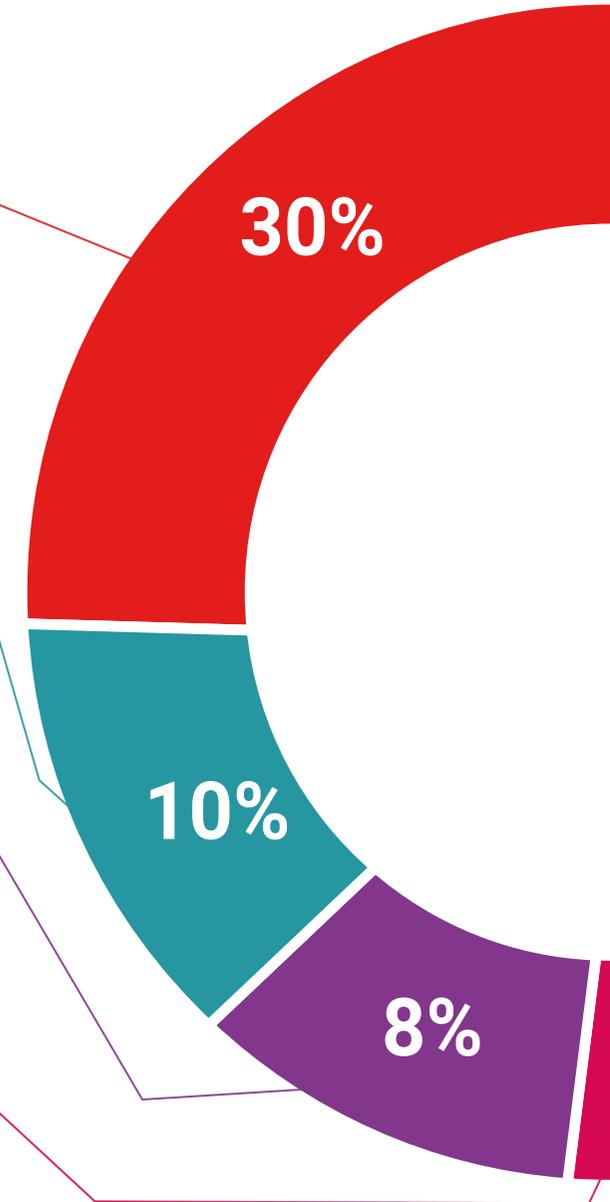
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

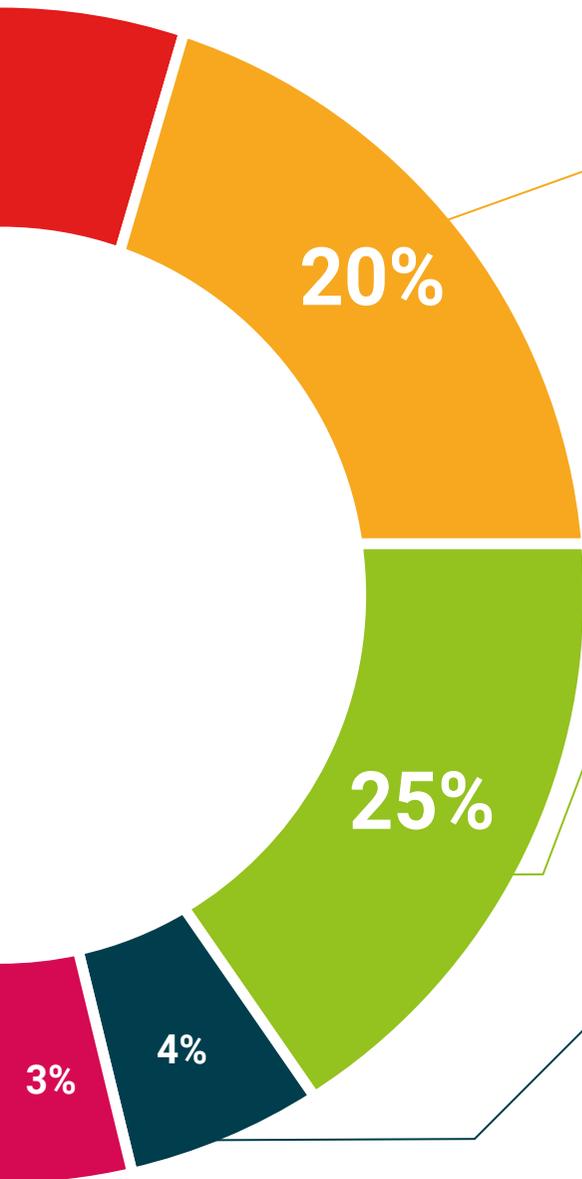
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



07

Qualifizierung

Der Weiterbildender Masterstudiengang in Senior Management der Audiovisuellen Industrie 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 **Weiterbildender Masterstudiengang in Senior Management der Audiovisuellen Industrie** 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: **Weiterbildender Masterstudiengang in Senior Management der Audiovisuellen Industrie**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **3.000 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

Weiterbildender
Masterstudiengang
Senior Management
der Audiovisuellen Industrie

- » Modalität: online
- » Dauer: 2 Jahre
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Weiterbildender Masterstudiengang Senior Management der Audiovisuellen Industrie

