

Universitätskurs

Audiovisuelles Publikum





Universitätskurs Audiovisuelles Publikum

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

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

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

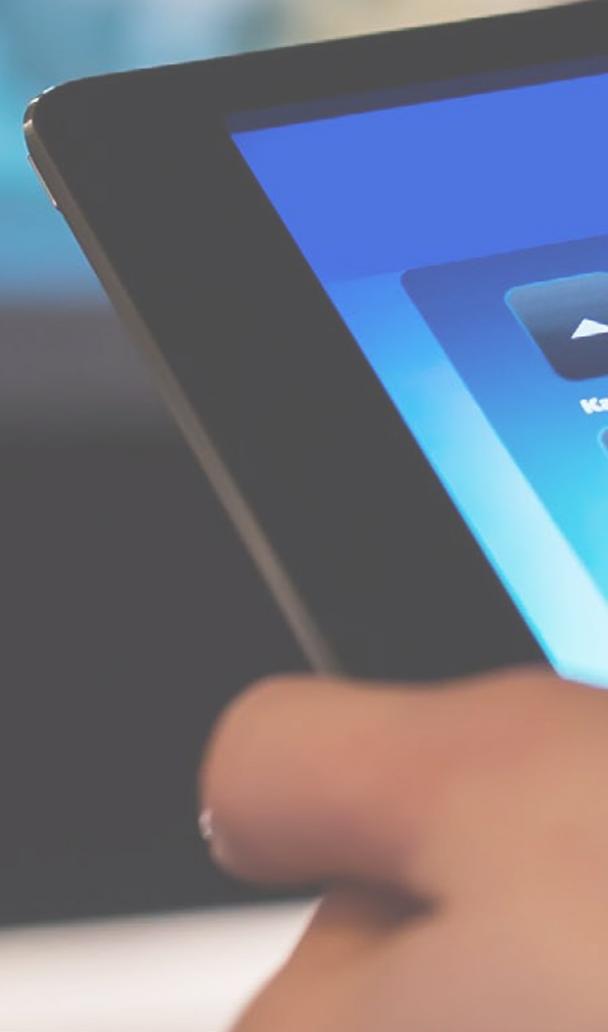
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die Öffentlichkeit hat es in der Hand, welche Programme im Fernsehen ausgestrahlt werden. Wenn die Einschaltquoten nicht so hoch sind wie erwartet, werden die Sender bald kein Produkt mehr ausstrahlen. Daher ist es für Beschäftigte in der Fernsehbranche, sei es in der Programmgestaltung, in der Kreation, im Management oder in der Regie, unerlässlich, sich Fachwissen über das Publikum anzueignen, um zu verstehen, wonach es sucht, welche Interessen es hat und welche Programme den erwarteten Erfolg erzielen können. Dieses TECH-Programm ist eine ideale Ergänzung zur Qualifizierung von Designern, die in diesem Bereich arbeiten wollen.





“

Wenn Sie lernen, Ihr Publikum einzuschätzen, können Sie Programme entwerfen, die auf seinen Geschmack und seine Bedürfnisse zugeschnitten sind"

Das Publikum für Programme und andere audiovisuelle Inhalte wird immer anspruchsvoller. Die Vielzahl der Produkte, die auf Knopfdruck auf der Fernbedienung oder auf einer Taste des Computers oder Smartphones zur Verfügung stehen, ermöglichen einen personalisierten Konsum. Es ist nicht mehr notwendig, endlose Werbung oder das Programm zu sehen, das nur zu einer bestimmten Zeit läuft, wenn es einen nicht interessiert. Eine Vielzahl spezialisierter Produkte ist nun für jeden zu sehr niedrigen Kosten erhältlich. Daher müssen die Fernsehsender nicht nur mit der Qualität konkurrieren, sondern auch in der Lage sein, Programme zu erstellen, die für verschiedene Zuschauergruppen geeignet sind, so dass alle die Wahl haben, was sie zu einem bestimmten Zeitpunkt sehen wollen.

Auf diese Weise wird es den Sendern durch die Gewinnung spezieller Kenntnisse über das Publikum ermöglicht, wettbewerbsfähiger zu sein und Produkte anzubieten, die in der Lage sind, hohe Einschaltquoten in verschiedenen Sendezeiten zu erzielen, mit dem Hauptziel, während des größten Teils des Tages Marktführer zu sein. Dieser Universitätskurs in Audiovisuelles Publikum von TECH bietet Designern die Möglichkeit, Zugang zu den relevantesten Informationen auf dem Markt zu diesem Thema zu erhalten, was ihnen den Zugang zu hochrelevanten Positionen in den wichtigsten nationalen und internationalen Fernsehsendern, wie z. B. Mediaset, Fox, CBS oder Televisa, ermöglichen wird.

Ein 100%iges Online-Programm, das es den Studenten ermöglichen wird, ihre Studienzeit frei einzuteilen, nicht an feste Zeiten gebunden zu sein oder sich an einen anderen Ort begeben zu müssen, zu jeder Tageszeit auf alle Inhalte zugreifen zu können und ihr Arbeits- und Privatleben mit ihrem akademischen Leben zu vereinbaren.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Designexperten vorgestellt werden
- ♦ Der grafische, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis notwendigen Disziplinen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden der Publikumsforschung
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Das TV-Publikum wird immer anspruchsvoller, so dass man nur mit überlegenem Wissen Produkte anbieten kann, die für sie interessant sind"

“*Werden Sie ein Top-Fernsehprogrammierer und sorgen Sie dafür, dass die Fernsehsender darum kämpfen, Sie als Mitarbeiter zu bekommen*”

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

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

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

Dieses Programm bietet Ihnen die fortschrittlichsten Ressourcen auf dem Markt, um sich im Bereich Audiovisuelles Publikum zu spezialisieren.

TECH ist eine Universität des 21. Jahrhunderts und setzt auf den Online-Unterricht als wichtigste Lernmethode.



02 Ziele

Das Kennen der Zielgruppe für audiovisuelle Programme ist das Hauptziel der Programmverantwortlichen der Fernsehsender, da es ihre Aufgabe ist, die Produkte auszuwählen, die den größten Erfolg versprechen. Der Universitätskurs von TECH vermittelt den Designern ein umfassendes Wissen über das Publikum, so dass sie in der Lage sind, die am besten geeigneten Programme für jeden Sendeplatz und jeden Kanal zu bestimmen, unabhängig davon, ob es sich um allgemeine oder thematische Programme handelt.





“

Die zahlreichen audiovisuellen Optionen machen es dem Publikum leicht, mit einem Mausklick auf die für sie interessanten Inhalte zuzugreifen. Wenn Sie also wissen, was die Mehrheit verlangt, können Sie eine erfolgreiche Programmplanung erstellen"



Allgemeine Ziele

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



Das Verstehen der Einschaltquoten ermöglicht es Ihnen zu entscheiden, ob ein Programm weiter ausgestrahlt werden soll oder nicht"





Spezifische Ziele

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

03

Kursleitung

Dieses akademische Programm verfügt über den spezialisiertesten Lehrkörper auf dem aktuellen Bildungsmarkt. Es handelt sich um Spezialisten, die von TECH ausgewählt wurden, um den gesamten Studiengang zu entwickeln. Auf diese Weise haben sie auf der Grundlage ihrer eigenen Erfahrung und der neuesten Erkenntnisse die aktuellsten Inhalte entworfen, die eine Qualitätsgarantie für ein so relevantes Thema bieten.



“

*TECH bietet Ihnen den spezialisiertesten
Lehrkörper in diesem Fachgebiet. Schreiben
Sie sich jetzt ein und genießen Sie die
Qualität, die Sie verdienen”*

Internationaler Gastdirektor

Amirah Cissé, die von Women We Admire für ihre Führungsrolle im Nachrichtensbereich ausgezeichnet wurde, ist eine angesehene Expertin für **audiovisuelle Kommunikation**. Sie hat den größten Teil ihrer beruflichen Karriere mit der Leitung internationaler Projekte für renommierte Marken verbracht, die auf den innovativsten **Marketingstrategien** basieren.

In diesem Sinne haben ihr strategisches Fachwissen und ihre Fähigkeit, neue Technologien auf avantgardistische Weise in multimediale Inhalte zu integrieren, es ihr ermöglicht, an renommierten Institutionen auf globaler Ebene mitzuwirken. Zum Beispiel Google, **NBCUniversal** oder **Frederator Networks** in New York. Der Schwerpunkt ihrer Arbeit lag auf der Entwicklung von Kommunikationskampagnen für verschiedene Unternehmen, die hochkreative **audiovisuelle Inhalte** hervorbringen, die das Publikum emotional ansprechen. Auf diese Weise konnten mehrere Unternehmen ihre Kunden über einen langen Zeitraum hinweg an sich binden, ihre Marktpräsenz stärken und ihre langfristige Nachhaltigkeit sichern.

Ihre umfangreiche Berufserfahrung reicht von der **Produktion von Fernsehprogrammen** über die Entwicklung ausgefeilter **Marketingtechniken** bis hin zur Verwaltung visueller Inhalte in den wichtigsten sozialen **Netzwerken**. Gleichzeitig gilt sie als echte **Strategin**, die für ihre Kunden kulturell relevante Möglichkeiten aufspürt. Dabei hat sie Taktiken entwickelt, die sowohl auf die Erwartungen als auch auf die Bedürfnisse des Publikums abgestimmt sind und es Organisationen ermöglichen, kosteneffiziente Lösungen umzusetzen.

Da sie sich der Förderung der audiovisuellen Industrie und der Exzellenz in ihrer täglichen Praxis verschrieben hat, kombiniert sie diese **Funktionen** mit ihrer Rolle als Forscherin. Sie hat mehrere wissenschaftliche Artikel verfasst, die sich auf neu entstehende Bereiche wie die Dynamik des **Nutzerverhaltens** im Internet, die Auswirkungen von **eSports** auf den Unterhaltungsbereich und sogar die neuesten Entwicklungen zur Steigerung der **Kreativität** spezialisiert haben.



Fr. Cissé, Amirah

- Direktorin für globale Kundenstrategie, NBCUniversal, New York, USA
- Strategieexpertin bei Horizon Media, New York, NY
- Managerin für Engagement bei Google, Kalifornien
- Kulturstrategin bei Spaks & honey, New York, USA
- Kundenbetreuerin bei Reelio, New York
- Kundenbetreuerin bei der Jun Group, New York
- Spezialist für Inhaltsstrategien bei Frederator Networks, New York
- Forschungsstipendiat bei der Genealogischen und Biographischen Gesellschaft von New York
- Akademisches Praktikum in Soziologie und Anthropologie an der Kanda Gaigo Universität
- Hochschulabschluss in Soziologie am Williams College
- Zertifizierung in: Führungskräfte-Training & Executive Coaching, Marketingforschung



Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können

04

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätskurses von TECH wurde unter Berücksichtigung der akademischen Bedürfnisse von Designern entwickelt, die im Bereich der Erstellung von audiovisuellen Produkten arbeiten möchten. Dazu ist ein umfassendes Wissen über das Zielpublikum erforderlich, weshalb dieses Programm die Tür zur Analyse von Publikums- und *Engagement*-Modellen öffnet. Es handelt sich um ein erstklassiges Programm, das Ihnen das Rüstzeug für den Erfolg in diesem Sektor vermitteln wird.





“*Ein spezifisches Programm über das audiovisuelle Publikum, das Ihnen die Schlüssel zum Verständnis der Merkmale dieses Publikums und zur Erstellung eines geeigneten Fernsehangebots an die Hand geben wird*”

Modul 1. Das audiovisuelle Publikum

- 1.1. Publikum in den audiovisuellen Medien
 - 1.1.2. Einführung
 - 1.1.2. Die Zusammensetzung des Publikums
- 1.2. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen I
 - 1.2.1. Theorie der Auswirkungen
 - 1.2.2. Nutzen- und Belohnungsansatz
 - 1.2.3. Kulturstudien
- 1.3. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen II
 - 1.3.1. Empfangsstudien
 - 1.3.2. Publikum für humanistische Studien
- 1.4. Publikum aus wirtschaftlicher Sicht
 - 1.4.1. Einführung
 - 1.4.2. Messung des Publikums
- 1.5. Empfangstheorien
 - 1.5.1. Einführung in die Empfangstheorien
 - 1.5.2. Historischer Ansatz in der Empfangsforschung
- 1.6. Publikum in der digitalen Welt
 - 1.6.1. Digitale Umgebung
 - 1.6.2. Kommunikation und Konvergenzkultur
 - 1.6.3. Die aktive Natur des Publikums
 - 1.6.4. Interaktivität und Beteiligung
 - 1.6.5. Die Transnationalität des Publikums
 - 1.6.6. Zersplitterte Zielgruppen
 - 1.6.7. Die Autonomie des Publikums
- 1.7. Zuschauer: die wichtigsten Fragen I
 - 1.7.1. Einführung
 - 1.7.2. Wer sind sie?
 - 1.7.3. Warum konsumieren sie?



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

“*Ein erstklassiger akademischer Bildungsweg, um den Geschmack des Publikums zu verstehen und erfolgreiche Programme zu entwickeln*”

05 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 Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Audiovisuelles Publikum garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätskurs in Audiovisuelles Publikum** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätskurs in Audiovisuelles Publikum**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



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

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätskurs
Audiovisuelles Publikum

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

Universitätskurs

Audiovisuelles Publikum

