

Universitätsexperte

Audiovisuelles Produktmanagement





Universitätsexperte Audiovisuelles Produktmanagement

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/spezialisierung/spezialisierung-audiovisuelles-produktmanagment

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01 Präsentation

Film und Fernsehen werden praktisch in jedem Haushalt konsumiert, was viele Menschen dazu veranlasst hat, davon zu träumen, ihre eigenen Produktionen zu erstellen. Die zunehmende Zahl von Unternehmen des audiovisuellen Sektors, die hochqualifizierte Designer für die Verwaltung solcher Produkte suchen, öffnet die Tür zu einem zunehmend wettbewerbsorientierten Markt. Nach Abschluss dieses Programms verfügen die Studenten über ein fundiertes Wissen über den Sektor, das sie befähigt, zukünftige Stars in diesem Bereich zu werden. Paramount, Universal oder Columbia Pictures sind nur einige der Unternehmen, die Mitarbeiter mit den Qualifikationen und dem beruflichen Profil der Studenten dieses Programms suchen.



“

Dieses Programm wird Ihnen die Hauptprobleme der audiovisuellen Produktion aufzeigen, so dass Sie in der Lage sein werden, kreative Lösungen anzuwenden, die Ihre Arbeit in ein erfolgreiches Produkt verwandeln werden"

Die Verwaltung audiovisueller Produkte wird aufgrund des zunehmenden Wettbewerbs und der in den letzten Jahren entstandenen neuen Konsummodelle und Übertragungsplattformen immer komplexer. Aus diesem Grund sollten die Konstrukteure des Sektors ihre Kenntnisse in diesem Bereich durch Programme wie das vorliegende erweitern, in dem sie die wichtigsten Informationen finden werden, die sie für ein sicheres Handeln benötigen. Es handelt sich zweifellos um eine einmalige Gelegenheit, Zugang zu Positionen von großer Bedeutung zu erhalten, die die Anwendung der notwendigen kommerziellen Strategien ermöglichen, die die Produktionen zu den erfolgreichsten des Augenblicks machen werden.

Dieser Universitätsexperte wird den Studenten unter anderem zeigen, wie audiovisuelle Unternehmen strukturiert sind, welche neuen Geschäftsmodelle es im Bereich der Kommunikation gibt und wie die wichtigsten Werbestrategien von audiovisuellen Unternehmen aussehen. Dies sind grundlegende Konzepte für Designer, die eine Stelle in diesem Bereich anstreben, um ein berufliches Profil zu erreichen, das in den Unternehmen des Sektors sehr gefragt ist. Auf diese Weise öffnet der Abschluss dieses Programms die Türen zu einem hart umkämpften Arbeitsmarkt, der ein berufliches Profil mit umfassenden Qualifikationen und Erfahrungen verlangt. Pixar, Disney, Sony Pictures usw. sind nur einige der wichtigsten Animationsfirmen der Welt, in denen Designer mit einem Abschluss in Audiovisuelles Management gefragt sind. Aus diesem Grund wird dieses Programm ein Vorher und ein Nachher in der Qualifikation der Studenten markieren und ihnen die Türen zu einer von Kreativität und Innovation geprägten Arbeitswelt öffnen.

Ein 100%iger Online-Universitätsexperte, der es den Studenten ermöglichen wird, ihre Studienzeite 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 **Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Designexperten vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden für die Verwaltung audiovisueller Produkte
- ♦ 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



Lernen Sie, wie Sie die Ressourcen der Kulturwirtschaft verwalten und Ihr Unternehmen zu den Besten des Sektors zählen können"



TECH ist eine Universität mit einer internationalen Vision und bietet ihren Studenten daher ein erstklassiges Programm, mit dem sie in einem globalisierten Umfeld konkurrieren können"

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

Ein vollständig online durchgeführtes Programm, das es Ihnen ermöglichen wird, Ihre Studienzeit mit Ihren übrigen täglichen Verpflichtungen zu kombinieren.

Der Abschluss dieses akademischen Programms wird Ihre Fähigkeiten verbessern und Ihnen die Türen zu einer Welt voller Karrieremöglichkeiten öffnen.



02 Ziele

Die audiovisuelle Industrie befindet sich in ständigem Wachstum, begünstigt durch den technologischen Fortschritt. Neue Tools und Anwendungen ermöglichen es den Designern, ihre Techniken zu verbessern, um Animations- oder Videospieldproduktionen zu erstellen, die auf sehr anspruchsvollen Märkten konkurrenzfähig sind. Dieser Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement von TECH wurde entwickelt, um den Studenten die Schlüssel zum Management von audiovisuellen Produkten zu vermitteln und ein berufliches Profil zu erwerben, mit dem sie ihre eigenen Produktionen leiten oder entsprechende Positionen in wichtigen Unternehmen des Sektors wie Pixar, Disney oder Dream Works einnehmen können.





“

Ein Programm auf hohem Niveau, das Ihnen das Wissen vermittelt, das Sie benötigen, um jede Phase der Entwicklung audiovisueller Produkte zu verstehen"



Allgemeine Ziele

- ♦ Kennen der Struktur des audiovisuellen Systems
- ♦ Erfahren, wie neue Unternehmen in der heutigen audiovisuellen Landschaft geführt und gestaltet werden
- ♦ Wissen, wie audiovisuelle Inhalte verwaltet und produziert werden

“

Nach Abschluss dieses Programms werden Sie besser in der Lage sein, erfolgreiche audiovisuelle Produktionen zu erstellen”





Spezifische Ziele

Modul 1. Struktur des audiovisuellen Systems

- ♦ Kennenlernen der Grundlagen der Funktionsweise des audiovisuellen Systems: Festlegen der grundlegenden Inhalte, Kennenlernen der Autoren und Texte, die in den einzelnen Fächern bearbeitet werden
- ♦ Erwerben der Fähigkeit zur theoretischen und kritischen Analyse der organisatorischen Strukturen der audiovisuellen Kommunikation: Verstehen der wichtigsten Ideen und Zusammenhänge zwischen Konzepten und Elementen
- ♦ Erforschen des historischen, wirtschaftlich-politischen, sozialen und technologischen Rahmens, in dem audiovisuelle Produkte produziert, vertrieben und konsumiert werden
- ♦ Erlernen des Wesens und der Beziehungen zwischen den Beteiligten der audiovisuellen Kommunikation: Autoren, Institutionen, Unternehmen, Medien, Träger und Empfänger
- ♦ Identifizieren der aktuellen Themen und Debatten im Zusammenhang mit dem audiovisuellen System

Modul 2. Kulturindustrien und neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation

- ♦ Untersuchen der Veränderungen, die in der Kulturindustrie bei der Bereitstellung und Nutzung digitaler Netzwerke in ihren wirtschaftlichen, politischen und soziokulturellen Aspekten stattgefunden haben
- ♦ Vertiefen der Herausforderungen, die das digitale Umfeld für die Geschäftsmodelle von journalistischen Unternehmen und anderen traditionellen Kulturindustrien mit sich bringt
- ♦ Analysieren und Erstellen innovativer Strategien, die zur Verbesserung von Management- und Entscheidungsprozessen sowie zur Entwicklung von Informationsprodukten im Einklang mit den Bedürfnissen von Publikum und Werbetreibenden beitragen
- ♦ Verstehen der Veränderungen in den Prozessen der Organisation und des Managements von strategischen, menschlichen, materiellen und technischen Ressourcen neuer Unternehmen im digitalen Umfeld

Modul 3. Verwaltung und Förderung von audiovisuellen Produkten

- ♦ 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 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 Nachrichtsbereich 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 Marktpresenz 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 Programms wird den Designern ein neues Wissensgebiet eröffnen, indem sie sich bequem in Audiovisuelles Produktmanagement spezialisieren können. Zu diesem Zweck bietet der Lehrplan eine großartige Ergänzung zur Qualifikation der Studenten, die von der Struktur des audiovisuellen Systems bis zur Kulturindustrie oder der Förderung audiovisueller Produkte reicht. Ein umfassender Lehrplan, der die Studenten auf einem erstklassigen akademischen Bildungsweg begleiten wird.





“

*Der beste heute verfügbare Lehrplan, der Ihnen hilft,
die Fähigkeiten zu entwickeln, die Sie brauchen, um
sich als Branchenexperte zu positionieren"*

Modul 1. Struktur des audiovisuellen Systems

- 1.1. Eine Einführung in die Kulturindustrie
 - 1.1.1. Konzepte der Kultur. Kultur-Kommunikation
 - 1.1.2. Theorie und Entwicklung der Kulturindustrie: Typologie und Modelle
- 1.2. Filmindustrie I
 - 1.2.1. Merkmale und Hauptakteure
 - 1.2.2. Aufbau des Filmsystems
- 1.3. Filmindustrie II
 - 1.3.1. Die US-Filmindustrie
 - 1.3.2. Unabhängige Produktionsfirmen
 - 1.3.3. Probleme und Debatten in der Filmindustrie
- 1.4. Filmindustrie III
 - 1.4.1. Filmregulierung: Staat und Kultur. Politiken zum Schutz und zur Förderung des Filmschaffens
 - 1.4.2. Fallstudie
- 1.5. Fernsehindustrie I
 - 1.5.1. Wirtschaftsfernsehen
 - 1.5.2. Gründungsmodelle
 - 1.5.3. Transformationen
- 1.6. Fernsehindustrie II
 - 1.6.1. Die amerikanische Fernsehindustrie
 - 1.6.2. Wichtigste Merkmale
 - 1.6.3. Staatliche Regulierung
- 1.7. Fernsehindustrie III
 - 1.7.1. Öffentlich-rechtliches Fernsehen in Europa
 - 1.7.2. Krisen und Debatten
- 1.8. Die Schlüsselemente der Veränderung
 - 1.8.1. Neue Verfahren im audiovisuellen Bereich
 - 1.8.2. Regulierungsdebatten
- 1.9. Digitales terrestrisches Fernsehen
 - 1.9.1. Die Rolle des Staates und die Erfahrungen
 - 1.9.2. Die neuen Merkmale des Fernsehsystems
- 1.10. Neue Marktteilnehmer in der audiovisuellen Landschaft
 - 1.10.1. Plattformen für *Over-the-top*-Dienste (OTT)
 - 1.10.2. Die Folgen ihres Auftauchens



CINEMA

NIGHT FILM FESTIVAL

ALWAYS
TOP MOVIES

ESTD
2008

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipi lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore

POPCORN

Modul 2. Kulturindustrie und neue Geschäftsmodelle in der Kommunikation

- 2.1. Die Konzepte von Kultur, Wirtschaft, Kommunikation, Technologie, Kulturindustrie
 - 2.1.1. Kultur, Wirtschaft, Kommunikation
 - 2.1.2. Kulturindustrie
- 2.2. Technologie, Kommunikation und Kultur
 - 2.2.1. Kommerzialiserte Handwerkskultur
 - 2.2.2. Von der Live-Performance bis zur bildenden Kunst
 - 2.2.3. Museen und Kulturerbe
- 2.3. Die wichtigsten Sektoren der Kulturindustrie
 - 2.3.1. Publishing-Produkte
 - 2.3.2. Der Fluss der Kulturindustrie
 - 2.3.3. Hybride Modelle
- 2.4. Das digitale Zeitalter in der Kulturindustrie
 - 2.4.1. Digitale Kulturindustrie
 - 2.4.2. Neue Modelle im digitalen Zeitalter
- 2.5. Digitale Medien und Medien im digitalen Zeitalter
 - 2.5.1. Das Online-Pressegeschäft
 - 2.5.2. Radio in der digitalen Umgebung
 - 2.5.3. Die Besonderheiten der Medien im digitalen Zeitalter
- 2.6. Globalisierung und Diversität in der Kultur
 - 2.6.1. Konzentration, Internationalisierung und Globalisierung der Kulturindustrie
 - 2.6.2. Der Kampf um kulturelle Vielfalt
- 2.7. Kulturpolitische Maßnahmen und Zusammenarbeit
 - 2.7.1. Kulturpolitische Maßnahmen
 - 2.7.2. Die Rolle der Bundesländer und Regionen der Staaten
- 2.8. Musikalische Vielfalt in der Cloud
 - 2.8.1. Der Musiksektor heute
 - 2.8.2. Die Cloud
 - 2.8.3. Lateinamerikanische Initiativen
- 2.9. Diversität in der audiovisuellen Industrie
 - 2.9.1. Vom Pluralismus zur Vielfalt
 - 2.9.2. Diversität, Kultur und Kommunikation
 - 2.9.3. Schlussfolgerungen und Vorschläge

- 2.10. Audiovisuelle Vielfalt im Internet
 - 2.10.1. Das audiovisuelle System im Internetzeitalter
 - 2.10.2. Fernsehangebot und Vielfalt
 - 2.10.3. Schlussfolgerungen

Modul 3. Verwaltung und Förderung von audiovisuellen Produkten

- 3.1. Audiovisueller Vertrieb
 - 3.1.1. Einführung
 - 3.1.2. Die Akteure im Vertrieb
 - 3.1.3. Die Produkte der Vermarktung
 - 3.1.4. Die Bereiche des audiovisuellen Vertriebs
 - 3.1.5. Nationaler Vertrieb
 - 3.1.6. Internationaler Vertrieb
- 3.2. Das Vertriebsunternehmen
 - 3.2.1. Die Organisationsstruktur
 - 3.2.2. Aushandlung des Vertriebsvertrags
 - 3.2.3. Internationale Kunden
- 3.3. Nutzungszeiträume, Verträge und internationale Verkäufe
 - 3.3.1. Nutzungszeiträume
 - 3.3.2. Internationale Vertriebsverträge
 - 3.3.3. Internationale Verkäufe
- 3.4. Film-Marketing
 - 3.4.1. Marketing im Kino
 - 3.4.2. Die Wertschöpfungskette der Filmproduktion
 - 3.4.3. Die Werbeträger im Dienste der Promotion
 - 3.4.4. Tools für die Markteinführung
- 3.5. Marktforschung im Kino
 - 3.5.1. Einführung
 - 3.5.2. Vorproduktionsphase
 - 3.5.3. Postproduktionsphase
 - 3.5.4. Phase der Kommerzialisierung





- 3.6. Soziale Netzwerke und Filmpromotion
 - 3.6.1. Einführung
 - 3.6.2. Versprechen und Grenzen der sozialen Netzwerke
 - 3.6.3. Zielsetzungen und ihre Messung
 - 3.6.4. Werbekalender und Strategien
 - 3.6.5. Interpretieren, was die Netzwerke sagen
- 3.7. Audiovisueller Vertrieb im Internet I
 - 3.7.1. Die neue Welt des audiovisuellen Vertriebs
 - 3.7.2. Der Prozess des Vertriebs im Internet
 - 3.7.3. Produkte und Möglichkeiten in dem neuen Szenario
 - 3.7.4. Neue Vertriebswege
- 3.8. Audiovisueller Vertrieb im Internet II
 - 3.8.1. Die wichtigsten Aspekte des neuen Szenarios
 - 3.8.2. Die Gefahren des Internetvertriebs
 - 3.8.3. Video on Demand (VOD) als neuer Vertriebskanal
- 3.9. Neue Bereiche für den Vertrieb
 - 3.9.1. Einführung
 - 3.9.2. Die Revolution Netflix
- 3.10. Filmfestivals
 - 3.10.1. Einführung
 - 3.10.2. Die Rolle von Filmfestivals bei Vertrieb und Vorführung

“*Ein Lehrplan, der Sie zu Spitzenleistungen im audiovisuellen Produktmanagement führen wird*”

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

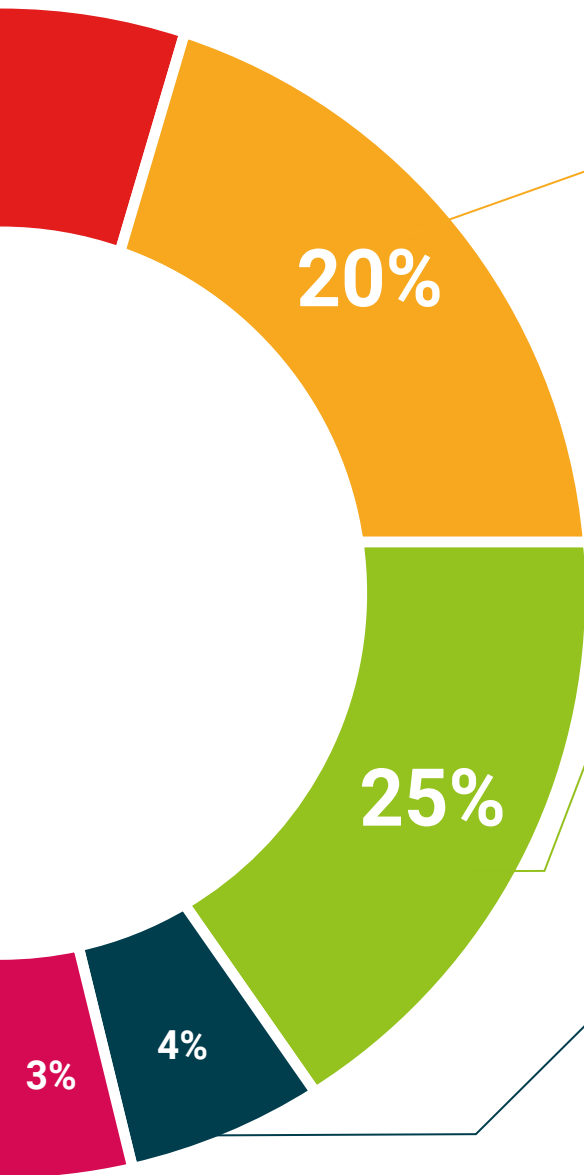
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement 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 **Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätsexperte in Audiovisuelles Produktmanagement**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer



Universitätsexperte
Audiovisuelles
Produktmanagement

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

Universitätsexperte

Audiovisuelles Produktmanagement