

# Universitätskurs

## Projekte der Sozialen Medien





## Universitätskurs Projekte der Sozialen Medien

- » 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/informatik/universitatskurs/projekte-sozialen-medien](http://www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/projekte-sozialen-medien)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 16

05

Qualifizierung

---

Seite 24

# 01

# Präsentation

Soziale Netzwerke sind in unserem täglichen Leben präsent und dienen nicht nur der Kontaktaufnahme mit Freunden oder Bekannten, sondern sind auch ein wichtiges Werbemittel für jedes Unternehmen, weshalb es wichtig ist, dass Fachleute in der Lage sind, für diese Medien geeignete Projekte zu entwerfen. Dieses Programm ist für die Fortbildung von Fachleuten in diesem Bereich ausgerichtet. Es handelt sich um eine Spezialisierung, die es den Fachleuten ermöglichen wird, ihre tägliche Arbeit mit Bestimmtheit auszuführen.





“

*Die Fachkräfte im Bereich Design müssen sich während ihrer gesamten beruflichen Laufbahn weiterbilden, um sich an neue Entwicklungen in diesem Bereich anzupassen"*

Der Universitätskurs in Projekte der Sozialen Medien soll Fachleute aus den Bereichen Design, Grafik und anderen verwandten Bereichen in allen Aspekten, die mit diesem Bereich zusammenhängen, anleiten.

Soziale Netzwerke beeinflussen die Marketingstrategie eines jeden Unternehmens, zumindest derjenigen, die ein breites Publikum erreichen wollen. Daher zielt dieses Fortbildungsprogramm darauf ab, die Studenten auf die Erstellung eines Kommunikationsplans in sozialen Medien zu spezialisieren, mit den verschiedenen Kommunikationscodes, die er enthalten sollte, sowohl im visuellen als auch im verbalen Bereich. Für professionelle Designer ist es auch wichtig, sich in den Netzwerken eine eigene Marke zu schaffen, unter der sie ihre Arbeit bekannt machen können, daher ist dies ein wesentlicher Bestandteil dieser Weiterbildung.

Dieser Universitätskurs vermittelt den Studenten spezifische Instrumente und Fähigkeiten, um ihre berufliche Tätigkeit im breiten Umfeld von Design und Grafik erfolgreich auszubauen. Er arbeitet an Schlüsselkompetenzen wie der Kenntnis der Realität und der täglichen Praxis in diesem Bereich und entwickelt Verantwortung bei der Überwachung und Beaufsichtigung der eigenen Arbeit.

Da es sich um ein 100% Online-Programm handelt, ist der Student nicht an feste Zeiten oder die Notwendigkeit, sich an einen anderen Ort zu begeben, gebunden, sondern kann zu jeder Tageszeit auf die Inhalte zugreifen und so sein Arbeits- oder Privatleben mit seinem akademischen Leben in Einklang bringen.

Dieser **Universitätskurs in Projekte der Sozialen Medien** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Projekte der Sozialen Medien vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden in Social-Media-Projekten
- ♦ 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



*Diese Weiterbildung ist die beste Option, die Sie finden können, um sich auf Projekte der Sozialen Medien zu spezialisieren und Ihre Arbeit so hochwertig wie möglich zu gestalten"*

“

*Nutzen Sie die Gelegenheit, diesen Universitätskurs in Projekte der Sozialen Medien bei TECH zu absolvieren. Es ist die perfekte Gelegenheit, um Ihre Karriere zu fördern"*

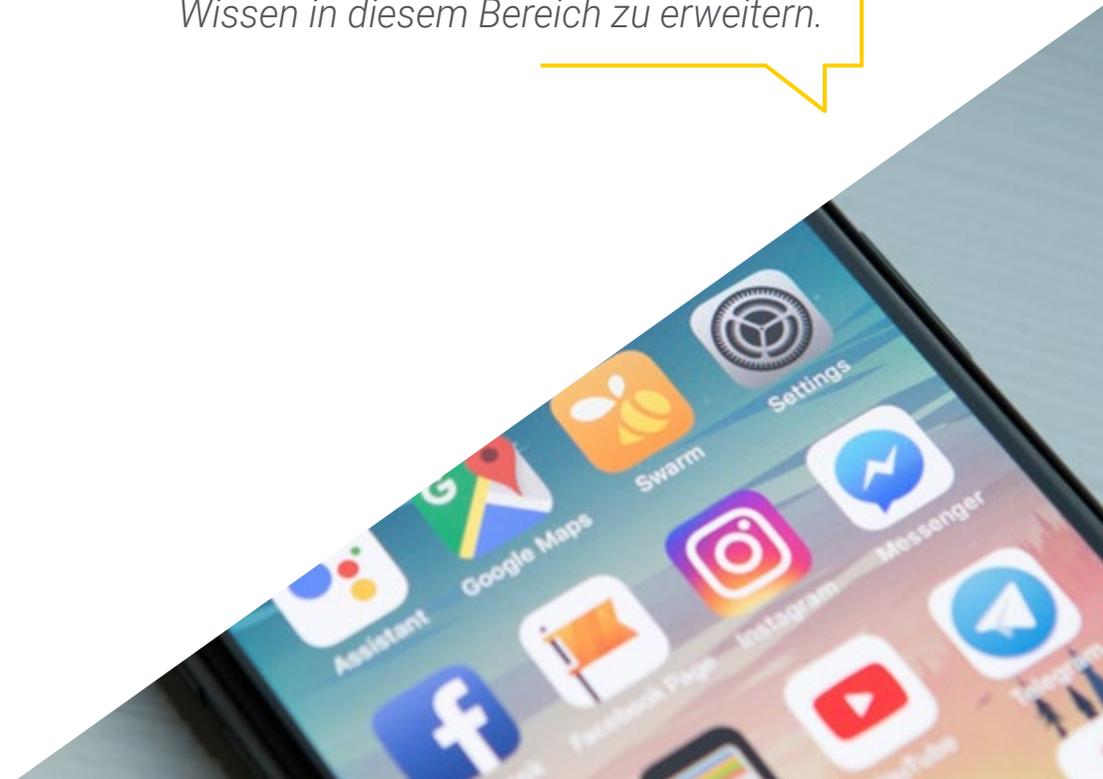
Das Dozententeam setzt sich aus Fachleuten aus den Bereichen Multimedia-Design und Grafik zusammen, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus anerkannten Fachleuten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives, interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten für Projekte im Bereich der sozialen Medien und mit umfassender Unterrichtserfahrung entwickelt wurde.

*Diese Fortbildung verfügt über das beste Lehrmaterial, das Ihnen ein kontextbezogenes Studium ermöglichen und Ihr Lernen erleichtern wird.*

*Dieses 100%ige Online-Programm wird es Ihnen ermöglichen, Ihr Studium mit Ihrer beruflichen Tätigkeit zu verbinden und gleichzeitig Ihr Wissen in diesem Bereich zu erweitern.*



# 02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätskurses in Projekten der Sozialen Medien ist es, Fachleuten eine vollständige Möglichkeit zu bieten, Kenntnisse und Fähigkeiten für die berufliche Praxis in diesem Bereich zu erwerben, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen und mit einer Form des Lernens, die auf der Praxis basiert, die es ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit den notwendigen Kenntnissen abzuschließen, um ihre Arbeit mit voller Sicherheit und Kompetenz auszuführen.



“

*Dies ist die beste Möglichkeit, sich über die neuesten Entwicklungen bei Projekten der sozialen Medien zu informieren"*



### Allgemeines Ziel

---

- ♦ Erlernen des verantwortungsbewussten Einsatzes von Web 2.0-Tools und sozialen Netzwerken im Bereich des Grafikdesigns



*Machen Sie den Schritt und informieren Sie sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich der Projekte der Sozialen Medien"*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Wissen, welche Tools für die Verwaltung sozialer Medien verwendet werden und wie wichtig die Planung und Verwaltung von Inhalten für soziale Medien ist
- ◆ Verfügen über die Instrumente zur digitalen Integration der Ergebnisse der Projekte, die während der Designausbildung durchgeführt wurden, und derjenigen, die in Zukunft entwickelt werden
- ◆ Erkundigen über die neuen Berufe, die dank des Internets auf dem Vormarsch sind
- ◆ Verstehen der Konzepte des aufstrebenden Marketings: Geomarketing, *Branded Content*, etc. in der Weise, dass diese Instrumente zur Förderung der eigenen Arbeit genutzt werden können
- ◆ Verstehen der Bedeutung des universellen Designs, um es in Designprojekten anzuwenden

# 03

## Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von den besten Fachleuten im Bereich Multimedia-Design und Grafik entworfen, die über umfangreiche Erfahrung und Ansehen in diesem Beruf verfügen.



“

*Dieser Kurs verfügt über das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Wir streben nach Spitzenleistungen und möchten, dass auch Sie diese erreichen"*

## Modul 1. Projekte der Sozialen Medien

- 1.1. Einführung in soziale Netzwerke
  - 1.1.1. Web 3.0
  - 1.1.2. Web 3.0-Werkzeuge
  - 1.1.3. Referenzen
  - 1.1.4. Soziale Netzwerke
- 1.2. Die neuen Arbeitsplätze
  - 1.2.1. Das Auftauchen neuer Berufsgruppen
  - 1.2.2. Der *Community Manager*
  - 1.2.3. Der *Social Media Strategist*
  - 1.2.4. Der *Content Curator*
  - 1.2.5. Der *Influencer*
- 1.3. Geomarketing
  - 1.3.1. Das Konzept
  - 1.3.2. Variablen
  - 1.3.3. Geomarketing in sozialen Medien
  - 1.3.4. Verwendung der Geolokalisierung
- 1.4. *Branded Content*
  - 1.4.1. Das Konzept
  - 1.4.2. Unterschiede zur herkömmlichen Werbung
  - 1.4.3. Unterschiede zum Content Marketing
  - 1.4.4. Unterschiede zum *Product Placement*
  - 1.4.5. Vorteile
  - 1.4.6. Beispiele
- 1.5. Wie verwaltet man soziale Netzwerke?
  - 1.5.1. Was ist Social Media Management?
  - 1.5.2. Zweck der Verwaltung sozialer Netzwerke
  - 1.5.3. Tools: Hootsuite, Google Analytics, Google Ads
  - 1.5.4. Techniken zur Gewinnung von Followern
- 1.6. *Visual Storytelling* in Instagram
  - 1.6.1. Was ist visuelles *Storytelling*?
  - 1.6.2. Arten von Inhalten auf Instagram
  - 1.6.3. Optimierung eines Instagram-Profiles
  - 1.6.4. Visuelle Referenzen. Profile



- 1.7. Festlegung des Stils
  - 1.7.1. Thematische Auswahl
  - 1.7.2. Definition des eigenen Stils
  - 1.7.3. Planung und Materialien
  - 1.7.4. Praxis: Was möchte ich vermitteln?
- 1.8. Inhalte erstellen
  - 1.8.1. Die Fotografien. Bearbeitung und Filter
  - 1.8.2. Die Videos
  - 1.8.3. Ein Publikum einfangen
  - 1.8.4. Was, wie und wann?
- 1.9. Erzählende Fotografien
  - 1.9.1. Verlängern der Dauer eines Beitrags
  - 1.9.2. Fehler, die zu vermeiden sind
  - 1.9.3. Projekt: Erzählende Fotografien
  - 1.9.4. Projektanalyse
- 1.10. Universelles Design
  - 1.10.1. Konzept und Grundsätze
  - 1.10.2. Der europäische Standpunkt zum universellen Design
  - 1.10.3. Die Zukunft der Erreichbarkeit
  - 1.10.4. Beispiele



*Diese Fortbildung wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Karriere auf einfache Weise voranzutreiben"*



# 04

# Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen 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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen 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 die Studierenden 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 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.



05

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Projekte der Sozialen Medien 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 Projekte der Sozialen Medien** 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 Projekte der Sozialen Medien**

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



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

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs  
Projekte der Sozialen  
Medien

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

# Universitätskurs

## Projekte der Sozialen Medien

BLOG

CREATE YOUR BLOG

