

# Universitätskurs

## Eventdesign





## Universitätskurs Eventdesign

- » 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/journalismus-kommunikation/universitatskurs/eventdesign](http://www.techtitute.com/de/journalismus-kommunikation/universitatskurs/eventdesign)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodologie

---

Seite 20

06

Qualifizierung

---

Seite 28

# 01

# Präsentation

Das Eventdesign ist der erste Teil des Projekts. Wenn es darum geht, durch solche Strategien zu kommunizieren, muss dem Wie, Wo und Wann besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden. Das Eventmanagement hat sich mit den Anforderungen der heutigen Welt weiterentwickelt und die Verbesserung des Eventerlebnisses ist eine Herausforderung, die Hand in Hand mit dem Einsatz neuer Marketing- und Technologietools geht, die nicht nur Unterhaltung bieten, sondern es auch ermöglichen, die Marke einzubinden und eine Verbindung zu ihr herzustellen. Dieses Programm vermittelt die notwendigen Kompetenzen, um eine Veranstaltung mit allen für den Erfolg notwendigen Elementen zu konzipieren. Ein in 6 Wochen erreichbare Qualifikation mit exklusiven Inhalten, 100% online und unter der Leitung von Experten auf diesem Gebiet.





“

*Das Wie, Wann und Wo eines Events zu beherrschen ist entscheidend für den Erfolg des Projekts. Mit diesem Universitätskurs lernen Sie, wie Sie das perfekte Szenarium wählen"*

Bei der Organisation einer Veranstaltung muss man sich zunächst Gedanken über das Design und die Art und Weise machen, wie die Ideen, das Konzept, das visuelle und emotionale Bild des Events vermittelt werden sollen. Zweifellos ist der Einsatz der durch die technologische Entwicklung zur Verfügung gestellten Mittel von grundlegender Bedeutung und hat einen starken Einfluss auf die Art und Weise, wie das Event geplant und entwickelt wird. Das Design legt die Richtlinien fest, die in jedem Aspekt der Veranstaltung umgesetzt werden sollen; es definiert die Vision der Teilnehmer und legt fest, was im Allgemeinen vermittelt werden soll.

Die Planung ist einer der Schlüssel zu einem Event, aber das Design ist das Format und verdient besondere Aufmerksamkeit. Das Design muss die Kohärenz des Ganzen gewährleisten. Aus diesem Grund müssen die Unternehmen über hervorragende Fachleute in diesem Bereich verfügen, die das Konzept und die aktuellen Trends verstehen, da es ihre Identität widerspiegelt und den Wert der Marke an alle Teilnehmer vermittelt.

Einer der aktuellen Trends ist die Schaffung einer stärkeren emotionalen Bindung zum Kunden, die die Markenbekanntheit erhöht, einen Mehrwert sowohl für die Marke als auch für den Kunden schafft und das Verständnis für den potenziellen Kunden verbessert. Diese und andere Vorteile werden durch spezifische Techniken in einem geeigneten Eventdesign erreicht. Die Beherrschung des Eventdesigns im Kontext von Erlebnisökonomie, Co-Creation, *Design Thinking* und Marketing ist das Ziel dieses Studiengangs.

Ein intensives 6-wöchiges 100% Online-Programm, das die Studenten auf die Herausforderungen und unternehmerischen Entscheidungen im Bereich des Eventdesigns vorbereitet und ihnen die notwendigen Werkzeuge und die wichtigsten und nützlichsten Kenntnisse vermittelt, um sich beruflich weiterzuentwickeln und die Bedeutung von Events als Instrument des Erlebnismarketings zu verstehen.

Dank der innovativsten Methode im universitären Umfeld, dem *Relearning*, ist der Lernprozess dynamisch und effizient. Die Inhalte werden ausschließlich von Kommunikations- und Marketingexperten ausgewählt, die über mehr als zwei Jahrzehnte Erfahrung in der Organisation von Events verfügen - ein Qualitätssiegel für diesen Studiengang.

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

- ♦ Die Erarbeitung von Fallstudien, die von Experten aus den Bereichen Kommunikation, Marketing und Eventmanagement vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ 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 Schaffung immersiver Erlebnisse bei Veranstaltungen hat eine größere Wirkung auf die Menschen. Dieser Universitätskurs zeigt Ihnen, wie es geht"*

“

*Dank dieses Programms lernen Sie, wie man Events im Bereich des Erlebnismarketings organisiert. Sie werden die Marke auf eine viel attraktivere und interessantere Weise präsentieren"*

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachkräfte aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von 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. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*TECH fördert die Relearning-Methode, die Ihnen helfen wird, sich den gesamten Inhalt schnell einzuprägen und zu verstehen.*

*Verbessern Sie Ihre Kommunikations- und Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.*



# 02 Ziele

Die Bedeutung des Eventdesigns als Marketinginstrument zu verstehen und die wirksamsten Trends zu kennen, die auf dem Markt umgesetzt werden, ist Teil dieses Universitätskurses, der sich darauf konzentriert, den Fachleuten die notwendigen Kompetenzen im Zusammenhang mit der Erlebniswirtschaft, der Co-Kreation und dem *Design Thinking* zu vermitteln. Eine Spezialisierung oder die Fähigkeit, durch die Leitung multidisziplinärer und multikultureller Arbeitsteams bei der Entwicklung von Ideen und deren Umsetzung originell zu sein, wird vermittelt.





“

*Das Ziel dieses Universitätskurses ist, Sie zu einem Experten im Design von Erlebnisevents zu machen. Schreiben Sie sich ein und erreichen Sie es"*



## Allgemeine Ziele

- ♦ Erwerben und Verstehen von Kenntnissen, die Fachwissen oder die Fähigkeit zur Entwicklung und/oder Anwendung origineller Ideen, häufig in einem Forschungskontext, vermitteln
- ♦ Leiten von multidisziplinären und multikulturellen Arbeitsteams durch die Entwicklung von Fähigkeiten im Umgang mit Menschen
- ♦ Fundiertes Kennenlernen der aktuellen Trends in der Eventorganisation
- ♦ Beherrschen der Event-Digitalisierung, die heute am häufigsten verwendeten Tools und der neuen Trends
- ♦ Verstehen der neuen Realität der Eventorganisation nach der großen Krise der COVID-19-Pandemie





## Spezifische Ziele

---

- ♦ Beherrschen des Eventdesigns im Kontext der Erlebniswirtschaft, Co-Kreation, *Design Thinking* und Marketing
- ♦ Planen von Veranstaltungen zur Steigerung der Investitionsrentabilität (ROI)
- ♦ Lernen über die Bedeutung von Events als Marketinginstrument entsprechend den Markttrends
- ♦ Schaffen von Erlebnissen bei Veranstaltungen (Experiential Marketing) und immersiven Erfahrungen
- ♦ Effizientes Gestalten von Räumen, Beschilderung und Personalisierung



*Sie lernen, wie man Räume,  
Beschilderung und Personalisierung  
für erlebnisorientierte Events gestaltet"*

# 03

## Kursleitung

TECH hat ein Programm mit exklusiven Lerninhalten zusammengestellt, die von professionellen Kommunikations- und Marketingexperten mit Schwerpunkt Eventmanagement ausgewählt wurden, die derzeit erfolgreich im Berufsleben stehen und über einen umfangreichen Hintergrund und Erfahrung sowohl in der Wirtschaft als auch im akademischen oder pädagogischen Bereich verfügen. Dies verleiht dem Programm eine eigene Identität, die sich durch exzellente Inhalte und unübertroffene, aktuelle Fallstudien auszeichnet.



“

*Kommunikations- und Marketingexperten werden Ihnen in diesem Programm alles über Eventdesign beibringen"*

## Leitung



### Hr. Gil Tomas, Tommy

- ♦ Gründer und CEO von Atelier MICE
- ♦ Projektmanagement-Berater für die UNESCO-Weltkonferenz zur Hochschulbildung
- ♦ Direktor für Entwicklung bei Creativalab S.L.
- ♦ Direktor Barcelona Congrèso Mèdic S.L
- ♦ Masterstudiengang in Marketing Management
- ♦ Masterstudiengang in Pharmazeutischem Marketing an ISM-ESIC
- ♦ Hochschulabschluss in Steuerrecht an ESINE



Destino

Región de Murcia

Costa Cálida

Región de Murcia

murciaturistica

murciaturistica.es

S

# 04

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Eventdesign bietet exklusive Inhalte, die auf den Instrumenten des Erlebnismarketings, des Projektmanagements, der Forschungstechniken, der Personalisierung und der Raumgestaltung sowie auf anderen grundlegenden Aspekten basieren. Diese Inhalte wurden mit einer erweiterten und aktualisierten Vision des Sektors entwickelt und bieten den Studenten eine bereichernde Erfahrung dank der angewandten Methodik und des Einsatzes von Fachdozenten.





“

*TECH bietet Ihnen diesen Universitätskurs mit exklusiven Inhalten, Online-Modalität und einer Relearning-Methodik an, die den Lernprozess erleichtert“*

## Modul 1. Eventdesign

- 1.1. Projektmanagement
  - 1.1.1. Sammeln von Informationen, Starten eines Projekts: Was muss man wissen?
  - 1.1.2. Studie über mögliche Standorte
  - 1.1.3. Vor- und Nachteile der gewählten Optionen
- 1.2. Forschungstechniken. *Design Thinking*
  - 1.2.1. Kartierung der Akteure
  - 1.2.2. *Focus Group*
  - 1.2.3. *Benchmarking*
- 1.3. *Design Thinking*-Erfahrung
  - 1.3.1. Kognitive Immersion
  - 1.3.2. Verdeckte Beobachtung
  - 1.3.3. *World Café*
- 1.4. Definition des Zielpublikums
  - 1.4.1. An wen richtet sich die Veranstaltung?
  - 1.4.2. Warum machen wir diese Veranstaltung?
  - 1.4.3. Was ist der Zweck der Veranstaltung?
- 1.5. Tendenzen
  - 1.5.1. Neue Trends bei der Inszenierung
  - 1.5.2. Digitale Inputs
  - 1.5.3. Immersive und erlebnisreiche Veranstaltungen
- 1.6. Personalisierung und Raumgestaltung
  - 1.6.1. Anpassung des Raums an die Marke
  - 1.6.2. *Branding*
  - 1.6.3. Markenhandbuch



- 1.7. Erlebnismarketing
  - 1.7.1. Die Erfahrung leben
  - 1.7.2. Immersives Ereignis
  - 1.7.3. Die Erinnerung fördern
- 1.8. Beschilderung
  - 1.8.1. Beschilderungstechniken
  - 1.8.2. Die Vision des Teilnehmers
  - 1.8.3. Kohärenz der Geschichte. Event mit Beschilderung
- 1.9. Die Eventlocations
  - 1.9.1. Studien über mögliche Eventlocations. Die 5 Warum's
  - 1.9.2. Wahl der Location je nach Event
  - 1.9.3. Auswahlkriterien
- 1.10. Vorgeschlagene Inszenierung. Arten von Szenarien
  - 1.10.1. Neue Inszenierungsvorschläge
  - 1.10.2. Priorisierung der Nähe zum Sprecher
  - 1.10.3. Szenarien im Zusammenhang mit Interaktion

“

*Schreiben Sie sich jetzt ein und lernen Sie von überall aus, indem Sie sich mit Ihrem bevorzugten Gerät einloggen"*

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 hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

**“** *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.





In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

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

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





### Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



### Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Eventdesign garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 Eventdesign** 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: **Universitätskurs in Eventdesign**

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

Eventdesign

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

# Universitätskurs

## Eventdesign

