

# Privater Masterstudiengang Audiovisuelles Drehbuch



## Privater Masterstudiengang Audiovisuelles Drehbuch

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/journalismus-kommunikation/masterstudiengang/masterstudiengang-audiovisuelles-drehbuch](http://www.techtitude.com/de/journalismus-kommunikation/masterstudiengang/masterstudiengang-audiovisuelles-drehbuch)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kompetenzen

---

Seite 14

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

05

Methodik

---

Seite 32

06

Qualifizierung

---

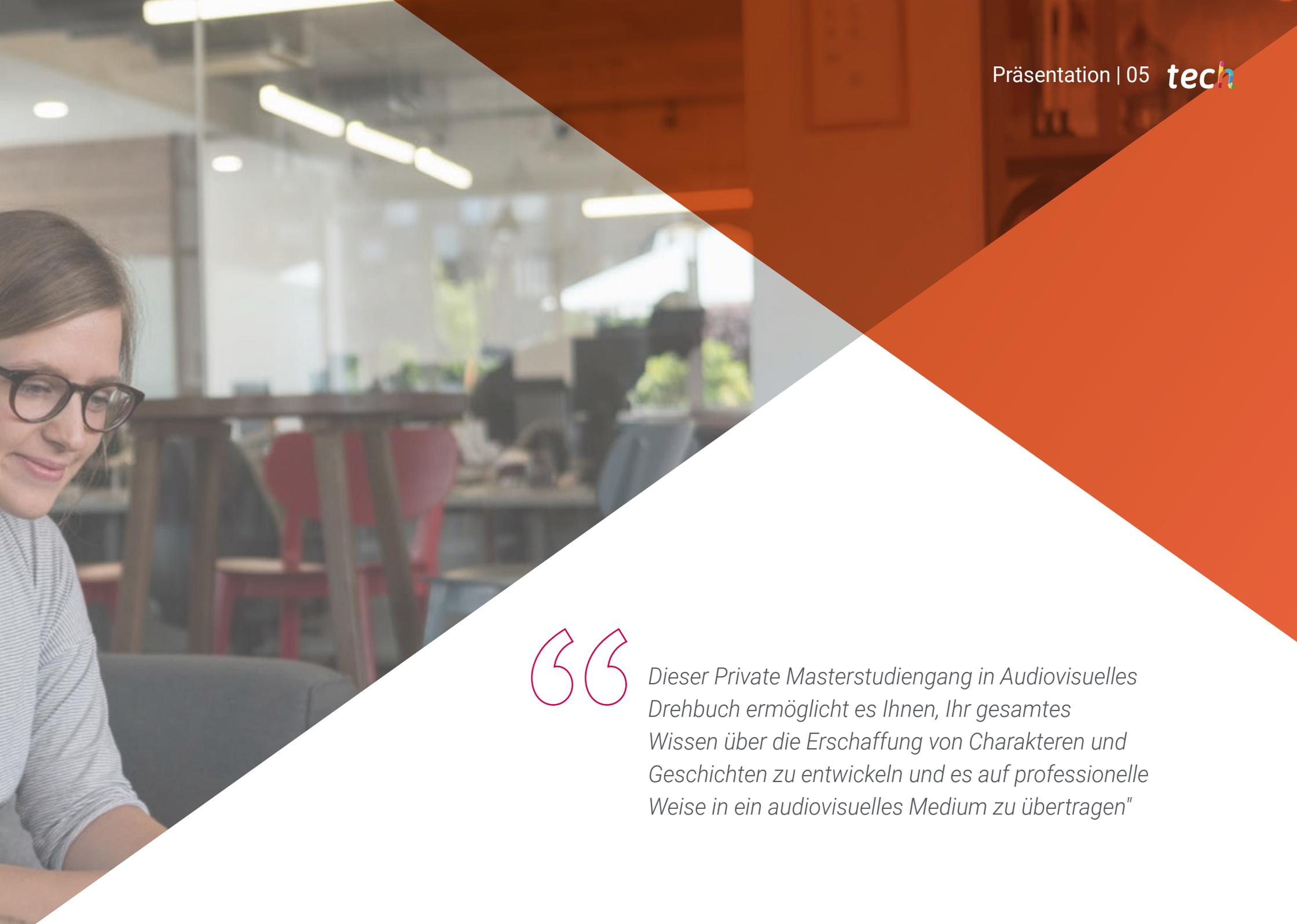
Seite 40

# 01

# Präsentation

Das Programm Audiovisuelles Drehbuch zielt darauf ab, die Kenntnisse und Techniken professioneller Drehbuchautoren zu festigen, sowohl bei Filmprojekten als auch bei Dokumentarfilmen, Serien, Videospielen und anderen Formaten. Nutzen Sie die Gelegenheit und werden Sie ein professioneller Drehbuchautor mit soliden Grundlagen durch dieses akademische Programm und die neueste Bildungstechnologie 100% online.





“

*Dieser Private Masterstudiengang in Audiovisuelles Drehbuch ermöglicht es Ihnen, Ihr gesamtes Wissen über die Erschaffung von Charakteren und Geschichten zu entwickeln und es auf professionelle Weise in ein audiovisuelles Medium zu übertragen"*

Für die Erstellung jeder Art von Drehbuch ist es notwendig, sich eine Reihe von Fähigkeiten anzueignen, die es ermöglichen, die Idee in die Praxis umzusetzen und sie funktionsfähig zu machen. Von der ursprünglichen Idee und ihrer historischen Entwicklung bis hin zu den rechtlichen und juristischen Elementen. Eine Aktualisierung in diesem Bereich ist notwendig, selbst wenn der Drehbuchautor über ein fundiertes Fachwissen oder große Erfahrung verfügt. Darüber hinaus ist es nicht nur ausreichend, die Grundlagen der Prozesse zu kennen, die für die Erstellung des Drehbuchs durchgeführt werden müssen, sondern es ist auch wichtig, die notwendigen Informationen für die Vorproduktion, die Produktion und die Postproduktion einzubeziehen und den Prozess als Ganzes zu betrachten.

Der erste Teil des Studienplans befasst sich mit den Phasen vor der Erstellung des Drehbuchs selbst. Es befasst sich mit der Erschaffung von Charakteren, ihrer Herkunft und der Handlung. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der Geschichte von Film und Fernsehen, die eine grundlegende Perspektive für die Erstellung des Drehbuchs bietet. Es sind auch Module enthalten, die sich mit anderen Drehbuchformaten befassen, wie Dokumentarfilmen, Fernseh- und Internetserien, Kurzfilmen und Videospielen, wobei letztere zu einem aufstrebenden Sektor gehören, der für die Unterhaltungsindustrie sehr wichtig ist. Schließlich finden wir die Analyse des Adaptionprozesses, die diesen privaten Masterstudiengang zum vollständigsten im Bereich des audiovisuellen Drehbuchschreibens macht.

Dieses Programm ist das umfassendste und richtet sich an professionelle Drehbuchautoren, um ein höheres Leistungsniveau zu erreichen. Es basiert auf den Grundlagen und den neuesten Trends in der Entwicklung des audiovisuellen Drehbuchs in all seinen Formaten. Nutzen Sie die Gelegenheit und absolvieren Sie dieses Training in einem 100%igen Online-Format. Erwerben Sie Ihren eigenen privaten Masterstudiengang, um sich in Ihrer Karriere als Drehbuchautor weiterzuentwickeln.

Dieser **Privater Masterstudiengang in Audiovisuelles Drehbuch** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für audiovisuelles Drehbuch vorgestellt werden
- ♦ Ein anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt, der darauf abzielt, genaue und praktische Informationen zu den Disziplinen zu liefern, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Die neuesten Nachrichten über Kulturjournalismus und neue gesellschaftliche Trends
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Das interaktive Lernsystem, welches auf Algorithmen zur Entscheidungsfindung in gegebenen Situationen basiert
- ♦ Besondere Betonung auf Kommunikationsmethoden im Kulturjournalismus.
- ♦ 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



*Dieser private Masterstudiengang ist perfekt für Sie, damit Sie wissen, wie Sie die Geschichte, die Sie erzählen wollen, auf professionelle Weise erzählen können"*

“

*Arbeiten Sie mit den besten Drehbuchautoren und Dozenten in diesem privaten Masterstudiengang zusammen, dessen Studienplan auf Exzellenz ausgerichtet ist”*

Das Dozententeam besteht aus Fachleuten aus der Welt der audiovisuellen Produktion, die ihre Erfahrungen in diese Weiterbildung einbringen, sowie aus anerkannten Fachleuten von führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen den Fachleuten ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Lernprogramm für die Ausbildung in realen Situationen bietet.

Das Konzept dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Programms auftreten. Dazu steht dem Profi ein innovatives interaktives Videosystem zur Verfügung, das von renommierten Experten auf dem Gebiet des audiovisuellen SKRIPT und mit großer Erfahrung entwickelt wurde.

*Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihre Kompetenz bei der Erstellung von audiovisuellen Drehbüchern in verschiedenen Formaten zu erweitern.*

*Informieren Sie sich über die neuesten Trends in der Unterhaltungsbranche und aktualisieren Sie Ihr Wissen über Audiovisuelles Drehbuch.*



# 02 Ziele

Dieses Programm richtet sich an Fachleute aus dem Bereich des Skript, damit sie sich das nötige Rüstzeug aneignen können, um sich in diesem speziellen Bereich weiterzuentwickeln, die neuesten Trends zu kennen und sich mit den Themen zu befassen, die in diesem Bereich an vorderster Front stehen. Nur mit der richtigen Vorbereitung wird der Drehbuchautor in der Lage sein, das, was er will, in einem audiovisuellen Medium festzuhalten.



“

*Das Programm in Audiovisuelles Drehbuch richtet sich an Fachleute, so dass sie die Erstellung und Anpassung von Drehbüchern auf einem höheren Niveau durchführen können”*



## Allgemeines Ziel

---

- Erwerb der notwendigen Kenntnisse, um die verschiedenen Arten von Drehbüchern für audiovisuelle Medien entsprechend dem endgültigen Format der Produktion zu schreiben, unter Berücksichtigung der Konstruktion der Figur, der Handlung, des rechtlichen Rahmens, des Arbeitskontextes und der Geschichte des audiovisuellen Mediums von seinen Ursprüngen bis heute

“

*Entwickeln Sie Ihre Fähigkeiten,  
um ein vielseitiger Drehbuchautor  
zu werden, der an der Spitze der  
neuesten Trends steht”*





## Spezifische Ziele

---

- Die Perspektiven kennen, aus denen die Figur analysiert wurde, angefangen bei Aristoteles, dem russischen Formalismus, dem Strukturalismus und dem, was den psychologischen Aspekt betrifft, und wie all dies mit der Erzählung und der Tiefe einer Figur zusammenhängt
- Die Charakterisierung von Figuren unter Berücksichtigung von Themen, Symbolen, Erzähluniversen, Handlungen, Realitätsinterpretation, physischer Erscheinung und Linda Segers Stufen der Figurenkonstruktion ausarbeiten
- Vertiefung der Beziehung zwischen Protagonist und Antagonist unter Berücksichtigung ihrer Gemeinsamkeiten, Unterschiede, Schwachstellen, äußeren Ereignisse, des Höhepunkts und der doppelten Selbstoffenbarung
- Den Helden und seine Reisen anhand der Konzepte des Antihelden und des Opfers studieren
- Verstehen, wie sich die Konflikttypen der Charaktere durch das Studium von einzelnen und mehreren Handlungssträngen entwickeln
- Die Psychologie der Charaktere anhand der Unterschiede zwischen Film und Literatur untersuchen und wie sie durch Emotionen, Gedanken, Dialoge, Handlungen und visuelle oder akustische Metaphern ausgedrückt wird
- Die Beziehung zwischen Dialog und Figur analysieren, den Zweck des Dialogs erklären und die Nuancen, die er annehmen kann, je nachdem, welche Stimmen beteiligt sind, welche Subtexte sie enthalten und ob es sich um einen erklärenden Dialog handelt oder nicht
- Die Verbindung zwischen Figur und Szene zu untersuchen und dabei die Präzedenzfälle und die Rolle, die Protagonisten und Antagonisten, der Status quo, das Verlangen, die Motivationen, die Strategien, die Stimmungen, die emotionalen, sozialen und räumlichen Beziehungen in diesem Zusammenhang spielen, zu betonen
- Die Relevanz des Publikums als Protagonist zu erlernen, indem man der Figur strukturiert und dosiert Informationen gibt und dabei die Parameter Spannung, Überraschung, Vorfreude und Impulse berücksichtigt
- Die von Aristoteles in seinem Werk "Die Poetik" dargelegten Konzepte zu verinnerlichen, insbesondere die Bedeutung des Mythos und wie Mythos und Charakter miteinander verbunden sind, um einen mythischen Charakter mit Solvenz zu schaffen
- Studium der grundlegenden Konzepte für die Erstellung eines Plots: Idee, Synopsis, Treatment, Skizze und Drehbuch
- Analyse des Ursprungs und der Struktur des Drehbuchs unter Berücksichtigung der Leitidee, der Prämisse, des Wendepunkts, des Höhepunkts und der moralisierenden Handlung
- Die Handlung durch erzählerische Grundlagen, Information, Archetyp und Synthese ausarbeiten
- Die Elemente der Handlung in Bezug auf Kohärenz, Wahrhaftigkeit, Genres, Charaktere, Tonfall, dramatischen Bogen, Plots und Behandlung auflisten und systematisieren
- Die Abgrenzung der Fernsehhandlung nach den Bedürfnissen und Zwängen der Massenproduktion
- Nachdenken über die Paradigmen oder Strömungen des kinematografischen Schaffens, europäisch, amerikanisch und aus anderen Teilen der Welt
- Die Zeit in der Erzählung durch Veränderung, Unordnung und Fragmentierung zu organisieren und dabei audiovisuelle Sprachmittel zu nutzen
- Projektion des Dialogs in Verbindung mit der Handlung nach Raum, Beschreibung, Rhythmus und Details

- ♦ Technische, grafische und akustische Skripte studieren und erstellen, unter Berücksichtigung ihrer Elemente und des am besten geeigneten Formats
- ♦ Kenntnisse über kostenlose und proprietäre Softwareprogramme für das Schreiben von Drehbüchern, um die Produktivität zu steigern und die Erstellung mit den verfügbaren Tools zu erleichtern
- ♦ Die grundlegenden Konzepte in Bezug auf die Arten von Dokumentarfilmen, ihre Unterschiede zu fiktionalen Werken und ihre historische Entwicklung kennen
- ♦ Analyse des Wandels von Dokumentarfilmen und ihrer Hybridisierung heute
- ♦ Studium der dokumentarischen Sprache und ihrer historischen Entwicklung
- ♦ Überlegungen zu den Erzählstrategien für Dokumentarfilme anstellen und dabei das Format, den Inhalt des Drehbuchs, die visuelle und auditive Aufbereitung sowie die Entscheidungen und Grenzen des Projekts berücksichtigen
- ♦ Die Arten von Strategien für Erzählung, Charakter, Regie, explizite oder implizite Präsenz, Recherche, Rekonstruktionen und mündliche oder visuelle Diskurse zu planen
- ♦ Den Umgang mit Werkzeugen für das Dokumentarfilmen, wie Bilder, audiovisuelle Dokumente und Ton erlernen
- ♦ Die Ausarbeitung eines Drehbuchs für einen Dokumentarfilm, indem der Anfang, die Mitte und das Ende mit der nötigen Flexibilität festgelegt und die Interviews bis zum endgültigen Drehbuch eingeführt werden
- ♦ Systematisierung der Interviews für eine Dokumentation unter Berücksichtigung der Dokumente, der Erzählung, der Emotionen, der zu befragenden Personen und der Interaktion
- ♦ Organisation der einzelnen Schritte der audiovisuellen Produktion: Vorproduktion, Briefing und Verkaufsgespräch, Transmedia- und Multiplattform-Projekte sowie die Schlüssel zu einem soliden Pitching-Prozess
- ♦ Die Phasen der Marketingstruktur eines Films untersuchen: Existenz, Überzeugung, Erinnerung, Platzierung, Marketing und Repräsentativität
- ♦ Die Bedeutung von audiovisuellen Festivals, Märkten und Auszeichnungen in verschiedenen Teilen der Welt beobachten und analysieren
- ♦ Untersuchung der Ursprünge des Kinos und der Autoren, die Meilensteine in seiner anfänglichen Entwicklung markierten, bis hin zur kinematographischen Erzählung, sowie seiner Entwicklung zu einer Industrie, dem Einbruch des Tonfilms, dem klassischen Stil, neuen Perspektiven ab den 1960er Jahren und der Gegenwart
- ♦ Analyse des Kinos und der Propaganda des Zweiten Weltkriegs und wie sich die Beziehung zwischen Kino und Geschichte und umgekehrt aus verschiedenen Perspektiven entwickelt hat
- ♦ Untersuchung der historischen Entwicklung des Genres Dokumentarfilm, von seinen Ursprüngen über die verschiedenen Konzeptionen, ästhetischen und ethischen Grundlagen bis hin zu den neuen Erzählungen und dem Boom der letzten Jahrzehnte
- ♦ Kategorisierung der Fernsehfilmproduktion und ihrer verschiedenen Genres, beginnend mit amerikanischen und lateinamerikanischen Formaten, die den Rest der Welt beeinflusst haben
- ♦ Den Zustand der Erzählungen im zeitgenössischen Kino und ihre anachronistischen, verflochtenen und spielerischen Elemente verstehen
- ♦ Untersuchung der Fernsehgenres, der Phasen des Fernsehens, der Entwicklung und der allgemeinen Merkmale der Fernsehfiktion in Bezug auf Formate, Serialität und neue Trends
- ♦ Vertiefung des Konzepts von Webserien, ihres Ursprungs, ihrer Besonderheiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede zum Fernsehen sowie der Werbung für Webserien und ihrer Beziehung zu Markeninhalten
- ♦ Die Konfiguration der zeitgenössischen audiovisuellen Industrie, Low-Cost-Projekte, die damit verbundene Innovation und Kreativität, freies Wissen, die Möglichkeiten des Internets und transmediale Projekte verstehen

- ♦ Entwicklung eines kostengünstigen audiovisuellen Projekts von der Produktion bis zum Festival, einschließlich der Veröffentlichung und Verbreitung
- ♦ Die verschiedenen Arten von audiovisuellen Serien in Bezug auf Handlung, Charaktere, Industrie, Empfehlungen und Entwicklung analysieren und verstehen Insbesondere Serien, Dramen, Serien, *Sitcoms*, neue Comedy und Animation
- ♦ Überdenken des Konzepts des Kurzfilms, seinen Ursprung, seine Entwicklung, aktuelle Trends und seine Positionierung in der audiovisuellen Industrie
- ♦ Ein literarisches Drehbuch auf der Grundlage von Idee, Zusammenfassung, Überschrift, Beschreibung, Dialog und Überleitung beschreiben und erstellen
- ♦ Ein technisches Skript entwickeln und dessen Funktion und Elemente verstehen: Anmerkungen, Setting, Einstellungen, Sequenzen, Kamerabewegungen, Musik, Soundeffekte, Namen von Charakteren und Kulissen sowie einen Grundriss
- ♦ Ein Storyboard erstellen und dessen Ursprung, Funktion, Merkmale und Elemente verstehen
- ♦ Erstellung eines Sound-Skripts unter Berücksichtigung seines Zwecks, seiner Entstehungsgeschichte, seiner Merkmale und Elemente
- ♦ Untersuchung anderer Arten von Kurzfilmen in Form von Videoclips, Werbespots und Trailern
- ♦ Beobachtung der Existenz aktueller Ableitungen von Kurzfilmen in Form von Mikro- und Nanofilmen
- ♦ Kenntnisse über die verschiedenen Arten von Kurzfilmfestivals, ihre Definition und Auszeichnungen
- ♦ Das Konzept und den Ursprung von Videospiele in der Unterhaltungsindustrie und im Internet-Zeitalter kennenlernen
- ♦ Untersuchung der historischen Entwicklung von Videospiele in der audiovisuellen Industrie, ihrer Kommerzialisierung, Führung und Unternehmen
- ♦ Untersuchung der narrativen Struktur von Videospiele, ihrer Theorie, Intertextualität, Hypertext und Ludologie
- ♦ Analyse der verschiedenen Arten von Videospielegenres, ihrer Ursprünge und ihrer Hybridisierung
- ♦ Erfahren, wie die Welt, die Charaktere und die Ziele von Videospiele entwickelt werden können
- ♦ Die Teile eines Videospieldesign-Dokuments ausarbeiten und verstehen
- ♦ Ein technisches Drehbuch erstellen und konstruieren, das auf die Besonderheiten von Videospiele als audiovisuelles Produkt angewendet wird
- ♦ Systematisierung und Ausarbeitung einer Videospieleanalyse unter Berücksichtigung von Semiologie, Kommunikationsästhetik, Ludologie, Filmanalyse und Psychologie
- ♦ Die Analyse von Geschichten im Hinblick auf Kontroversen, Beschwörungen, Schwierigkeiten und die Personen, die sie analysieren, reflektieren
- ♦ Die praktischen Elemente der Analyse verstehen und ausarbeiten: *Coverage* oder Analysebogen, Umschlag, Kommentar, Zeichen und kommerzielle Bewertung
- ♦ Die Voraussetzungen für die Adaption für Film und Fernsehen verstehen, unter Berücksichtigung von Übersetzung, Kreativität, Methode, Hindernissen, Märkten, Quellen, Treue und Perspektive
- ♦ Untersuchung und Ausarbeitung von Literatur-, Theater- und Graphic-Novel-Adaptionen unter Berücksichtigung ihrer Merkmale, der Wechselbeziehung mit dem Kino, der Beziehung zum Publikum, des Metaschreibens und des Verständnisses der verschiedenen Sprachen, aus denen die einzelnen Werke stammen

# 03

# Kompetenzen

Nach Bestehen der Prüfungen des Privaten Masterstudiengangs Audiovisuelles Drehbuch wird die Fachkraft die notwendigen beruflichen Fähigkeiten erworben haben, um qualitativ hochwertige Arbeit zu leisten, und sie wird auch neue Fähigkeiten und Techniken erwerben, die ihr helfen, die bereits vorhandenen Kenntnisse zu ergänzen.





“

*Mit dem Drehbuch-Praktikum erwerben Sie die notwendigen Fähigkeiten, um Ihre Arbeit auf die nächste Stufe zu heben”*



## Allgemeine Kompetenzen

---

- ♦ Kenntnisse besitzen und verstehen, die eine Grundlage oder Gelegenheit für Originalität bei der Entwicklung und/oder Anwendung von Ideen bieten, häufig in einem Forschungskontext
- ♦ In der Lage sein, das erworbene Wissen und die Problemlösungsfähigkeiten in neuen oder ungewohnten Umgebungen innerhalb breiterer (oder multidisziplinärer) Kontexte, die mit ihrem Studienbereich zusammenhängen, anwenden zu können
- ♦ In der Lage sein, Wissen zu integrieren und mit der Komplexität von Urteilen auf der Grundlage unvollständiger oder begrenzter Informationen umzugehen, einschließlich der Reflexion über die soziale und ethische Verantwortung, die mit der Anwendung ihres Wissens und ihrer Urteile verbunden ist
- ♦ Wissen, wie man Erkenntnisse, Wissen und die dahinter stehenden Überlegungen einem Fachpublikum und Nicht-Fachpublikum klar und unmissverständlich vermittelt
- ♦ Verfügen über die Lernfähigkeiten, die ein weitgehend selbstgesteuertes oder autonomes Weiterstudieren ermöglichen





## Spezifische Kompetenzen

---

- ♦ Den theoretischen und praktischen Rahmen beschreiben, in dem audiovisuelles Schaffen professionell entwickelt wird
- ♦ Gründliche Kenntnisse über den Kontext, in dem das Fernsehen entsteht und sich entwickelt, sowie über die verschiedenen Fernsehformate
- ♦ Kenntnisse über den Kontext, in dem das Kino entsteht und sich entwickelt, sowie über die Geschichte seiner verschiedenen Genres und ästhetischen Strömungen integrieren
- ♦ Kritische Bewertung und Anwendung dramaturgischer Prinzipien und Strukturen auf fachlicher Ebene bei der Erstellung von Originalmaterial
- ♦ Beherrschung des schriftlichen und audiovisuellen Ausdrucks
- ♦ Analyse der Filmsprache auf professionellem Niveau
- ♦ Die Sprache des Fernsehens auf professionellem Niveau analysieren
- ♦ Eigene Ideen für die Erstellung von audiovisuellen Drehbüchern auf professioneller Ebene entwickeln
- ♦ Ein professionelles audiovisuelles Drehbuch erstellen



*Schreiben Sie sich in das beste Programm für audiovisuelles Drehbuch ein, das es derzeit an den Universitäten gibt*

# 04

# Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten für die Erstellung von Drehbüchern für audiovisuelle Medien entworfen, die sich der aktuellen Relevanz der Fortbildung bewusst sind, um den Wissensbereich zu vertiefen und Drehbücher von professioneller Qualität unter Verwendung der neuen verfügbaren Werkzeuge zu erstellen.





“

*Dieser Private Masterstudiengang in Audiovisuelles Drehbuch enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt”*

## Modul 1. Charakterentwicklung

- 1.1. Eine Einführung in den Charakter
  - 1.1.1. Grundlegende Konzepte
    - 1.1.1.1. Historischer Ursprung
    - 1.1.1.2. Charakter und Narratologie
    - 1.1.1.3. Formalistische Konzeptionen
    - 1.1.1.4. Strukturalistische Konzeptionen
  - 1.1.2. Charakter Psychologie
    - 1.1.2.1. Flache Charaktere
    - 1.1.2.2. Sphärische Charaktere
    - 1.1.2.3. Charakter-Datei
    - 1.1.2.4. Konflikt
    - 1.1.2.5. Ziel
    - 1.1.2.6. Motivation
  - 1.1.3. Aktionen
    - 1.1.3.1. Beziehung zwischen Ursache und Wirkung
    - 1.1.3.2. Selbstoffenbarung
    - 1.1.3.3. Neue Balance
  - 1.1.4. Praktisches Beispiel
- 1.2. Charakterisierung der Figuren
  - 1.2.1. Charaktere und Handlung
    - 1.2.1.1. Themen
    - 1.2.1.2. Symbole
    - 1.2.1.3. Welten
    - 1.2.1.4. Aktionen
    - 1.2.1.5. Interpretation der Welt des Drehbuchautors
  - 1.2.2. Charakterisierung der physischen Erscheinung
    - 1.2.2.1. Charakter vs. Person
    - 1.2.2.2. Stereotypen
- 1.2.3. Erste Schritte der Charakterbildung nach Linda Seger
  - 1.2.3.1. Beobachtung und Erfahrung
  - 1.2.3.2. Physisch
  - 1.2.3.3. Kohärenz
  - 1.2.3.4. Verhaltensweisen
  - 1.2.3.5. Individualisieren
  - 1.2.3.6. Vielfältige Psychologie
- 1.2.4. Praktisches Beispiel
- 1.3. Protagonist und Antagonist
  - 1.3.1. Ähnlichkeiten
  - 1.3.2. Unterschiede
  - 1.3.3. Schwachstelle
  - 1.3.4. Externes Ereignis
  - 1.3.5. Höhepunkt
  - 1.3.6. Doppelte Selbstoffenbarung
- 1.4. Der Held und seine Abweichungen
  - 1.4.1. Die Reise des Helden
  - 1.4.2. Anti-Held
  - 1.4.3. Opfer
- 1.5. Konflikte der Charaktere
  - 1.5.1. Einzelne Handlung
  - 1.5.2. Multiple Handlung
  - 1.5.3. Arten von Konflikten
- 1.6. Charakter Psychologie
  - 1.6.1. Unterschiede zwischen Kino und Literatur
  - 1.6.2. Emotionen
  - 1.6.3. Gedanken
  - 1.6.4. Dialoge und Monologe
  - 1.6.5. Aktionen
  - 1.6.6. Visuelle und akustische Allegorien

- 1.7. Dialog und Charakter
  - 1.7.1. Die Rolle des Dialogs
  - 1.7.2. Stimmen
  - 1.7.3. Subtexte
  - 1.7.4. Erläuternder Dialog
- 1.8. Charakter und Szene
  - 1.8.1. Präzedenzfälle
  - 1.8.2. Protagonist und Antagonist
    - 1.8.2.1. Status quo
    - 1.8.2.2. Sehnsucht
    - 1.8.2.3. Motivationen
    - 1.8.2.4. Strategien
    - 1.8.2.5. Geisteszustand
    - 1.8.2.6. Beziehungen
      - 1.8.2.6.1. Emotionale
      - 1.8.2.6.2. Soziale
      - 1.8.2.6.3. Räumlich
- 1.9. Charaktere und Informationen
  - 1.9.1. Hauptzielgruppe
  - 1.9.2. Welt der Geschichte und Welt der Schilderung
  - 1.9.3. Spannung und Überraschung
  - 1.9.4. Antizipationen und Impulse
- 1.10. Erfolg beim Schmieden eines Mythos-Charakters
  - 1.10.1. Mythos
  - 1.10.2. Die Bedeutung des Mythos
  - 1.10.3. Die Poetik des Aristoteles

## Modul 2. Die Erschaffung der Handlung

- 2.1. Eine Einführung in das Schreiben von Drehbüchern
  - 2.1.1. Grundlegende Konzepte
    - 2.1.1.1. Idee
    - 2.1.1.2. Synopsis
    - 2.1.1.3. Handlung
    - 2.1.1.4. Behandlung
    - 2.1.1.5. Drehbuch-Überblick
    - 2.1.1.6. Drehbuch
- 2.2. Ursprung und Struktur des Drehbuchs
  - 2.2.1. Kontrollierende Idee
  - 2.2.2. Gegen-Idee
  - 2.2.3. Annahme
  - 2.2.4. Pivotpunkt
  - 2.2.5. Höhepunkt
  - 2.2.6. Moralisierende Maßnahmen
- 2.3. Erstellen des Plots
  - 2.3.1. Narrative Grundlagen
    - 2.3.1.1. Auslöser
    - 2.3.1.2. Konflikt
    - 2.3.1.3. Knoten
    - 2.3.1.4. Resolution
  - 2.3.2. Handlung und Informationen
  - 2.3.3. Archetypische Handlung
  - 2.3.4. Synthese

- 2.4. Plot-Elemente
  - 2.4.1. Kohärenz
    - 2.4.1.1. Intern
    - 2.4.1.2. Extern
  - 2.4.2. Wahrhaftigkeiten
  - 2.4.3. Genres und Subgenres
  - 2.4.4. Personen
  - 2.4.5. Ton
  - 2.4.6. Dramatischer Bogen
  - 2.4.7. Handlungen, Nebenhandlungen und Schluss
  - 2.4.8. Behandlung
- 2.5. Beschränkungen der Fernsehhandlung
  - 2.5.1. Filmdrehbuch vs. Drehbuch für das Fernsehen
  - 2.5.2. Bedürfnisse
  - 2.5.3. Arten des Schreibens
  - 2.5.3. Einschränkungen in der Produktion
  - 2.5.4. Drehbuch-Überblick
- 2.6. Zwei Paradigmen: Vereinigte Staaten und Europa
  - 2.6.1. Amerikanische Strömungen
    - 2.6.1.1. Klassisch
    - 2.6.1.2. Modern
  - 2.6.2. Europäische Strömungen
    - 2.6.2.1. Neorealismus
    - 2.6.2.2. Neue Welle
    - 2.6.2.3. Dogma
  - 2.6.3. Andere Strömungen
- 2.7. Zeit in der Geschichte
  - 2.7.1. Abänderung
    - 2.7.1.1. Unordnung
    - 2.7.1.2. Fragmentierung
    - 2.7.1.3. Ressourcen
  - 2.7.2. Erzählung, Abwandlung und Handlung





- 2.8. Dialog und Aktion
  - 2.8.1. Manifestation der Handlung
    - 2.8.1.1. Räume
    - 2.8.1.2. Dialoge
    - 2.8.1.3. Subtexte
    - 2.8.1.4. Zu vermeidende Elemente
    - 2.8.1.5. Handlungsschwerpunkt
    - 2.8.1.6. Abgrenzung der Szene
    - 2.8.1.7. Beschreibung und Aktion
    - 2.8.1.8. Tempo und Details
- 2.9. Technisches Drehbuch, Storyboard und Soundtrack
  - 2.9.1. Technisches Drehbuch
    - 2.9.1.1. Elemente
    - 2.9.1.2. Format
    - 2.9.1.3. Drehbuch-Überblick
  - 2.9.2. Storyboard
    - 2.9.2.1. Elemente
    - 2.9.2.2. Format
  - 2.9.3. Ton-Skript
    - 2.9.3.1. Elemente
    - 2.9.3.2. Format
- 2.10. Programme zum Schreiben von Drehbüchern
  - 2.10.1. Eigenschaften
    - 2.10.1.1. Formate
    - 2.10.1.2. Drehbuch-Überblick
    - 2.10.1.3. Karten
    - 2.10.1.4. Gemeinsame Arbeit
    - 2.10.1.5. Produktivität
    - 2.10.1.6. Importieren und Exportieren
    - 2.10.1.7. Online- oder Desktop-Anwendungen
    - 2.10.1.8. Listen und Berichte
    - 2.10.1.9. Interaktion mit anderen Programmen

- 2.10.2. Beispiele für Programme
  - 2.10.2.1. Freie Software
  - 2.10.2.2. Proprietäre Software

### Modul 3. Der Dokumentarfilm

- 3.1. Eine Einführung in das Genre des Dokumentarfilms
  - 3.1.1. Grundlegende Konzepte
    - 3.1.1.1. Dokumentarfilm und Fiktion
  - 3.1.2. Historische Entwicklung des Genres Dokumentarfilm
    - 3.1.2.1. Arten von Dokumentarfilmen
- 3.2. Umwandlung von Dokumentarfilmen
  - 3.2.1. Aktuelle Trends
  - 3.2.2. Hybridisierungen
  - 3.2.3. Beispiele
- 3.3. Umwandlung von Dokumentarfilmen II
  - 3.3.1. Dokumentarische Sprache
    - 3.3.1.1. Historische Entwicklung der dokumentarischen Sprache
  - 3.3.2. Beispiele
- 3.4. Erzählungen und Dokumentarfilme
  - 3.4.1. Erzählerische Strategie
  - 3.4.2. Format und Inhalt eines dokumentarischen Drehbuchs
  - 3.4.3. Behandlung
    - 3.4.3.1. Visuell
    - 3.4.3.2. Auditiv
  - 3.4.4. Auswahl und Abgrenzung von Dokumentarprojekten
- 3.5. Erzählungen und Dokumentarfilme II
  - 3.5.1. Arten von narrativen Strategien
    - 3.5.1.1. Charaktere und Handlung
    - 3.5.1.2. Leitung
      - 3.5.1.2.1. Explizite oder implizite Präsenz
    - 3.5.1.3. Forschung
    - 3.5.1.4. Rekonstruktionen
  - 3.5.1.5. Reden
    - 3.5.1.5.1. Orale
    - 3.5.1.5.2. Visuelle
    - 3.5.1.6. Andere erzählerische Strategien
- 3.6. Tools zur Erstellung von Dokumentarfilmen
  - 3.6.1. Bilder
    - 3.6.1.1. Typen
    - 3.6.1.2. Verwendungen
  - 3.6.2. Audiovisuelle Dokumente
    - 3.6.2.1. Typen
    - 3.6.2.2. Verwendungen
- 3.7. Tools zur Erstellung von Dokumentarfilmen II
  - 3.7.1. Sound
    - 3.7.1.1. Typen
    - 3.7.1.2. Verwendungen
- 3.8. Drehbuch für einen Dokumentarfilm
  - 3.8.1. Einführung in das Verfassen von Drehbüchern
  - 3.8.2. Vorgehensweise
  - 3.8.3. Knoten oder Entwicklung
  - 3.8.4. Auflösung oder Ende
- 3.9. Drehbuch für einen Dokumentarfilm II
  - 3.9.1. Einzige Regel
  - 3.9.2. Interviews im Drehbuch
  - 3.9.3. Endgültiges Skript
- 3.10. Interviews
  - 3.10.1. Dokument
  - 3.10.2. Erzählung
  - 3.10.3. Emotion
  - 3.10.4. Befragte Personen
    - 3.10.4.1. Typen
    - 3.10.4.2. Interaktion
  - 3.10.5. Abschluss

## Modul 4. Einführung in die rechtlichen und arbeitsrechtlichen Rahmenbedingungen für Drehbuchautoren

- 4.1. Erste Schritte in der audiovisuellen Produktion
  - 4.1.1. Pre-Production
    - 4.1.1.1. Drehbuchautor und Produktion
  - 4.1.2. Verkaufsbericht
  - 4.1.3. Pitch oder Verkaufsgespräch
- 4.2. Einführung in das Pitching bei Transmedia- und Multiplattform-Projekten
  - 4.2.1. Pitching
    - 4.2.1.1. Typen
    - 4.2.1.2. Andere Leitlinien
    - 4.2.1.3. Struktur
    - 4.2.1.4. Publikum
  - 4.2.2. Transmediales Projekt
    - 4.2.2.1. Zusammensetzung
    - 4.2.2.2. Plattformen
    - 4.2.2.3. Ideen
    - 4.2.2.4. Präsentation
- 4.3. Einführung in das Pitching bei Transmedia- und Multiplattform-Projekten II
  - 4.3.1. Schlüssel zu gutem Pitching
    - 4.3.1.1. Publikum
    - 4.3.1.2. Visuelle Elemente
    - 4.3.1.3. Organisation
    - 4.3.1.4. Feedback oder Rückmeldung
- 4.4. Phasen in der Struktur der Filmvermarktung
  - 4.4.1. Existenz
  - 4.4.2. Überredungskunst
  - 4.4.3. Erinnerung
  - 4.4.4. Platzierung
  - 4.4.5. Marketing
  - 4.4.6. Repräsentativität

- 4.5. Festivals, Märkte und Auszeichnungen
  - 4.5.1. Festivals
  - 4.5.2. Märkte
  - 4.5.3. Auszeichnungen
- 4.6. Festivals, Märkte und Auszeichnungen II
  - 4.6.1. Europa
  - 4.6.2. Amerika
  - 4.6.3. Afrika
  - 4.6.4. Asien

## Modul 5. Geschichte von Kino und Fernsehen

- 5.1. Die Ursprünge des Kinos
  - 5.1.1. Erläutern
    - 5.1.1.1. Lumière, 1895
    - 5.1.1.2. Méliès
  - 5.1.2. Erzählen
    - 5.1.2.1. Alice Guy
    - 5.1.2.2. Edwin S. Porter
  - 5.1.3. Komponieren
    - 5.1.3.1. David W. Griffith
  - 5.1.4. Von der Exposition der Bewegung zur Erzählung der Handlung
- 5.2. Filmindustrie
  - 5.2.1. Das Auftauchen des Sounds
  - 5.2.2. Drehbuchautoren und Regisseure
  - 5.2.3. Stumm oder Ton?
    - 5.2.3.1. Von 1929 bis 1939
  - 5.2.4. Hollywood
    - 5.2.4.1. Klassischer Stil von 1940 bis 1960
  - 5.2.5. Die 1960er Jahre
    - 5.2.5.1. Tradition
    - 5.2.5.2. Neue Perspektive
  - 5.2.6. Von den 1980er Jahren bis heute
    - 5.2.6.1. Globaler Konsum
    - 5.2.6.2. Siebte Kunst

- 5.3. Kino und Propaganda während des Zweiten Weltkriegs
  - 5.3.1. Nazi-Propaganda
    - 5.3.1.1. Leni Riefenstahl
      - 5.3.1.1.1. Ästhetik des Triumphs
  - 5.3.2. Amerikanische Propaganda
    - 5.3.2.1. Didaktische Armee-Propaganda
  - 5.3.3. Kino und Geschichte
    - 5.3.3.1. Historisches Kino
      - 5.3.3.1.1. Dokumentarfilme
      - 5.3.3.1.2. Fiktion
    - 5.3.3.2. Geschichte im Fernsehen
      - 5.3.3.2.1. Bilder
      - 5.3.3.2.2. Wörter
- 5.4. Genre Dokumentarfilm
  - 5.4.1. Ursprung
    - 5.4.1.1. Ethnographischer Dokumentarfilm
      - 5.4.1.1.1. Flaherty
    - 5.4.1.2. Sozialer Dokumentarfilm
      - 5.4.1.2.1. Grierson
      - 5.4.1.2.2. Ivens
    - 5.4.1.3. Die Welt erforschen
      - 5.4.1.3.1. Nähe
      - 5.4.1.3.2. Ferne
    - 5.4.1.4. Grundlagen
      - 5.4.1.4.1. Ästhetik
      - 5.4.1.4.2. Ethik
- 5.5. Genre Dokumentarfilm
  - 5.5.1. Direktes Kino
    - 5.5.1.1. Innovation auf dem Weg des Kinos
    - 5.5.1.2. Erzählen mit der Realität
      - 5.5.1.2.1. Frederick Wiseman
    - 5.5.1.3. Der Aufstieg des Dokumentarfilms
      - 5.5.1.3.1. Die 1970er Jahre
      - 5.5.1.3.2. Neue erzählerische Strategien
        - 5.5.1.3.2.1. Michael Moore
      - 5.5.1.3.3. 20. Jahrhundert
      - 5.5.1.3.4. Vermächtnis
      - 5.5.1.3.5. Advance
- 5.6. Fernsehen
  - 5.6.1. Drehbuch
    - 5.6.1.1. Fernsehen
    - 5.6.1.2. Video-Streaming-Plattformen
    - 5.6.1.3. Visuelle Romane
    - 5.6.1.4. Ende des traditionellen Fernsehens
    - 5.6.1.5. Erneuter Fernsehboom
      - 5.6.1.5.1. Nordamerika
    - 5.6.1.6. Serien im 19. Jahrhundert
- 5.7. Fernsehen II
  - 5.7.1. Amerikanische Fiktion
    - 5.7.1.1. Grundlegende Phase
      - 5.7.1.1.1. Single Play
      - 5.7.1.1.2. Western
      - 5.7.1.1.3. Aktion
- 5.8. Fernsehen III
  - 5.8.1. Amerikanische Fiktion
    - 5.8.1.1. Entwicklung der Genres
      - 5.8.1.1.1. Krimis
      - 5.8.1.1.2. Science-Fiction
      - 5.8.1.1.3. Komödie
      - 5.8.1.1.4. Professionelles Drama

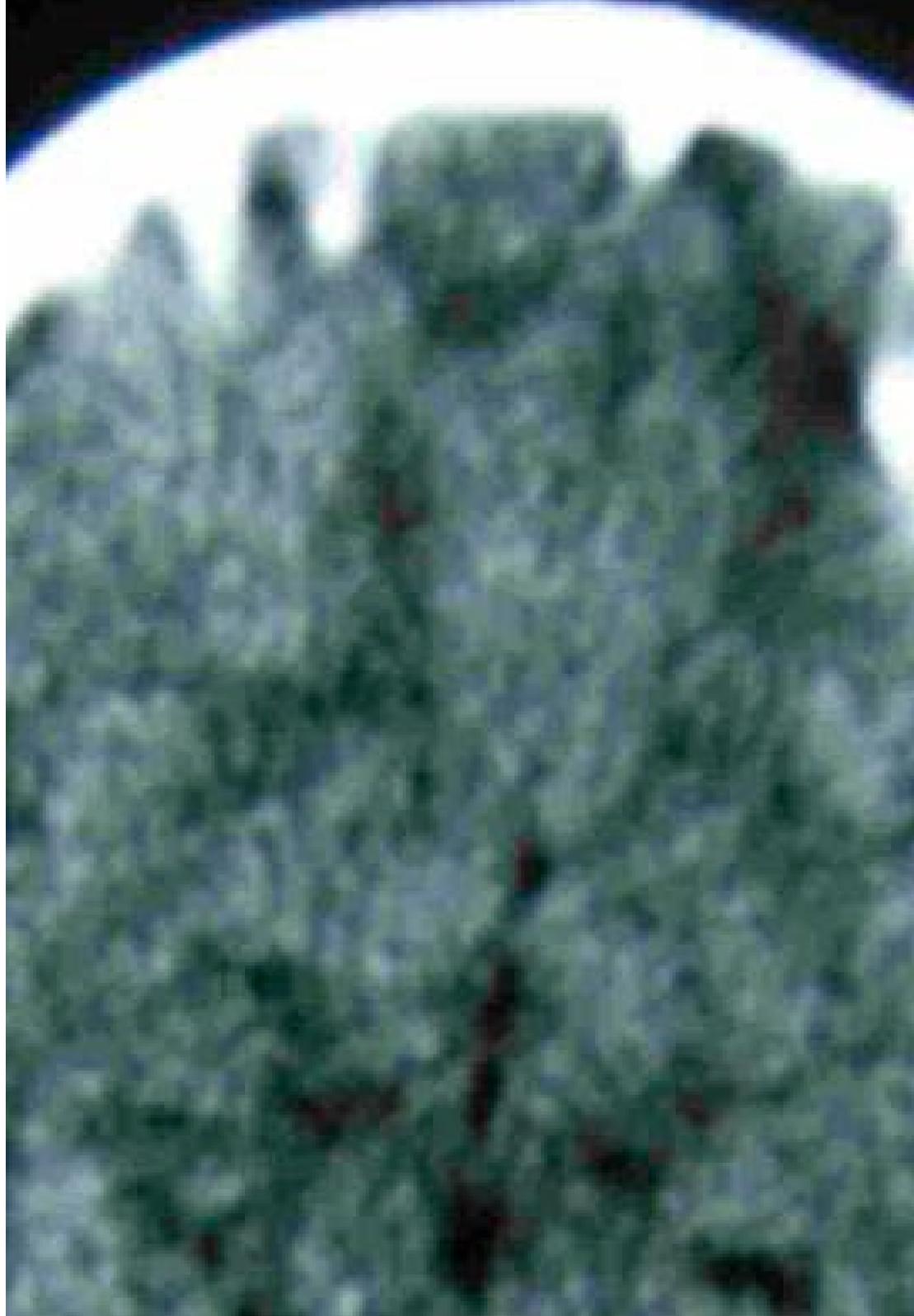
- 5.9. Fernsehen IV
  - 5.9.1. Amerikanische Fiktion
    - 5.9.1.1. Entwicklung und Aufstieg
      - 5.9.1.1.1. Miniserie
      - 5.9.1.1.2. Kinder und Jugend
      - 5.9.1.1.3. Animation für Erwachsene
      - 5.9.1.1.4. Soap Operas
  - 5.9.2. Lateinamerikanische Fiktion
    - 5.9.2.1. Vorherrschaft der Telenovelas
- 5.10. Narrative im zeitgenössischen Kino
  - 5.10.1. Modulare Erzählungen
    - 5.10.1.1. Anachronistisch
    - 5.10.1.2. Vernetzt
    - 5.10.1.3. Gamification

## Modul 6. Formate für Fernseh- und Internetserien

- 6.1. Fernsehgenres
  - 6.1.1. Die Phasen des Fernsehens
  - 6.1.2. Entwicklung
  - 6.1.3. Allgemeine Merkmale der Fernsehfiktion
    - 6.1.3.1. Formate
      - 6.1.3.1.1. Typen
    - 6.1.3.2. Serialität
    - 6.1.3.3. Trends bei Fiktion-Formaten
- 6.2. Webserien
  - 6.2.1. Konzept
    - 6.2.1.1. Entstehung
    - 6.2.1.2. Besonderheiten
      - 6.2.1.2.1. Ähnlichkeiten mit dem Fernsehen
      - 6.2.1.2.2. Unterschiede zum Fernsehen
  - 6.2.2. Werbung
  - 6.2.3. Branded content

- 6.3. Zeitgenössische audiovisuelle Industrie
  - 6.3.1. Neue Konfiguration
  - 6.3.2. Kostengünstige Projekte
    - 6.3.2.1. Innovation und Kreativität
  - 6.3.3. Freies Wissen
    - 6.3.3.1. Lizenzen
      - 6.3.3.1.1. Creative Commons
  - 6.3.4. Internet
    - 6.3.4.1. Finanzierung
      - 6.3.4.1.1. Crowdfunding und Crowdlending
  - 6.3.5. Transmediale Projekte
    - 6.3.5.1. Erzählungen
    - 6.3.5.2. Neue Formate
- 6.4. Ein kostengünstiges audiovisuelles Projekt erstellen
  - 6.4.1. Produktion
  - 6.4.2. Einführung und Verbreitung
    - 6.4.2.1. Soziale Netzwerke
    - 6.4.2.2. Festivals
- 6.5. Verfahren
  - 6.5.1. Serielle Struktur
    - 6.5.1.1. Handlungen
    - 6.5.1.2. Personen
    - 6.5.1.3. Industrie
    - 6.5.1.4. Empfehlungen
- 6.6. Drama
  - 6.6.1. Serielle Struktur
    - 6.6.1.1. Handlungen
    - 6.6.1.2. Personen
    - 6.6.1.3. Industrie
    - 6.6.1.4. Empfehlungen
    - 6.6.1.5. Pluralität
      - 6.6.1.5.1. Erstes goldenes Zeitalter
      - 6.6.1.5.2. Zweites goldenes Zeitalter
      - 6.6.1.5.3. Drittes goldenes Zeitalter

- 6.7. Serialität
  - 6.7.1. Serielle Struktur
    - 6.7.1.1. Themen
    - 6.7.1.2. Handlungen
    - 6.7.1.3. Personen
    - 6.7.1.4. Industrie
    - 6.7.1.5. Empfehlungen
- 6.8. Sitcom
  - 6.8.1. Serielle Struktur
    - 6.8.1.1. Handlungen
    - 6.8.1.2. Personen
    - 6.8.1.3. Humor
    - 6.8.1.4. Industrie
    - 6.8.1.5. Empfehlungen
- 6.9. Die neue Komödie
  - 6.9.1. Serielle Struktur
    - 6.9.1.1. Themen
    - 6.9.1.2. Handlungen
    - 6.9.1.3. Personen
    - 6.9.1.4. Industrie
    - 6.9.1.5. Formale Sprünge
    - 6.9.1.6. Empfehlungen
- 6.10. Animation
  - 6.10.1. Serielle Struktur
    - 6.10.1.1. Singularitäten
    - 6.10.1.2. Für Kinder
    - 6.10.1.3. Jugendliche
    - 6.10.1.4. Erwachsene
    - 6.10.1.5. Anime



**Modul 7. Drehbuch im Kurzfilm**

- 7.1. Eine Einführung in Kurzfilme
  - 7.1.1. Konzept
  - 7.1.2. Ursprung
  - 7.1.3. Entwicklung
- 7.2. Der Kurzfilm in der audiovisuellen Industrie
  - 7.2.1. Historische Entwicklung
  - 7.2.2. Tendenzen
- 7.3. Von der Idee zum literarischen Drehbuch
  - 7.3.1. Idee
  - 7.3.2. Synopsis
  - 7.3.3. Das literarische Drehbuch
    - 7.3.3.1. Titel
    - 7.3.3.2. Beschreibung
    - 7.3.3.3. Dialog
    - 7.3.3.4. Übergang
- 7.4. Technisches Drehbuch
  - 7.4.1. Anmerkungen
  - 7.4.2. Szenario
  - 7.4.3. Nummerierter Plan
  - 7.4.4. Nummerierte Reihenfolge
  - 7.4.5. Bewegung der Kamera
  - 7.4.6. Musik
  - 7.4.7. Sound-Effekte
  - 7.4.8. Name des Charakters
  - 7.4.9. Bühnenname
    - 7.4.9.1. Innen/Außen
    - 7.4.9.2. Tag/Nacht
  - 7.4.10. Lageplan
- 7.5. Storyboard
  - 7.5.1. Ursprung
  - 7.5.2. Funktion
  - 7.5.3. Eigenschaften
    - 7.5.3.1. Bilder in Folge
    - 7.5.3.2. Texte
  - 7.5.4. Elemente
    - 7.5.4.1. Pläne
    - 7.5.4.2. Personen
    - 7.5.4.3. Aktion der Szene
    - 7.5.4.4. Dauer der Dreharbeiten
- 7.6. Sound-Skript
  - 7.6.1. Ursprung
  - 7.6.2. Funktion
  - 7.6.3. Eigenschaften
- 7.7. Sound-Skript II
  - 7.7.1. Elemente
    - 7.7.1.1. Soundtrack
    - 7.7.1.2. Direkter Ton
    - 7.7.1.3. Dialoge
    - 7.7.1.4. Foley
    - 7.7.1.5. Auswirkungen
    - 7.7.1.6. Umgebungen
    - 7.7.1.7. Musik
    - 7.7.1.8. Schweigen
- 7.8. Videoclips, Werbespots und Trailer
  - 7.8.1. Videoclips
  - 7.8.2. Werbespots
  - 7.8.3. Trailer
- 7.9. Von Kurzfilmen zu Mikro- und Nanofilmen
  - 7.9.1. Kurzfilme
  - 7.9.2. Mikro-Filme
  - 7.9.3. Nanofilme
- 7.10. Festivals
  - 7.10.1. Definition
  - 7.10.2. Typen
  - 7.10.3. Auszeichnungen

## Modul 8. Drehbuch in Videospielen

- 8.1. Eine Einführung in Videospiele
    - 8.1.1. Konzept
    - 8.1.2. Ursprung
    - 8.1.3. Unterhaltungsindustrie
    - 8.1.4. Internet-Ära
  - 8.2. Videospiele in der audiovisuellen Industrie
    - 8.2.1. Historische Entwicklungen
    - 8.2.1. Führungsrolle
      - 8.2.1.1. Marketing
      - 8.2.1.2. Kapitalgesellschaften
  - 8.3. Narrative Struktur von Videospielen
    - 8.3.1. Theorie
      - 8.3.1.1. Literarisch
      - 8.3.1.2. Videospiele
      - 8.3.1.3. Videospiele-Erzählung
        - 8.3.1.3.1. Charaktere und Spieler
        - 8.3.1.3.2. Definiert und undefiniert
    - 8.3.2. Definiert und undefiniert
    - 8.3.3. Hypertext
    - 8.3.4. Ludologie
  - 8.4. Videospiele-Genres
    - 8.4.1. Ursprünge
      - 8.4.1.1. Typen nach Chris Crawford
        - 8.4.1.1.1. Geschicklichkeit und Aktion
        - 8.4.1.1.2. Strategie und Kognition
    - 8.4.2. Aktuelle Typen
      - 8.4.2.1. Aktion
      - 8.4.2.2. Schüsse
      - 8.4.2.3. Strategie
      - 8.4.2.4. Simulation
      - 8.4.2.5. Sport
      - 8.4.2.6. Rennen
      - 8.4.2.7. Abenteuer
      - 8.4.2.8. Rolle
      - 8.4.2.9. Andere
      - 8.4.2.10. Sandbox
      - 8.4.2.11. Musicals
      - 8.4.2.12. Puzzles
      - 8.4.2.13. Party games
      - 8.4.2.14. Bildung
  - 8.4.3. Hybridisierungen
- 8.5. Entwicklung von Welt, Charakteren und Zielen
  - 8.5.1. Welt
  - 8.5.2. Personen
  - 8.5.3. Ziele
- 8.6. Entwurfsdokument
  - 8.6.1. Game Design Document (GDD)
    - 8.6.1.1. Kern
    - 8.6.1.2. Handlung oder Storyline
    - 8.6.1.3. Beschreibung
    - 8.6.1.4. Technologie
    - 8.6.1.5. Spiel-Modi
    - 8.6.1.6. Spielmechanik II
    - 8.6.1.7. Optionen
    - 8.6.1.8. Umgebung
    - 8.6.1.9. Elemente
- 8.7. Technisches Drehbuch
  - 8.7.1. Vom literarischen Drehbuch bis zum technischen Skript
  - 8.7.2. Elemente des technischen Skripts
    - 8.7.2.1. Dauer der Levels
    - 8.7.2.2. Kameras
    - 8.7.2.3. Storyboard
    - 8.7.2.4. Beschreibung der einzelnen Items
      - 8.7.2.4.1. Visualisierung
      - 8.7.2.4.2. Layout
    - 8.7.2.5. Befehle
    - 8.7.2.6. Definition der Ziele nach Levels
    - 8.7.2.5. Entwurfsdokument

- 8.8. Videoludische Analyse
  - 8.8.1. Semiologie
  - 8.8.2. Ästhetik der Kommunikation
  - 8.8.3. Ludologie
  - 8.8.4. Filmanalyse
  - 8.8.5. Psychologie
  - 8.8.6. Praktisches Beispiel

## Modul 9. Analyse und Anpassungen

- 9.1. Die Analyse von Geschichten
  - 9.1.1. Kontroversen
  - 9.1.2. Beschwören
  - 9.1.3. Schwierigkeiten
  - 9.1.4. Analyst
- 9.2. Analyse I: Coverage
  - 9.2.1. Analyseblatt
  - 9.2.2. Beispiele
- 9.3. Analyse II: Cover
  - 9.3.1. Cover
    - 9.3.1.1. Idee
    - 9.3.1.2. Synopsis
    - 9.3.1.3. Empfehlungen
- 9.4. Analyse III: Kommentar
  - 9.4.1. Kommentar
  - 9.4.2. Empfehlungen
- 9.5. Analyse IV: Charaktere
  - 9.5.1. Aufschlüsselung
    - 9.5.1.1. Personen
    - 9.5.1.2. Empfehlungen
- 9.6. Analyse V: Kommerzielle Bewertung
  - 9.6.1. Kommerzielle Dimension
    - 9.6.1.1. Anmerkungen zur Entwicklung
    - 9.6.1.2. Kommerzielle Bewertung
    - 9.6.1.3. Empfehlungen
- 9.7. Adaption für Film und Fernsehen
  - 9.7.1. Voraussetzungen
  - 9.7.2. Übersetzung
  - 9.7.3. Anpassung
  - 9.7.4. Kreativität
    - 9.7.4.1. Methode
  - 9.7.5. Hindernisse
  - 9.7.6. Märkte
  - 9.7.7. Quellen
  - 9.7.8. Treue und Authentizität
  - 9.7.9. Erzählung und Perspektive
- 9.8. Literarische Adaption
  - 9.8.1. Eigenschaften
  - 9.8.2. Wechselbeziehung mit dem Kino
    - 9.8.2.1. Ähnlichkeiten
    - 9.8.2.2. Divergenzen
  - 9.8.3. Erzeugen eines originellen Augenblicks
  - 9.8.4. Audiovisuelle Sprache und literarische Sprache
- 9.9. Theatralische Adaption
  - 9.9.1. Eigenschaften
  - 9.9.2. Wechselbeziehung mit dem Kino
    - 9.9.2.1. Ähnlichkeiten
    - 9.9.2.2. Abweichungen
  - 9.9.3. Beziehung zum Publikum
  - 9.9.4. Theatralische und filmische Meta-Schrift
- 9.10. Adaption an Comics
  - 9.10.1. Eigenschaften
  - 9.10.2. Wechselbeziehung mit dem Kino
    - 9.10.2.1. Ähnlichkeiten
    - 9.10.2.2. Abweichungen
  - 9.10.3. Neunte Kunst
    - 9.10.3.1. Sequenziell
    - 9.10.3.2. Einfluss
  - 9.10.4. Beispiel

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 Studierenden lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

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

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

Die Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten 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 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 ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

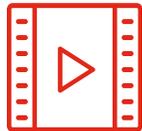
*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

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 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.



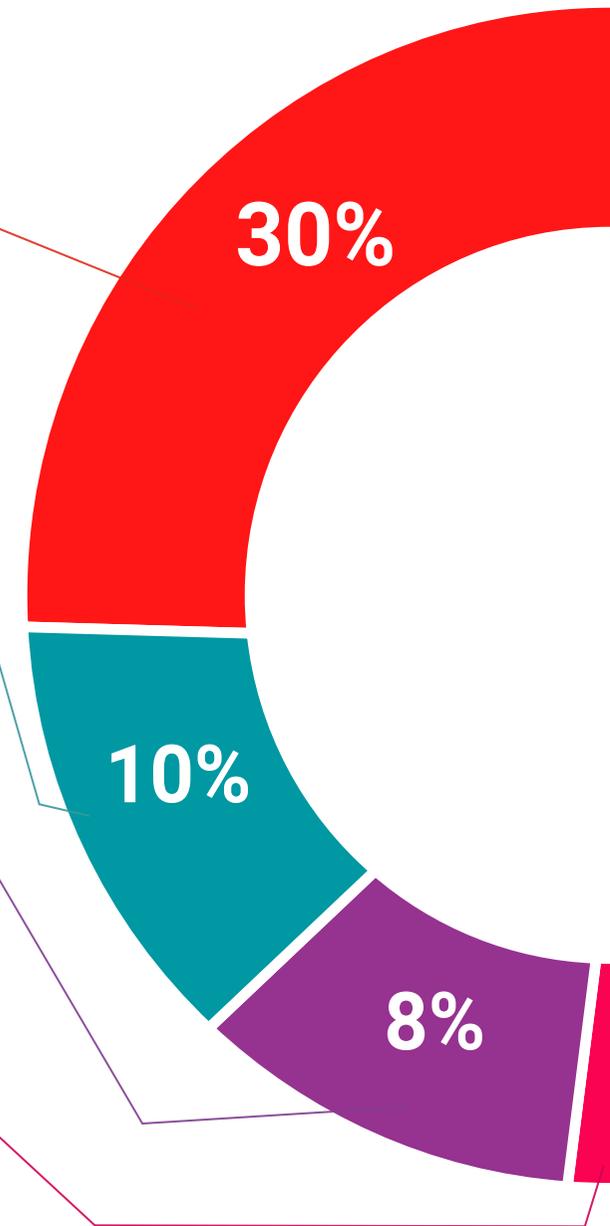
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

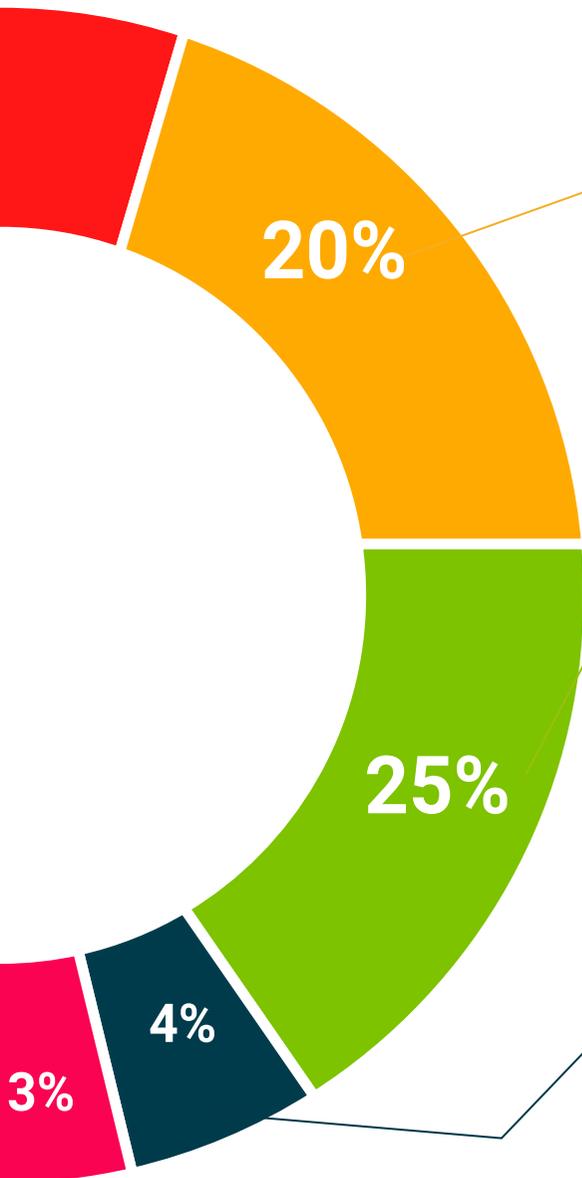
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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 Privater Masterstudiengang in Audiovisuelles Drehbuch 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 **Privater Masterstudiengang in Audiovisuelles Drehbuch** 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: **Privater Masterstudiengang in Audiovisuelles Drehbuch**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 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 institutionen  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Privater Masterstudiengang

Audiovisuelles Drehbuch

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Privater Masterstudiengang Audiovisuelles Drehbuch

