

Universitätsexperte

Entwicklung des  
Filmprojekts



## Universitätsexperte

### Entwicklung des Filmprojekts

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/journalismus-kommunikation/spezialisierung/spezialisierung-entwicklung-filmprojekts](http://www.techtitute.com/de/journalismus-kommunikation/spezialisierung/spezialisierung-entwicklung-filmprojekts)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 18

05

Qualifizierung

---

Seite 26

# 01

# Präsentation

Die Entwicklung eines Filmprojekts ist eine Aufgabe, die viele verschiedene Arbeitsbereiche umfasst. Und ein breites und vielfältiges Spektrum an beruflichen Fähigkeiten. Ein unverzichtbares Kompendium an Wissen, das der Student durch diese sehr umfassende Spezialisierung erlangen kann. Dieses Programm bietet Ihnen realistisches Studium in höchster Qualität; das Markenzeichen aller TECH-Programme.







“*Alle Phasen der Entwicklung  
eines Filmprojekts in einem  
hochwirksamen Universitätsexperten*“

Die Erstellung eines jeden Filmprojekts ist ein Prozess, der die kombinierte Arbeit verschiedener Bereiche und Fachleute erfordert. Diese Kreation stützt sich auf drei Grundpfeiler: Drehbuchautoren, Regisseure und Produzenten.

Die Koordination dieser drei Aspekte der Kreation ist absolut notwendig. Ein spektakuläres Drehbuch nützt nichts, wenn die Produktionsressourcen nicht den Anforderungen entsprechen, die für seine Herstellung erforderlich sind. In diesem Sinne wird die Vision des Direktors auch die Entwicklungen in diesen beiden Bereichen bestimmen.

Während dieser Spezialisierung werden Ihnen die notwendigen Schlüssel gegeben, um jeden dieser Bereiche zu verstehen und einzugreifen, die Arbeit der verschiedenen beteiligten Akteure zu koordinieren und in jedem der kreativen und technischen Momente mit Vertrauen und Solvenz zu handeln.



*Alle Aspekte, die der audiovisuelle Profi über die Entwicklung eines Filmprojekts wissen sollte"*

Der **Universitätsexperte in Entwicklung des Filmprojekts** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Neueste Technologie in der E-Learning-Software
- ♦ Intensiv visuelles Lehrsystem, unterstützt durch grafische und schematische Inhalte, die leicht zu erfassen und zu verstehen sind
- ♦ Entwicklung von Fallstudien, die von aktiven Experten vorgestellt werden
- ♦ Hochmoderne interaktive Videosysteme
- ♦ Der Unterricht wird durch Telepraxis unterstützt
- ♦ Ständige Aktualisierung und Recycling-Systeme
- ♦ Selbstgesteuertes Lernen: Vollständige Kompatibilität mit anderen Berufen
- ♦ Praktische Übungen zur Selbstbeurteilung und Überprüfung des Gelernten
- ♦ Hilfsgruppen und Bildungssynergien: Fragen an den Experten, Diskussions- und Wissensforen
- ♦ Kommunikation mit der Lehrkraft und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss
- ♦ Datenbanken mit ergänzenden Unterlagen, die auch nach dem Kurs ständig verfügbar sind

“ *Kontextbezogenes und reales Lernen, das es Ihnen ermöglicht, das Gelernte durch neue Fähigkeiten und Kompetenzen in die Praxis umzusetzen*”

Unser Dozententeam setzt sich aus berufstätigen Fachleuten zusammen. Auf diese Weise stellt TECH sicher, dass das von ihr angestrebte Ziel der Aktualisierung erreicht wird. Ein multidisziplinärer Kader von qualifizierten und erfahrenen Dozenten aus verschiedenen Bereichen, die das theoretische Wissen auf effiziente Weise entwickeln, aber vor allem das praktische Wissen aus ihrer eigenen Erfahrung in den Dienst des Programms stellen: eine der besonderen Qualitäten dieser Weiterbildung.

Diese Beherrschung des Themas wird durch die Effizienz des methodischen Konzepts dieses Programms ergänzt. Es wurde von einem multidisziplinären Team von *E-Learning*-Experten entwickelt und integriert die neuesten Fortschritte in der Bildungstechnologie. Auf diese Weise kann man mit einer Reihe praktischer und vielseitiger Multimedia-Tools studieren, die dem Studenten die nötige Handlungsfähigkeit in seiner Fortbildung geben.

Das Programm basiert auf problemorientiertem Lernen: ein Ansatz, der Lernen als einen eminent praktischen Prozess begreift. Um dies aus der Ferne zu erreichen, wird TECH die Telepraxis nutzen: Mit Hilfe eines innovativen interaktiven Videosystems und dem *Learning from an Expert* kann sich der Student das Wissen so aneignen, als ob er in der Situation wäre, die er gerade studiert. Ein Konzept, das es Ihnen ermöglicht, das Gelernte auf realistischere und dauerhaftere Weise zu integrieren und zu fixieren.

*Die Art und Weise, wie ein audiovisuelles Filmprojekt entwickelt wird, und die Koordinierung der verschiedenen Akteure, die daran beteiligt sind, sind ein Spezialgebiet, das für Fachleute in diesem Bereich von großem Interesse ist.*

*Ein praktisches und reales Programm, mit dem Sie schrittweise und sicher vorankommen.*





# 02 Ziele

Die Ziele, die TECH in jedem ihrer Bildungsprogramme vorschlägt, sind darauf ausgerichtet, einen globalen Impuls für die Entwicklung ihrer Studenten zu geben, nicht nur im akademischen Bereich, in dem höchste Qualitätsstandards gesetzt werden, sondern auch im persönlichen Bereich. Um dies zu erreichen, bietet es eine anregende und flexible pädagogische Entwicklung, die es ermöglicht, die Ziele effektiv zu erreichen.







“

*Nutzen Sie die Möglichkeit, auf effiziente und anregende Weise zu lernen und Ihre beruflichen Ziele mit der Qualität eines Programms mit großer pädagogischer Wirkung zu erreichen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Analyse der Rolle der verschiedenen Akteure bei dem Filmprojekt
- ♦ Die Wechselwirkungen zwischen ihnen verstehen
- ♦ Planung und Koordinierung der Entwicklung der verschiedenen Phasen des Filmprojekts



*Wir fördern Ihr berufliches Wachstum mit diesem Universitätsexperten für die Entwicklung von Filmprojekten und unterstützen Ihre Fortbildung mit Bildungsprodukten von höchster Qualität"*



## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Drehbuch

- ♦ Theorien, Ressourcen und Methoden in den Prozessen der Ausarbeitung und Analyse von audiovisuellen Geschichten kennen, identifizieren und anwenden
- ♦ Die Fähigkeit erwerben, die audiovisuelle Landschaft, die das uns umgebende kommunikative Universum bietet, kritisch wahrzunehmen und dabei die ikonischen Botschaften als Ergebnis eines sozialen Kollektivs, als Produkt der sozio-politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Bedingungen einer bestimmten historischen Periode zu betrachten
- ♦ Die Fähigkeit, Forschungsthemen oder innovative persönliche Kreationen zu definieren und zu entwickeln, die zum Wissen oder zur Entwicklung der audiovisuellen Sprachen oder ihrer Interpretation beitragen können
- ♦ Die theoretischen und praktischen Grundlagen der Technologien, Techniken, Ressourcen und Verfahren, die für die Erstellung und Produktion von audiovisuellen Inhalten erforderlich sind, beherrschen und anwenden
- ♦ Die kommunikativen und narrativen Modelle der audiovisuellen Medien und ihre Beziehung zur Gesellschaft und Kultur verstehen und identifizieren
- ♦ Anwendung der erworbenen Kenntnisse, des Verständnisses und der Fähigkeiten bei der Lösung komplexer und/oder spezieller Probleme im Berufsfeld der audiovisuellen Kommunikation
- ♦ Die technischen und materiellen Mittel und Aufgaben, die für die Produktion eines audiovisuellen Werks erforderlich sind, in angemessener Weise nutzen und organisieren
- ♦ Management der Gestaltung und Produktion eines audiovisuellen Werks in Übereinstimmung mit dem Drehbuch, dem Arbeitsplan oder dem vorherigen Budget

- ♦ Planung und Verwaltung der personellen, finanziellen und technischen Ressourcen in den verschiedenen Phasen der Produktion und Promotion eines audiovisuellen Werks
- ♦ Verfassen von Berichten, Analysen oder Forschungsarbeiten zu allgemeinen Aspekten der audiovisuellen Kommunikation oder zu audiovisuellen Werken in Übereinstimmung mit dem Kanon der Kommunikationsdisziplinen und unter Berücksichtigung des soziopolitischen und kulturellen Kontexts ihrer Produktion und Verbreitung

## **Modul 2. Theorie und Technik der Produktion**

- ♦ Das Arbeitsumfeld des Produktionsteams kennen: technologische Mittel, technische Routinen und Personalwesen Die Rolle des Regisseurs professionellen Kontexten: Kompetenzen und Verantwortlichkeiten
- ♦ Den kreativen Weg einer Idee kennen, vom Drehbuch bis zum Produkt auf der Leinwand
- ♦ Erlernen der grundlegenden Elemente der Inszenierung
- ♦ In der Lage sein, die notwendigen Mittel aus einer Sequenz zu analysieren und zu planen
- ♦ Die Fähigkeit erwerben, narrative und dokumentarische Sequenzen entsprechend den verfügbaren Medien zu planen
- ♦ Kenntnis der grundlegenden Techniken der Produktion
- ♦ Identifizierung und angemessener Einsatz von technologischen Hilfsmitteln in den verschiedenen Phasen des audiovisuellen Prozesses
- ♦ Erlernen der Umsetzung der grundlegenden Elemente und Prozesse des audiovisuellen Geschichtenerzählens in die Praxis

- ♦ Kenntnis der Merkmale, Einsatzmöglichkeiten und Bedürfnisse von audiovisuellen Projekten mit mehreren Kameras
- ♦ Fernsehsendungen vom Gerät auf den Bildschirm übertragen können
- ♦ Verständnis der Anforderungen und Vorteile der Teamarbeit bei audiovisuellen Projekten mit mehreren Kameras

## **Modul 3. Digitale Postproduktion**

- ♦ Die wichtigsten Theorien und Techniken des Schnitts und der Postproduktion mit einer historischen Perspektive im Bereich der audiovisuellen Kommunikation kennen
- ♦ Theoretische Kenntnisse der Technologie, die mit der Aufnahme und Verarbeitung von Bildern und Tönen verbunden ist Ausrüstung und Formate
- ♦ Entscheidungen treffen und Videokameras und Tonaufnahmegeräte bedienen können
- ♦ Die zentralen Aspekte von Schnitt und Postproduktion im Bereich der audiovisuellen Kommunikation kennen
- ♦ Wissen, wo der Cutter und Postproduzent in das audiovisuelle Unternehmen oder Projekt passt
- ♦ Wissen, wie man digitale Schnitt- und Postproduktionsgeräte bedient
- ♦ Die verschiedenen Bereiche der Postproduktion zu erkunden, die das audiovisuelle Produkt beeinflussen können
- ♦ Bereit sein, sich einem professionellen audiovisuellen Team anzuschließen und sich anzupassen

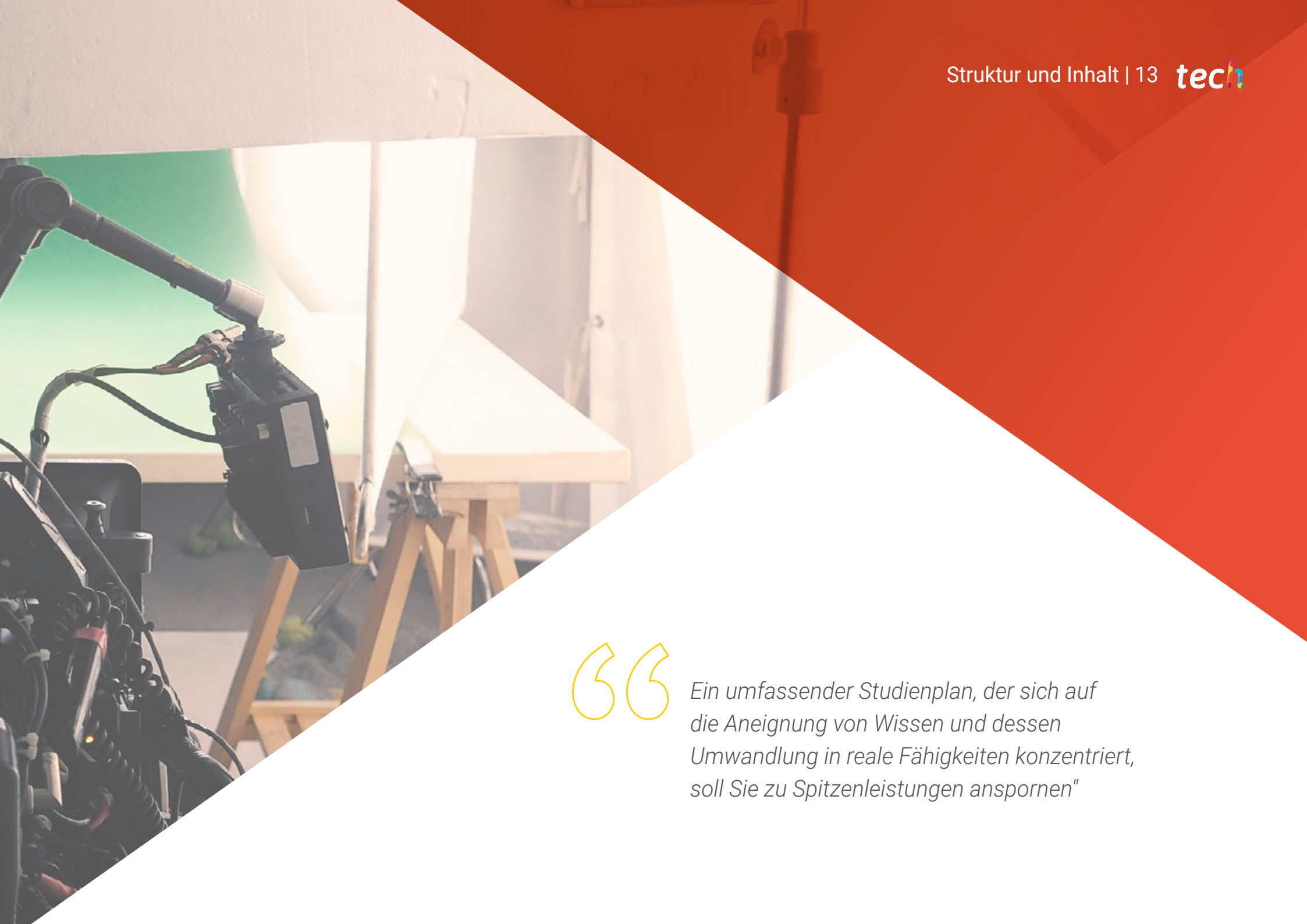


# 03

## Struktur und Inhalt

Der Studienplan des Programms ist so gestaltet, dass er alle notwendigen Kenntnisse vermittelt, um die Arbeitsweisen in diesem Bereich zu verstehen und zu übernehmen. Mit einem Ansatz, der sich auf die praktische Anwendung konzentriert und es dem Studenten ermöglicht, vom ersten Moment der Spezialisierung an zu einem Profi zu werden.





“

*Ein umfassender Studienplan, der sich auf die Aneignung von Wissen und dessen Umwandlung in reale Fähigkeiten konzentriert, soll Sie zu Spitzenleistungen anspornen"*

## Modul 1. Drehbuch

- 1.1. Das Drehbuch I. Von der Idee zur Geschichte
  - 1.1.1. Der Prozess des Drehbuchschreibens: grundlegende Definitionen. (Drehbuch, Idee, Synopsis, Handlung/Szene, Treatment, Thema, erzählerisches Ereignis, Szene, Sequenz und Akt)
  - 1.1.2. Tipps für die Erstellung einer guten Geschichte
  - 1.1.3. Text und Subtext
- 1.2. Das Drehbuch II: Schreiben für die Leinwand
  - 1.2.1. Arten von Drehbüchern. (Klassisches Drehbuch -Plot Driven Film-, Nicht-klassisches Drehbuch -Character Driven Film-). Paradigmen des Studiums
  - 1.2.2. Die Werkzeuge des Drehbuchschreibens (Ziel, Hindernis/Konflikt, Prämisse, Hauptspannung, Thema, Einheit, Exposition, dramatische Ironie, Überraschung, Entwicklung der Geschichte, Wahrscheinlichkeit)
  - 1.2.3. Entscheidungen vor der Ausführung eines Drehbuchs: Erzählachse und Blickwinkel, Fokus, Genre, Stil, Handlungssynthese, Storyline
- 1.3. Die Figur im Drehbuch
  - 1.3.1. Die Schaffung von Charakteren: Drama und Psychoanalyse; von Ibsen bis Freud
  - 1.3.2. Werkzeuge für die Entwicklung von Charakteren oder Charakterisierungstechniken
  - 1.3.3. Charakter-Exposition
  - 1.3.4. Der Mythos des Helden (Paradigmen des Wandels)
  - 1.3.5. Die Nebenfiguren
  - 1.3.6. Arten von Konflikten
- 1.4. Die Struktur des Drehbuchs
  - 1.4.1. Inszeniertes Drama (Handlungen und Ereignisse). Einheiten, Teile und endgültige Konkordanz und Diskordanz
  - 1.4.2. Dramatischer Aufbau. Der Umgang mit Informationen
  - 1.4.3. Plots und Nebenplots
  - 1.4.4. Szene: Schreiben, auswählen, Maximen für eine gute Szene
  - 1.4.5. Andere erzählerische Ressourcen und Techniken







- 1.5. Die Ausführung des klassischen Drehbuchs
  - 1.5.1. Der erste Akt
  - 1.5.2. Der zweite Akt
  - 1.5.3. Der dritte Akt
- 1.6. Die Dialoge. Formate des Drehbuchs
  - 1.6.1. Die Regeln des Filmdialogs
  - 1.6.2. Verwendungszwecke und Funktionen
  - 1.6.3. Dialoge im Drehbuch
  - 1.6.4. Das Format des Skripts
  - 1.6.5. Die Präsentationen des Drehbuchs
- 1.7. Die Neufassung des Drehbuchs. Das Pitching
  - 1.7.1. Der Prozess der Verbesserung des Drehbuchs
  - 1.7.2. Erkennen, was nicht funktioniert
  - 1.7.3. Die Kunst des Problemlösens: von der Szene zur Struktur
  - 1.7.4. Pitching: Präsentation des Drehbuchs
  - 1.7.5. Kreative Mechanismen für die Entwicklung von Filmerzählungen
  - 1.7.6. Fallstudien. Die Stephen King Methode
- 1.8. Filmadaptionen I: Theorie und Analyse der Adaption
  - 1.8.1. Die Beziehung zwischen Literatur und Kino: gegenseitige Einflüsse
  - 1.8.2. Autorenschaft und Anpassung
  - 1.8.3. Typologie der Anpassung
- 1.9. Filmadaptionen II: Theorie und Analyse der Adaption
  - 1.9.1. Räumliche und zeitliche Darstellung
  - 1.9.2. Der Blickwinkel: von der Literatur zum Kino
  - 1.9.3. Das Remake
- 1.10. Fallstudien
  - 1.10.1. Der Pate (Francis Ford Coppola, 1972)
  - 1.10.2. Das Schweigen der Lämmer (Jonathan Demme, 1991)
  - 1.10.3. Schindlers Liste (Steven Spielberg, 1993)
  - 1.10.4. Die Familie von Pascual Duarte (Camilo José Cela) und seine Verfilmung Pascual Duarte (Ricardo Franco, 1976)

## Modul 2. Theorie und Technik der Produktion

- 2.1. Produktion als Aufbau des audiovisuellen Werks. Das Projektteam
  - 2.1.1. Vom literarischen Drehbuch bis zum technischen Skript oder Ablaufplan
  - 2.1.2. Das Arbeitsteam: die Abteilung des Regisseurs beim Filmemachen
- 2.2. Die Elemente der Inszenierung. Materialien der Konstruktion
  - 2.2.1. Räumliche Auswahl
  - 2.2.2. Räumliche Vorabanpassung. Künstlerische Leitung
- 2.3. Vorproduktion. Die Produktionsunterlagen
  - 2.3.1. Das technische Drehbuch
  - 2.3.2. Der szenografische Plan
  - 2.3.3. Das Storyboard
  - 2.3.4. Planung. Die künstlerischen Aspekte mit den produktiven Aspekten in Einklang bringen
  - 2.3.5. Der Drehplan
- 2.4. Der ausdrucksstarke Wert des Klangs
  - 2.4.1. Typologie der Klangelemente
  - 2.4.2. Konstruktion des Klangraums
- 2.5. Der ausdrucksstarke Wert des Lichts
  - 2.5.1. Ausdrucksstarker Wert des Lichts
  - 2.5.2. Grundlegende Beleuchtungstechniken
- 2.6. Grundlegende Aufnahmetechniken mit einer Kamera
  - 2.6.1. Einsatzmöglichkeiten und Techniken von Aufnahmen mit einer Kamera
  - 2.6.2. Das Subgenre des Found Footage: Spiel- und Dokumentarfilme
  - 2.6.3. Filmen mit einer Kamera vor Ort für das Fernsehen
- 2.7. Die Montage
  - 2.7.1. Die Montage als Assemblage. Die Rekonstruktion der Raum-Zeit
  - 2.7.2. Techniken für die Vorbereitung der nicht-linearen Montage
- 2.8. Postproduktion und Farbkorrektur
  - 2.8.1. Postproduktion
  - 2.8.2. Vertikales Montagekonzept
  - 2.8.3. Farbkorrektur
- 2.9. Formate und Produktionsmittel
  - 2.9.1. Multi-Kamera-Formate
  - 2.9.2. Das Studio und die Ausrüstung

- 2.10. Wichtige Aspekte, Techniken und Routinen bei der Produktion mit mehreren Kameras
  - 2.10.1. Der Schlüssel zu Inhalten mit mehreren Kameras
  - 2.10.2. Multi-Kamera-Techniken
  - 2.10.3. Monitoring und Routinen
  - 2.10.4. Einige gängige Formate

## Modul 3. Digitale Postproduktion

- 3.1. Das digitale Videoarchiv
  - 3.1.1. Film: vom fotochemischen zum digitalen Filmformat
  - 3.1.2. Fernsehen: von analog zu digital
  - 3.1.3. Das digitale Signal: digitale Bildkodierung
  - 3.1.4. Grundlegende Konzepte
  - 3.1.5. Digitale Bildattribute
  - 3.1.6. Digitale Bildqualität
- 3.2. Die Foto- und Videokamera I: Bilderfassung
  - 3.2.1. Traditioneller Erfassungsprozess
  - 3.2.2. Teile der Kamera
  - 3.2.3. Die Digitalkamera: gemeinsame Elemente
  - 3.2.4. Differenzierende Elemente
- 3.3. Die Foto- und Videokamera II: Bilderfassung
  - 3.3.1. Beschreibung der Kamerabedienung
  - 3.3.2. Digitale Komposition
  - 3.3.3. Belichtungskontrolle
  - 3.3.4. Fokus
  - 3.3.5. Automatische Kontrollen
  - 3.3.6. Typen von Steckdosen
  - 3.3.7. Rahmen für die Aufnahme
  - 3.3.8. Die grundlegenden Elemente der Komposition
  - 3.3.9. Videoaufnahme
  - 3.3.10. Licht und Beleuchtung
  - 3.3.11. Filter und Effekte
  - 3.3.12. Pflege der Kamera

- 3.4. Videobearbeitung: Schnitt I
  - 3.4.1. Endgültige Filmprozesse
  - 3.4.2. Arten der Bearbeitung: analytisch, postklassisch und zeitgenössisch (MTV Editing)
  - 3.4.3. Der traditionelle Bearbeitungsprozess
- 3.5. Videobearbeitung: Schnitt II
  - 3.5.1. Die Bearbeitungstabelle
  - 3.5.2. Die Bearbeitungsprogramme
  - 3.5.3. Bearbeitungs-Codecs
  - 3.5.4. Renderings
  - 3.5.5. Import/Eingabe von Material: Benennung, Sortierung und Synchronisierung von Material
- 3.6. Videobearbeitung: Postproduktion
  - 3.6.1. Der Sprung vom linearen zum nicht-linearen Schnitt
  - 3.6.2. Formate
  - 3.6.3. Projekt online einlesen/exportieren oder auslagern
  - 3.6.4. Komprimierung
  - 3.6.5. Farbkorrektur
  - 3.6.6. Visuelle Effekte und ihre wichtigsten Familien
  - 3.6.7. Computergenerierte Bildeinbettung (CGI)
  - 3.6.8. Digitale Compositing-Software in der Postproduktion: Combustion, Flame, Smoke und After Effect
- 3.7. Ton. Aufnehmen und Bearbeiten von Audio
  - 3.7.1. Eigenschaften von Klang: Lautstärke, Tonhöhe (Frequenz) und Klangfarbe
  - 3.7.2. Grundlegende Konzepte
  - 3.7.3. Die Bedeutung und das Gewicht von Klang
  - 3.7.4. Klangliche Standards
  - 3.7.5. Der Soundtrack
  - 3.7.6. Premiere Audio-Effekte
  - 3.7.7. Sound für UHD-Video und 4K-Kino
- 3.8. Technologien für Fernsehgeräte
  - 3.8.1. Digitales Fernsehen: Merkmale
  - 3.8.2. Kodierungsstandards, Audio- und Videoformate
  - 3.8.3. Audio- und Videoanschlüsse
  - 3.8.4. Styleguide und Grafiken im Fernsehen: Sender, Programm, grafische Elemente
  - 3.8.5. Technische Mittel für das grafische Fernsehdesign
  - 3.8.6. Interaktive Fernsehproduktion
- 3.9. Postproduktion für interaktive Medien
  - 3.9.1. Interaktive Multimedia-Arbeiten; Interaktivität
  - 3.9.2. Konstituierende Elemente der Hypermediensprache (Syntax oder Navigation, Format eines Hypermedia-Werks, Hypermedia-Gattungen)
  - 3.9.3. Implementierung eines Hypermedia-Projekts Software für DVD-Authoring
  - 3.9.4. Wichtigste Autorensoftware
  - 3.9.5. Apple DVD-Studio
- 3.10. Neue Technologien für die audiovisuelle Produktion
  - 3.10.1. Hoher Dynamikbereich bei digitalem Video
  - 3.10.2. 3D-Grafiken. 3D-Modellierung und Texturen
  - 3.10.3. Digitale Videoübertragung über das Internet: Streaming



*Studieren Sie in Ihrem eigenen Tempo, mit der Flexibilität eines Programms, das Studium und andere Berufe auf bequeme und reale Weise verbindet"*



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 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.



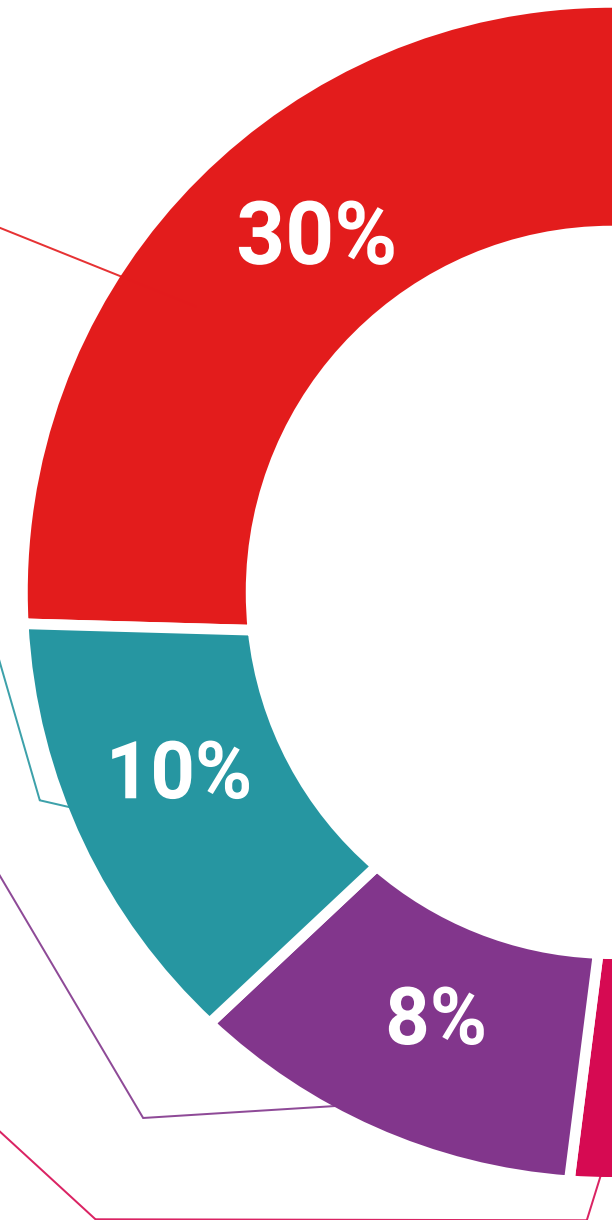
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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.



05

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Entwicklung des Filmprojekts 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 Hochschulabschluss, ohne zu reisen oder umständliche Verfahren zu durchlaufen"*

Dieser **Universitätsexperte in Entwicklung des Filmprojekts** 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: **Universitätsexperte in Entwicklung des Filmprojekts**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 Std.**



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

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoeren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen

gemeinschaft verpflichtung

persönliche betreuung innovation

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung

entwicklung institut

virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte

Entwicklung des  
Filmprojekts

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



Universitätsexperte

Entwicklung des  
Filmprojekts

