

Universitätsexperte

Kreation und Management im Fernsehen



Universitätsexperte Kreation und Management im Fernsehen

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/journalismus-kommunikation/spezialisierung/spezialisierung-kreation-management-fernsehen

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 20

05

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Um ein erfolgreiches audiovisuelles Produkt zu schaffen, sind Kenntnisse und Erfahrungen erforderlich, die bei der Erstellung des Produkts beginnen und sich effizient auf die Verwaltung aller Aspekte erstrecken. Dieses Tandem ist der wesentliche Prozess, der den Weg für jedes Projekt in diesem Sektor ebnet. Dieses Programm wird den Studenten zu einer umfassenden Weiterbildung auf höchstem Niveau verhelfen, dem Markenzeichen aller TECH-Programme.





“

Erfahren Sie alles über Kreation und Management im Fernsehen, die für den Erfolg Ihrer Projekte unerlässlich sind, und integrieren Sie es in Ihre berufliche Praxis"

Die audiovisuelle Industrie ist heute eines der größten Betätigungsfelder weltweit. Ihre Entwicklung und der technische Fortschritt haben neue Varianten und Formate hervorgebracht, die vor 20 Jahren noch undenkbar waren. Aus diesem Grund suchen immer mehr Unternehmen und Fernsehanstalten nach geschulten Fachleuten, um ihre Ziele zu erreichen.

Um im audiovisuellen Bereich wettbewerbsfähig zu sein, muss ein Experte jede einzelne Phase des Produktentstehungsprozesses genauestens kennen. Von den kreativen Phasen der Planung und des Drehbuchschreibens bis hin zu den eher technischen Teilen des Managements und der Planung ist es notwendig, ein breites Wissen nicht nur über den konkretesten Teil, sondern auch über den Zeitpunkt und den Kontext des Sektors zu haben.

Infolgedessen stellt TECH dem Medienprofi einen Universitätsexperten zur Seite, der ihm in technischer Hinsicht bei der Erstellung und Verwaltung von Fernsehprogrammen hilft und ihm die Grundlagen und verschiedenen Formate vermittelt, wie z.B.: das informative Genre, Unterhaltung, Dokumentarfilm, interaktive Formate und viele andere, die sich von diesen Hauptformaten unterscheiden.

Daher wird TECH mit seinem 100%igen Online-Modus den Fachleuten des Fernsehsektors helfen, den Prozess der Fernsehproduktion zu vertiefen. Mit einer breiten Palette von Materialien, die von Experten auf dem Gebiet entwickelt wurden und auch heruntergeladen werden können, können Studenten von jedem mobilen Gerät mit Internetzugang und von jedem beliebigen Ort aus studieren.

Dieser **Universitätsexperte in Kreation und Management im Fernsehen** 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



Alle Aspekte, die der Spezialist für audiovisuelle Medien über die Erstellung und Verwaltung des Fernsehens kennen muss"

“

Wir geben uns nicht mit der Theorie zufrieden: Wir vermitteln Ihnen das praktischste und kompetenteste Know-how“

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.

Kontextbezogenes und reales Studium, das es Ihnen ermöglicht, das Gelernte durch neue Fähigkeiten und Kompetenzen in die Praxis umzusetzen.

Die Formen der Kreation und des Managements im Fernsehen und die Interpretation seiner Botschaft, in einer Weiterbildung von hohem Interesse für den Experten in diesem Bereich.



02 Ziele

Die Ziele, die TECH in jedem ihrer Programme 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. Zu diesem Zweck bieten wir eine anregende und flexible Entwicklung an, um die Befriedigung zu erlangen, 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

- Alle Phasen der Erstellung audiovisueller Inhalte im Fernsehen kennenlernen
- Erlernen, wie neue Unternehmen im heutigen Panorama verwaltet und konfiguriert werden
- Erfahren, wie audiovisuelle Inhalte verwaltet und produziert werden



Werden Sie Experte für Kreation und Management im Fernsehen und entwickeln Sie sich mit den Impulsen einer erstklassigen Weiterbildung zum Profi"



Spezifische Ziele

Modul 1. 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 2. Genres, Formate und Fernsehprogramme

- ♦ Kenntnis des Konzepts des Genres in Bezug auf die Produktion von Fiktion und Fernsehunterhaltung
- ♦ Die verschiedenen Genres der Spielfilmproduktion und der Fernsehunterhaltung und ihre Entwicklung im Laufe der Zeit unterscheiden und interpretieren
- ♦ Die Fähigkeit zur kulturellen, sozialen und wirtschaftlichen Analyse von Fernsehgenres als strukturierendes Element der Praktiken der audiovisuellen Produktion und des Konsums
- ♦ Die Modifikationen und Hybridisierungen kennen, die in den Fernsehgenres im Kontext des zeitgenössischen Fernsehens auftreten
- ♦ Die verschiedenen Formate im Kontext des aktuellen Fernsehpanoramas erkennen
- ♦ Die Schlüssel eines Formats, seine Struktur, Funktionsweise und Einflussfaktoren identifizieren
- ♦ Wissen, wie man ein Fernsehformat aus professioneller, ästhetischer und kultureller Sicht interpretiert, analysiert und kommentiert
- ♦ Die theoretischen Grundlagen und den beruflichen, sozialen und kulturellen Kontext der Fernsehprogrammierung kennen
- ♦ Kenntnis der wichtigsten Techniken und Prozesse der Programmierung im allgemeinen Fernsehen
- ♦ Die Prozesse des Fernsehangebots, seine Entwicklung und aktuelle Realität in Bezug auf das Phänomen der Rezeption und die sozialen und kulturellen Kontexte, in denen es produziert wird, zu verstehen und kritisch zu analysieren

Modul 3. Das audiovisuelle Publikum

- ♦ Kenntnis der Studien, die sich mit der audiovisuellen Rezeption befassen, auf theoretischer Ebene
- ♦ Identifizierung der Unterschiede zwischen den verschiedenen Ansätzen zur Untersuchung der audiovisuellen Rezeption und dem aktuellen Stand der Technik
- ♦ Verständnis der Funktionsweise sozialer Netzwerke als grundlegender Bestandteil des heutigen audiovisuellen Umfelds
- ♦ Verstehen der Zusammenhänge zwischen Publikum und Inhalt
- ♦ Verständnis der Veränderungen, die die Digitalisierung mit sich bringt

Modul 4. Fernsehdrehbuch: Programme und Fiktion

- ♦ Den kreativen und industriellen Prozess bei der Ausarbeitung eines fiktionalen Drehbuchs für das Fernsehen verstehen
- ♦ Identifizierung der verschiedenen Genres von Fernsehsendungen, um zu bestimmen, welche Drehbuchtechniken sie erfordern
- ♦ Kenntnis der verschiedenen Werkzeuge, die einem Fernsehdrehbuchautor zur Verfügung stehen
- ♦ Lernen, wie das Format einer Fernsehsendung mit ihren Schreibtechniken zusammenhängt
- ♦ Verständnis der Grundlagen der Dynamik eines Fernsehformats
- ♦ Verschaffen einer globalen Übersicht über internationale TV-Format-Franchises
- ♦ Kritische Betrachtungsweise bei der Analyse der verschiedenen Genres und Formate von Fernsehsendungen auf der Grundlage ihrer Drehbücher
- ♦ Kenntnis der Art und Weise, wie man einen Drehbuchentwurf für eine Fernsehserie präsentiert

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 Weiterbildung 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. Theorie und Technik der Produktion

- 1.1. Produktion als Aufbau des audiovisuellen Werks. Das Projektteam
 - 1.1.1. Vom literarischen Drehbuch bis zum technischen Skript oder Ablaufplan
 - 1.1.2. Das Arbeitsteam: die Abteilung des Regisseurs beim Filmmachen
- 1.2. Die Elemente der Inszenierung. Materialien der Konstruktion
 - 1.2.1. Räumliche Auswahl
 - 1.2.2. Räumliche Vorabanpassung. Künstlerische Leitung
- 1.3. Vorproduktion. Die Produktionsunterlagen
 - 1.3.1. Das technische Drehbuch
 - 1.3.2. Der szenografische Plan
 - 1.3.3. Das *Storyboard*
 - 1.3.4. Planung. Die künstlerischen Aspekte mit den produktiven Aspekten in Einklang bringen
 - 1.3.5. Der Drehplan
- 1.4. Der ausdrucksstarke Wert des Klangs
 - 1.4.1. Typologie der Klangelemente
 - 1.4.2. Konstruktion des Klangraums
- 1.5. Der ausdrucksstarke Wert des Lichts
 - 1.5.1. Ausdrucksstarker Wert des Lichts
 - 1.5.2. Grundlegende Beleuchtungstechniken
- 1.6. Grundlegende Aufnahmetechniken mit einer Kamera
 - 1.6.1. Einsatzmöglichkeiten und Techniken von Aufnahmen mit einer Kamera
 - 1.6.2. Das Subgenre des *Found Footage*: Spiel- und Dokumentarfilme
 - 1.6.3. Filmen mit einer Kamera vor Ort für das Fernsehen
- 1.7. Die Montage
 - 1.7.1. Die Montage als Assemblage. Die Rekonstruktion der Raum-Zeit
 - 1.7.2. Techniken für die Vorbereitung der nicht-linearen Montage
- 1.8. Postproduktion und Farbkorrektur
 - 1.8.1. Postproduktion
 - 1.8.2. Vertikales Montagekonzept
 - 1.8.3. Farbkorrektur
- 1.9. Formate und Produktionsmittel
 - 1.9.1. Multi-Kamera-Formate
 - 1.9.2. Das Studio und die Ausrüstung





- 1.10. Wichtige Aspekte, Techniken und Routinen bei der Produktion mit mehreren Kameras
 - 1.10.1. Der Schlüssel zu Inhalten mit mehreren Kameras
 - 1.10.2. Multi-Kamera-Techniken
 - 1.10.3. Monitoring und Routinen
 - 1.10.4. Einige gängige Formate

Modul 2. Genres, Formate und Fernsehprogramme

- 2.1. Das Genre Fernsehen
 - 2.1.1. Genres im Fernsehen: Einführung in die Systeme und Prozesse der Kreation und Fernsehprogrammierung
 - 2.1.2. Typologie der Genres: Studiosendungen, Magazinsendungen, Quizsendungen, Comedy, Reality-Shows und Fiktion
 - 2.1.3. Modelle von Fernsehgenres und ihre historische Entwicklung
- 2.2. Genres des Fernsehens
 - 2.2.1. Non-Fiction-Genres in der heutigen Fernsehlandschaft
 - 2.2.2. Spielfilmgenres und Fallstudie: Spielfilm im amerikanischen Fernsehen (von den Anfängen bis zu den ersten Jahren des 21. Jahrhunderts)
- 2.3. Das Fernsehformat. Quellen der Kreativität
 - 2.3.1. Theorie über die Unterschiede zwischen Format, Genre und Programm und Franchise
 - 2.3.2. Der Wert des Formats im Fernsehen
 - 2.3.3. Attribute des Fernsehformats
 - 2.3.4. Auswirkungen der Nutzung von Fernsehformaten
 - 2.3.5. Ursprung des Formats: Quellen der Kreativität; Theorie und Techniken der Kreativität; Phasen des kreativen Prozesses
- 2.4. Der kreative Prozess im Fernsehprogramm
 - 2.4.1. Der kreative Prozess in der Unterhaltung
 - 2.4.1.1. Entstehung, Entwicklung und Struktur des Werks
 - 2.4.2. Der kreative Prozess in der Fiktion
 - 2.4.2.1. Teams, Etappen und Fristen
 - 2.4.2.2. Elemente für die Erstellung von fiktionalen Fernsehformaten
 - 2.4.2.3. Die Bibel einer Fernsehserie

- 2.5. Format-Analyse
 - 2.5.1. Arten der Analyse
 - 2.5.2. Zu berücksichtigende Elemente
 - 2.5.3. Analyse von fiktionalen Formaten: Seifenoper, Sitcom, Movies und Miniserie
 - 2.5.4. Analyse von Non-Fiction-Formaten: die großen historischen Quizsendungen, die *Talkshow* (Merkmale, Entwicklung und Varianten), die *Talentshow*
- 2.6. Das Format verkaufen. Das *Pitching*
 - 2.6.1. Der Verkauf eines TV-Formats: Vorstellungen von Industrie und Markt
 - 2.6.2. Vorstellungen von Produktion mit Auswirkungen auf die Formate
 - 2.6.3. Das *Pitching*
 - 2.6.4. Die Verbreitung des Fernsehformats: das Format-Paket
- 2.7. Einführung in die Fernsehprogrammierung
 - 2.7.1. Ansätze und Definitionen
 - 2.7.2. Die Rolle der Fernsehprogramme: Ziele, Voranalyse, Sendeplan, Positionierung
 - 2.7.3. Grundlegender Programmiervorgang
 - 2.7.4. Ursprünge und Entwicklung des Fernsehprogramms
 - 2.7.5. Programmiermodelle: vom Paläo-Fernsehen zum Neo-Fernsehen
- 2.8. Modelle für Fernsehprogramme I
 - 2.8.1. Vereinigte Staaten und Vereinigtes Königreich
 - 2.8.1.1. Im Dienste der Industrie (1928-1959)
 - 2.8.1.2. Aufkommen als Massenmedien (1950-1969)
 - 2.8.1.3. Universalisierung des Publikums (1960-1975)
 - 2.8.1.4. Prozess der Deregulierung (1975-1985)
 - 2.8.1.5. Das Streben nach Spezialisierung (1985-2004)
- 2.9. Publikumsforschung
 - 2.9.1. Konzepte des Publikums und Geschichte der Publikumsmessung
 - 2.9.2. Publikumsmessung: Funktionen, Trends, Methoden
 - 2.9.3. Einschaltquoten im Fernsehen: Schlüsselbegriffe und Konzepte
 - 2.9.4. Indikatoren für das Publikum
 - 2.9.5. Audimeter: Funktionsweise und Typen
 - 2.9.6. Datenerfassung bei der Messung von Fernsehzuschauern
 - 2.9.7. Umfragen. Technik und ihre Grenzen
 - 2.9.8. Faktoren, die die Einschaltquoten eines Programms beeinflussen



- 2.10. Die professionelle Praxis der Fernsehprogrammierung
 - 2.10.1. Die Rolle des Programmierers und der Programmierabteilung
 - 2.10.2. Fernsehkonsum
 - 2.10.3. Die Konfiguration des Fernsehprogramms
 - 2.10.4. Programmiertechniken und -strategien: Ort, Format, Stars, Geschäft, Unternehmen, Werbesituation
 - 2.10.5. Kurze Aspekte der Gesetzgebung

Modul 3. Das audiovisuelle Publikum

- 3.1. Theorien der Rezeption I
 - 3.1.1. Einführung in die Rezeptionstheorien
 - 3.1.2. Die ersten Strömungen in der Rezeptionsforschung
- 3.2. Theorien der Rezeption II
 - 3.2.1. Der Paradigmenwechsel in den Rezeptionstheorien
 - 3.2.2. Ein theoretischer Vorschlag zur Analyse des audiovisuellen Publikums: Die Beiträge von Janet Staiger
- 3.3. Filmpublikum I
 - 3.3.1. Entwicklungen in den USA
 - 3.3.2. Angewandte Fallstudie
- 3.5. Fernsehzuschauer I
 - 3.5.1. Warum sollen wir sie studieren?
 - 3.5.2. Messung des Publikums: traditionelle quantitative Studien
 - 3.5.3. Beschränkungen und Krisen im digitalen Umfeld
- 3.6. Fernsehzuschauer II
 - 3.6.1. Post-Audienz. Zuschauermessung im Internet und DTT
 - 3.6.2. Auf dem Weg zu einem neuen Analysemodell: Kultur der Konvergenz
- 3.7. Publikum und Zuschauer heute I
 - 3.7.1. Publikum und Minderheiten: die Auswirkungen von Geschlecht, Sexualität und Rasse/ethnischer Zugehörigkeit in Bezug auf die Medien
 - 3.7.2. Neue Ansätze für das Konzept des Publikums: Ethnographie, Fandom, Gemeinschaft, Transmedia, Transtextualität
 - 3.7.3. Fan-Verhalten

- 3.8. Publikum und Zuschauer heute II
 - 3.8.1. Der Filmstar-Zuschauer
 - 3.8.2. Der Kultfilm/Serienzuschauer
 - 3.8.3. Vom Kino nach Hause: kollektive und individuelle Seherlebnisse
 - 3.8.4. Die Wirkung von Gewalt, Horror und sexuell expliziten Bildern auf den Betrachter
 - 3.8.5. Der Platz des Gedächtnisses im audiovisuellen Betrachter
- 3.9. Angewandte Studien I
 - 3.9.1. Die Rezeption von Die blonde Venus (Josef von Sternberg, 1932): Zensur gegen Fans
 - 3.9.2. Die kritische Aufnahme von A Clockwork Orange (Stanley Kubrick, 1971) in den USA
- 3.10. Angewandte Studien II
 - 3.10.1. Das Schweigen der Lämmer (Jonathan Demme, 1991): die Produktion von kulturellen Bedeutungen für die schwule und feministische Gemeinschaft in den Vereinigten Staaten
 - 3.10.2. Das Publikum von Game of Thrones (HBO, 2011-2019): die Transversalität und Globalität der Fankultur

Modul 4. Fernsehdrehbuch: Programme und Fiktion

- 4.1. Dramatisches Schreiben für audiovisuelle Medien
 - 4.1.1. Grundlegende Elemente des dramatischen Schreibens (Grundbegriffe des audiovisuellen Erzählens): Charakter, Handlung, Synopsis, Konflikt, Dialog, Standpunkt und Identifikation, dramatische Mechanismen, Erzähllogik
- 4.2. Das Drehbuch für Fernsehfilme
 - 4.2.1. Die Zwänge der Handlung und des Schreibens für das Fernsehen: Filmdrehbuch und Fernsehdrehbuch, Anforderungen an das Schreiben von Fernsehfilmen, Unterschiede zwischen den verschiedenen Schreibmodellen für das Fernsehen, Zwänge beim Schreiben für die Produktion: das "Sudoku"
 - 4.2.2. Der Überblick: ein Arbeitsinstrument
 - 4.2.3. Formate für Fernsehspielfilme

- 4.2.4. Die Schaffung einer Fernsehserie
 - 4.2.4.1. Der Ausgangspunkt: die Entwicklung des Konzepts
 - 4.2.4.2. Die Grundlagen des Projekts: die Bibel
 - 4.2.4.3. Struktur
 - 4.2.4.4. Entwicklung der Handlungsstränge: Plots und Plot Mapping
 - 4.2.4.5. Charakterkonstruktion und der Prozess der Charakterisierung
 - 4.2.4.6. Dialog
 - 4.2.4.7. Drehbuch-Überblick
 - 4.2.4.8. Überarbeitung: Struktur des Stückes und der Dialoge aufpolieren
 - 4.2.4.9. Organisation von Drehbuchteams: die tägliche Serie, das Verfahren, die Serie in Prime Time
 - 4.2.4.10. Pilotfilm
 - 4.2.4.11. Die Präsentation von Projekten: *Pitching*
 - 4.2.4.12. Das Verkaufsdossier
- 4.3. Das Verfassen von Drehbüchern für Unterhaltungssendungen: eine Einführung
 - 4.3.1. Allgemeiner und historischer Überblick über die aktuelle Situation der Fernsehsendungen
 - 4.3.2. Wie erstellt man eine Fernsehsendung?
 - 4.3.3. Quizsendungen und ihre Elemente
 - 4.3.4. Zeitschriften: Rhythmus und Struktur
- 4.4. Comedy-Programme I
 - 4.4.1. Humor: *Sketches* und politische Korrektheit im Fernsehen
 - 4.4.2. Witzige Programme
 - 4.4.3. Programme mit versteckter Kamera
 - 4.4.4. Video-Programme (Untertypen)
 - 4.4.5. Monolog im Fernsehen
 - 4.4.6. *Crowdpleasers*
- 4.5. Comedy-Programme II
 - 4.5.1. Tägliche Shows und *Late Night Shows*
- 4.6. Reality Shows
 - 4.6.1. Historicals, Lock-in-Klassiker, Talentsuche, Rollentausch, *Lifestyle, Docu-Soap*, Demütigungsfernsehen
 - 4.6.2. Richtlinien für die Erstellung einer Reality-Show
 - 4.6.3. Drehbuchschreiben im Reality-TV
 - 4.6.4. Die Grenzen der Realität
- 4.7. *Talent/Coach Shows*
 - 4.7.1. *Talent Shows*
 - 4.7.2. *Coach Shows*
 - 4.7.3. *Game Shows*
- 4.8. Dokumentarfilme I
 - 4.8.1. Modi der Darstellung der Realität
 - 4.8.1.1. Ausführlicher Dokumentarfilm, beobachtender Dokumentarfilm, interaktiver Dokumentarfilm, reflektierender Dokumentarfilm, poetischer Dokumentarfilm, ausdrucksstarker Dokumentarfilm
 - 4.8.2. Phasen beim Verfassen des Drehbuchs
 - 4.8.2.1. Idee, Geschichte; Synopsis; Entwurf/Bearbeitung; Drehbuch/Bearbeitung des Drehbuchs
 - 4.8.3. Narrative Ressourcen im dokumentarischen Drehbuch
 - 4.8.3.1. Charaktere, Handlung, Erzählerstimme/Autorenstimme, Interviews, Archivmaterial, Farbe, 2D/3D-Bild, digitale Effekte, Musik, andere erzählerische Ressourcen
- 4.9. Dokumentarfilme II
 - 4.9.1. Aktuelle Trends im Dokumentarfilmbereich
 - 4.9.1.1. Transformationen des Dokumentar- oder Sachfilms in der digitalen Szene
 - 4.9.1.2. Neue Trends im zeitgenössischen Dokumentarfilm als Ergebnis der dreifachen technologischen, narrativen und kreativen Hybridisierung
 - 4.9.2. Subgenres des zeitgenössischen Dokumentarfilms
 - 4.9.2.1. *Fake* oder *Mockumentary*
 - 4.9.2.2. Gemeinsamer Dokumentarfilm
 - 4.9.2.3. Tägliche Filme
 - 4.9.2.4. Familienkino
 - 4.9.2.5. *Found-Footage-Dokumentation*
 - 4.9.2.6. Experimenteller Dokumentarfilm, usw.
- 4.10. Neue Formate (*Hoax, Scripted Reality*, usw.)
 - 4.10.1. Neue Formate und Mischformen: Fallstudien
 - 4.10.2. *Undercover Boss/der unentdeckte Chef*
 - 4.10.3. *House Hunters*
 - 4.10.4. *Fixer Upper*
 - 4.10.5. Der Lehrling
 - 4.10.6. *Catfish*
 - 4.10.7. Albtraum in der Küche
 - 4.10.8. *Keeping up with the Kardashians*



“

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.



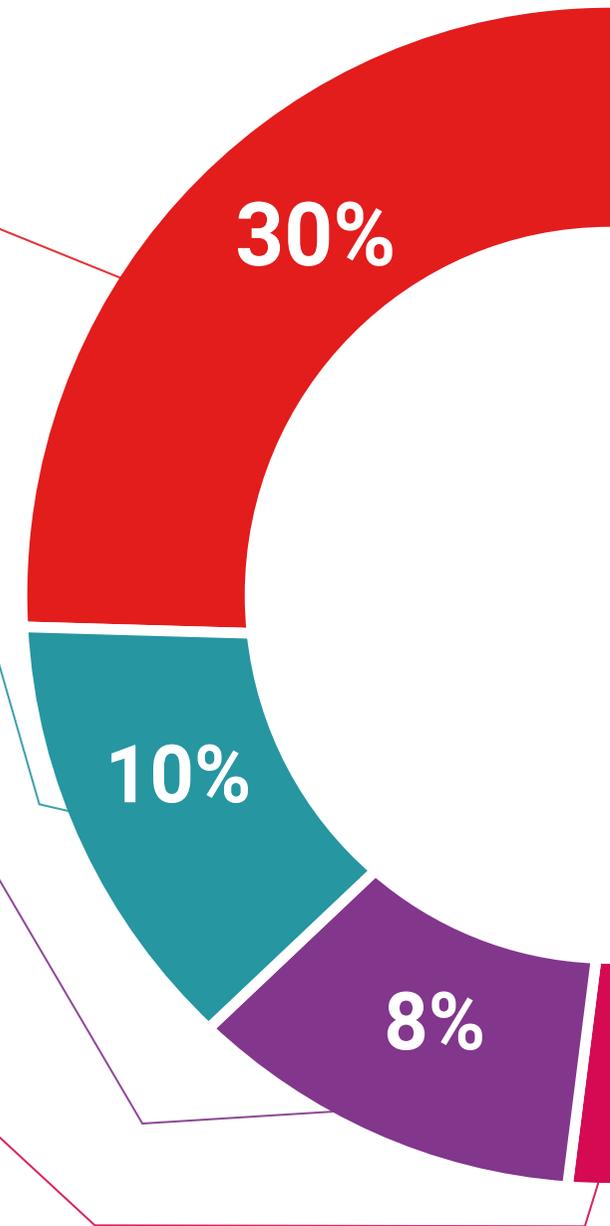
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

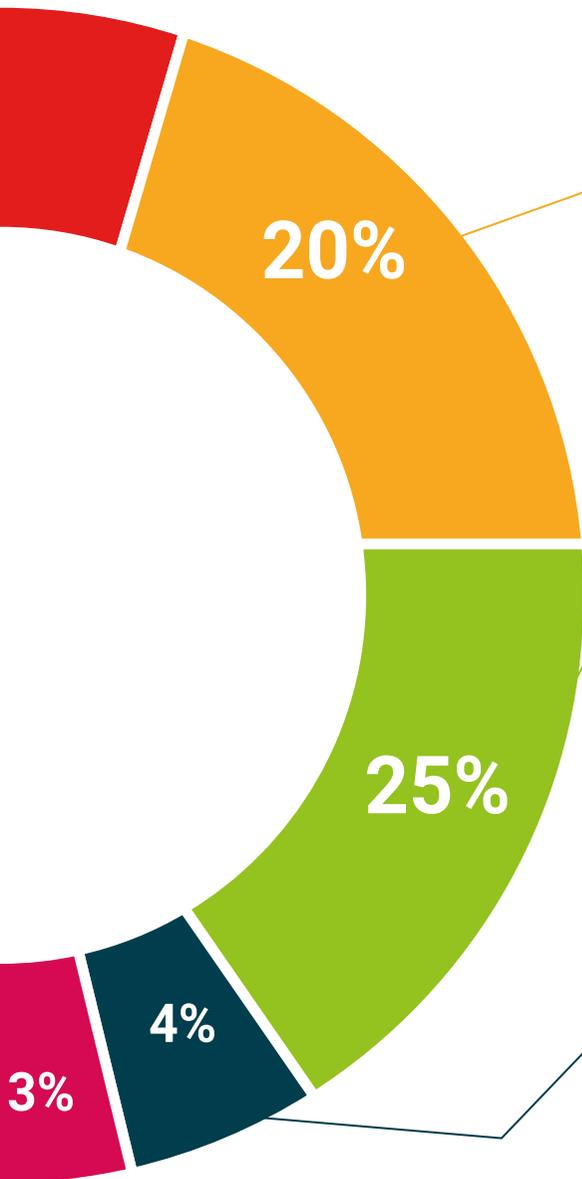
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Kreation und Management im Fernsehen 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 Kreation und Management im Fernsehen** 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 Kreation und Management im Fernsehen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **600 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
Kreation und Management
im Fernsehen

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

Universitätsexperte

Kreation und Management im Fernsehen

