

Universitätsexperte

Neue Transmediale Produktion





Universitätsexperte Neue Transmediale Produktion

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/journalismus-kommunikation/spezialisierung/spezialisierung-neue-transmediale-produktion

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Multimediaproduktionen mussten sich der neuen Zeit anpassen, um den Nutzern personalisierte Inhalte zu bieten, die auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind und ein einzigartiges Erlebnis bieten. In diesem Sinne benötigen Kommunikations- und Werbeagenturen auf diesem Gebiet spezialisierte Fachleute, die in der Lage sind, Inhalte für verschiedene Medien auf integrierte und strategische Weise zu erstellen. Mit diesem Programm erwirbt der Student die notwendigen Fähigkeiten, um diese Arbeit auszuführen und einen höheren Wissensstand zu erreichen, mit dem er zu einer der besten Referenzen in diesem Sektor werden kann.





“

Die transmediale Produktion ist angetreten, den Kommunikationssektor zu revolutionieren. Deshalb suchen wir Fachleute wie Sie: kreativ und an die Nutzung neuer Technologien angepasst"

Die neuen Technologien haben die Art und Weise verändert, wie Menschen kommunizieren, aber vor allem haben sie den Zugang zu Informationen und audiovisuellen Produktionen erleichtert. Heute sind die Zuschauer anspruchsvollere Verbraucher, die wissen, was sie wollen und wann sie es wollen. Aus diesem Grund nutzen sie zunehmend Plattformen, die es ihnen ermöglichen, diesen Konsum selbst zu steuern

In diesem Sinne sind die neuen transmedialen Produktionen sehr wichtig geworden, dank derer die Nutzer nicht mehr nur Zuschauer sind, sondern wirklich nach den gewünschten Produkten suchen und beispielsweise das Anschauen einer Serie durch andere Arten von verwandten Inhalten ergänzen, wie die Teilnahme an virtuellen Gemeinschaften, das Lesen verwandter Blogs oder sogar das Hören von Podcasts zum Thema. In diesem neuen Paradigma der Kommunikation spielt der Konsum von Videospiele eine wichtige Rolle. Die Fans dieser Art von Unterhaltung wollen nicht nur vor dem Computer oder dem Fernseher sitzen und die Etappen dieser Spiele durchspielen; sie suchen nach einer Gesamtatmosphäre, die sie zum Teil der Geschichte macht. Aus diesem Grund sind Cosplay-Aktivitäten, die Schaffung digitaler Gemeinschaften, der Konsum von Musik und anderen Folgeprodukten so wichtig, da sie eine echte Atmosphäre schaffen, in der sich die Spieler wie echte Protagonisten fühlen.

In diesem Universitätsexperten in Neue Transmediale Produktion erhalten die Studenten Zugang zu spezialisiertem Wissen auf diesem Gebiet, das es ihnen ermöglicht, sich über die neuesten Themen auf diesem Gebiet zu informieren. So werden Sie in wenigen Monaten in der Lage sein, hochwertige transmediale Inhalte zu erstellen, die für Ihre berufliche Entwicklung unerlässlich sind. Und das alles dank eines vollständigen Online-Studiums, das Ihnen die Möglichkeit gibt, die Zeit und den Ort des Studiums so zu wählen, wie es Ihnen am besten passt, wobei Ihre Bedürfnisse und Interessen berücksichtigt werden.

Dieser **Universitätsexperte in Neue Transmediale Produktion** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Kommunikationsexperten vorgestellt werden
- ♦ Ihre anschaulichen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte vermitteln theoretische und praktische Informationen über die für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen.
- ♦ Neuigkeiten über die neue transmediale Produktion
- ♦ Er enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden der transmedialen Produktion
- ♦ Das interaktive Lernsystem, welches auf Algorithmen zur Entscheidungsfindung in gegebenen Situationen basiert
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die neuen Technologien haben die Art und Weise, wie audiovisuelle Produkte konsumiert werden, verändert und geben dem Nutzer mehr Möglichkeiten, diesen Prozess zu personalisieren"

“

Die Gegenwart und Zukunft der Kommunikation liegt in der transmedialen Kommunikation. Ihre Spezialisierung in diesem Bereich wird von grundlegender Bedeutung sein, um Ihrer Karriere den nötigen Auftrieb zu geben"

Das Dozententeam besteht aus Fachleuten aus dem Bereich der Kommunikation, die ihre Berufserfahrung in dieses Programm einbringen, sowie aus anerkannten Spezialisten aus 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 Fortbildung 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. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Neue transmediale Produktionen haben einen enormen Einfluss auf das Publikum und erhöhen die Einschaltquoten auf der ganzen Welt.

Durch die Einschreibung in diesem Universitätsexperten erhalten Sie Zugang zu einer Vielzahl praktischer Inhalte, die für die Vertiefung Ihrer Kenntnisse auf diesem Gebiet unerlässlich sind.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Neue Transmediale Produktion ist es, den Studenten Fachkenntnisse in diesem Bereich zu vermitteln, damit sie sich an die neuen Zeiten anpassen und ein spezielleres Produkt anbieten können, das den Nutzern einen Mehrwert bietet und sie zu treuen Anhängern der Marke macht. Am Ende des Programms werden die Studenten also in der Lage sein, kreativere und verantwortungsvollere Arbeitsplätze zu finden.





“

Wenn Sie ein Spezialist für transmediale Kommunikation werden wollen, gibt Ihnen dieser Studiengang den Grundstein dazu“



Allgemeine Ziele

- Konzeptuelles Verständnis und die Beherrschung des Bereichs des *Transmedia Storytelling* und seiner Relevanz in verschiedenen Berufsfeldern (Werbung, Marketing, Journalismus, Unterhaltung)
- Erwerb der Grundlagen der transmedialen Kreation, von der Erzählung bis zur Produktion, der Dynamisierung in sozialen Gemeinschaften und der wirtschaftlichen Monetarisierung
- Vertiefung in die neuesten Entwicklungen des *Transmedia Storytelling* in technologischen Bereichen wie virtuelle Realität oder Videospiele



Die transmediale Produktion in der Videospelbranche bietet den Spielern ein bereicherndes Erlebnis"





Spezifische Ziele

Modul 1. Produktion von transmedialen Inhalten

- ♦ Vertiefung der praktischen Methodik bei der Erstellung von transmedialen Inhalten, von der Recherche- und Dokumentationsphase bis hin zu den Plattformen und partizipativen Mechanismen

Modul 2. Transmediale Franchises

- ♦ Beherrschen der Grundlagen von transmedialen Geschäftsmodellen
- ♦ Kenntnis der Typologien, der Monetarisierungsformen und der Einzelheiten des transmedialen Geschäftsmanagements

Modul 3. *Transmedia Storytelling* in der Videospielindustrie

- ♦ Vertiefung der Beziehung zwischen *Transmedia Storytelling* und der Videospielindustrie
- ♦ Verständnis der Rolle des Videospieles als Speerspitze der Nutzererfahrung im transmedialen Universum



03

Kursleitung

Die TECH Technologische Universität hat für die Entwicklung dieses Bildungsprogramms die führenden Spezialisten für transmediale Kommunikation ausgewählt, die in der Lage sind, die relevantesten Inhalte auszuwählen, die den Studenten einen Mehrwert bieten. Es handelt sich um Fachleute mit umfassender Erfahrung in diesem Sektor, die wissen, wie wichtig es ist, sich an die neuen Zeiten anzupassen, um der Öffentlichkeit Multimedia-Produkte von größerem Interesse anbieten zu können.





“

*Die führenden Spezialisten für
transmediale Produktionen vermitteln
Ihnen das nötige Fachwissen, damit Sie zu
einem Experten auf diesem Gebiet werden“*

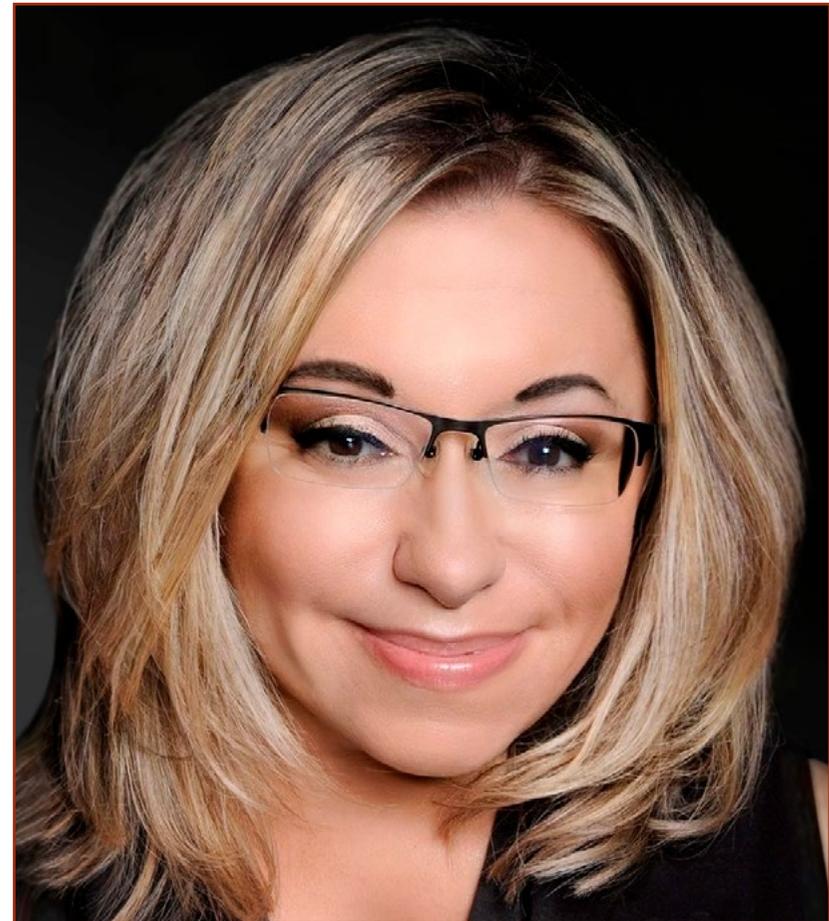
Internationaler Gastdirektor

Im Bereich der darstellenden Künste und Medien ist der Name Magda Romanska auf internationaler Ebene unverkennbar. Die Expertin hat unter anderem als leitende Forscherin am metaLAB der Harvard University gearbeitet und leitet das Transmedia Arts Seminar am renommierten Mahindra Humanities Center. Darüber hinaus hat sie zahlreiche Studien in Verbindung mit Institutionen wie dem Zentrum für Europäische Studien und dem Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien entwickelt.

Ihre Arbeitsbereiche konzentrieren sich auf die Überschneidung von Kunst, Geisteswissenschaften, Technologie und transmedialem Storytelling. Zu diesem umfassenden Rahmen gehören auch Multiplattform- und Metaverse-Dramaturgie sowie die Interaktion zwischen Menschen und künstlicher Intelligenz in der Performance. Auf der Grundlage ihrer eingehenden Studien in diesen Bereichen hat sie Drametrics entwickelt, eine quantitative und computergestützte Analyse von dramatischen Texten.

Sie ist außerdem Gründerin, CEO und Chefredakteurin von TheTheatreTimes.com, dem weltweit größten digitalen Theaterportal. Sie hat auch Performap.org ins Leben gerufen, eine interaktive digitale Karte von Theaterfestivals, die durch das Labor für Digitale Geisteswissenschaften in Yale und einen Innovationszuschuss der LMDA finanziert wurde. Sie war auch für die Entwicklung des International Online Theatre Festival (IOTF) verantwortlich, einem jährlichen globalen Streaming-Theaterfestival, das bisher mehr als eine Million Teilnehmer erreicht hat. Darüber hinaus wurde diese Initiative mit dem zweiten internationalen Kultur-Online-Preis für das „Beste Online-Projekt“ ausgezeichnet, der unter 452 anderen Vorschlägen aus 20 Ländern vergeben wurde.

Dr. Romanska wurde außerdem mit den MacDowell, Apothetae und Lark Theatre Playwriting Fellowships der Time Warner Foundation ausgezeichnet. Darüber hinaus wurde sie mit dem



Dra. Romanska, Magda

- Leitende Forscherin am metaLAB von Harvard
- Geschäftsführende Direktorin und Chefredakteurin bei TheTheatreTimes.com
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Minda-Zentrum für Europäische Studien in Güzburg
- Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Davis-Zentrum für Russische und Eurasische Studien
- Professorin für Darstellende Künste am Emerson College
- Außerordentliche Professorin am Berkman-Zentrum für Internet und Gesellschaft
- Promotion in Theater, Film und Tanz von der Cornell University
- Masterstudiengang in Modernes Denken und Literatur an der Stanford University
- Absolventin der Yale School of Drama und der Abteilung für Vergleichende Literaturwissenschaft
- Präsidentin des Seminars für Transmediale Künste am Mahindra Humanities Center
- Mitglied des Beirats von Digital Theatre+

“

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung



Dr. Regueira, Javier

- Vizepräsident und Mitbegründer der spanischen Vereinigung für Branded Content
- Geschäftsführer der spezialisierten Agentur für Branded Content ZOND (Teil der MIO Group)
- Dozent an der Päpstlichen Universität Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- Ehemaliger Marketingleiter bei BDF Nivea und Imperial Tobacco
- Autor, Blogger und TEDx Speaker
- Promotion in Markeninhalten
- Hochschulabschluss in CC.EE. Europäische ICADE E4
- Masterstudiengang in Marketing



Professoren

Fr. Rosendo, Nieves

- ♦ Dozentin Universität Granada
- ♦ Doktorandin in Transmedialer Kommunikation

Dr. Sánchez López, Iván

- ♦ Mitarbeit als Dozent an der UOC zum Thema "Storytelling: narrative Ressourcen"
- ♦ Forscher in der Agora-Gruppe der UHU, dem euroamerikanischen Alfamed-Netzwerk und der UNESCO GAPMIL Association
- ♦ Er hat in der Film- und Fernsehbranche in den Bereichen Produktion und Regie gearbeitet und war Kommunikationsdirektor für die Internationale Jugendagentur

04

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätsexperten der TECH Technologischen Universität wurden entwickelt, um den Studenten die Besonderheiten der neuen transmedialen Produktionen zu vermitteln, die die große Neuheit in den aktuellen Kommunikationsprozessen darstellen. Zu diesem Zweck werden aktuelle Informationen über diese Art von Inhalten, Franchises und den Einsatz von *Storytelling* in der Videospieldindustrie bereitgestellt.

Ein Lehrplan, der für Kommunikationsfachleute, die ihrer Karriere neue Impulse geben wollen, unerlässlich ist. Ein Lehrplan, der für Kommunikationsfachleute, die ihrer Karriere neue Impulse geben wollen, unerlässlich ist.





“

*Ein vollständig aktualisierter Lehrplan,
der Sie durch den Lernprozess der
transmedialen Kommunikation führen wird"*

Modul 1. Produktion von transmedialen Inhalten

- 1.1. Die Phase der Projektidee
 - 1.1.1. Erzählung
 - 1.1.2. Plattformen
 - 1.1.3. Publikum
- 1.2. Dokumentation, Recherche und Referenzrecherche
 - 1.2.1. Dokumentation
 - 1.2.2. Erfolgreiche Benchmarks
 - 1.2.3. Von anderen lernen
- 1.3. Kreative Strategien: Auf der Suche nach der Prämisse
 - 1.3.1. Die Prämisse
 - 1.3.2. Die Notwendigkeit der Prämisse
 - 1.3.3. Kohärente Projekte
- 1.4. Plattformen, Erzählungen und Beteiligung. Ein iterativer Prozess
 - 1.4.1. Kreativer Prozess
 - 1.4.2. Verbindung zwischen den verschiedenen Teilen
 - 1.4.3. Transmediale Erzählungen als Prozess
- 1.5. Der erzählerische Vorschlag: Geschichte, Bögen, Welten und Figuren
 - 1.5.1. Die Geschichte und die Erzählbögen
 - 1.5.2. Welten und Universen
 - 1.5.3. Charaktere als Mittelpunkt der Geschichte
- 1.6. Die optimale Unterstützung für unsere Erzählung. Formate und Plattformen
 - 1.6.1. Das Medium und die Botschaft
 - 1.6.2. Auswahl der Plattform
 - 1.6.3. Auswahl des Formats
- 1.7. Gestaltung des Erlebnisses und der Teilnahme. Kennen Sie Ihr Publikum
 - 1.7.1. Entdecken Sie Ihr Publikum
 - 1.7.2. Ebenen der Beteiligung
 - 1.7.3. Erfahrung und Einprägsamkeit
- 1.8. Die transmediale Produktionsbibel: Ansatz, Plattformen, User Journey
 - 1.8.1. Die transmediale Produktionsbibel
 - 1.8.2. Ansatz und Plattformen
 - 1.8.3. User Journey

- 1.9. Die Transmedia-Produktionsbibel: Projektästhetik, Material und technische Anforderungen
 - 1.9.1. Die Bedeutung der Ästhetik
 - 1.9.2. Möglichkeiten und Produktion
 - 1.9.3. Materielle und technische Anforderungen
- 1.10. Die Transmedia-Produktionsbibel: Fallstudien zu Geschäftsmodellen
 - 1.10.1. Modell-Design
 - 1.10.2. Anpassen des Modells
 - 1.10.3. Fälle

Modul 2. Transmediale Franchises

- 2.1. Benennung und Abgrenzung von Begriffen: Medien- und Geschäftsfranchising, *Licensing, Merchandising, Consumer Products*
 - 2.1.1. Transmedia und Medienfranchising vs. Business-Franchising
 - 2.1.2. Transmediales Medien-Franchising
 - 2.1.3. *Consumer Products, Licensing und Merchandising*
- 2.2. Elemente für transmediale Geschäftsmodelle
 - 2.2.1. Technologie
 - 2.2.2. *Mainstream*-Kultur
 - 2.2.3. Fan-Phänomen
- 2.3. Transmediale Geschäftsmodelle: Erstellung, Monetarisierung und Lebenszyklus
 - 2.3.1. Ursprünge des transmedialen Franchises und Arten von Franchises
 - 2.3.2. Monetarisierung des Franchisegeschäfts
 - 2.3.3. Franchise-Lebenszyklus
- 2.4. Historische Entwicklung von transmedialen Franchises
 - 2.4.1. Hintergrund
 - 2.4.2. Frühe Medien-Franchises (1928/1977)
 - 2.4.3. Moderne Medien-Franchises
- 2.5. Rechtsgrundlage Franchising: geistiges Eigentum, audiovisuelle Rechte und Übertragung von Rechten
 - 2.5.1. Geistiges Eigentum, Autor und Werk
 - 2.5.2. Rechte an geistigem Eigentum: moralische Rechte und wirtschaftliche Rechte. Rechte des Autors und Urheberrecht
 - 2.5.3. Abtretung von Rechten: *Trademark* und Registrierung der Marke. Arten von Franchisevereinbarungen

- 2.6. Management von transmedialen Franchises: Medien, Chronologie und *Partners*
 - 2.6.1. Die Strategie
 - 2.6.2. Schlüsselkategorien und Auswahl der *Partners*
 - 2.6.3. Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen
 - 2.7. Tools für die Franchiseverwaltung
 - 2.7.1. Franchisevertrag (Standardklauseln)
 - 2.7.2. Formulare für Bewertung und Genehmigung
 - 2.7.3. Style Guide
 - 2.8. *Brand Marketing* Marketing im Franchisemanagement
 - 2.8.1. *Business Plan*
 - 2.8.2. *Royalties und Sell-off*
 - 2.8.3. Garantierter Mindestbetrag und andere *Fees*
 - 2.9. Finanzielle Aspekte
 - 2.9.1. *Brand Marketing Plan*
 - 2.9.2. 360° Marketing-Kampagne
 - 2.9.3. Verbraucherverhalten
 - 2.10. Diagramm zur Verwaltung von Transmedia-Franchises
 - 2.10.1. Verwaltung der Strategie, Auswahl der *Partners* und Franchisevereinbarung
 - 2.10.2. Management von Produktion und Marketing
-
- Modul 3. TransmediaStorytelling in der Videospieldindustrie**
- 3.1. Eine historische Beziehung: Videospiele am Anfang der Theorien des transmedia storytelling
 - 3.1.1. Kontext
 - 3.1.2. Marsha Kinder und die Ninja Turtles
 - 3.1.3. Von Pokémon bis zur Matrix: Henry Jenkins
 - 3.2. Die Bedeutung der Videospieldindustrie in Medienkonglomeraten
 - 3.2.1. Videospiele als Generatoren von Inhalten
 - 3.2.2. Einige Zahlen
 - 3.2.3. Der Sprung zu neuen und alten Medien
 - 3.3. Bedeutung und Entwicklung von Videospiele als kulturelles Objekt und als Gegenstand wissenschaftlicher Studien
 - 3.3.1. Videospiele und Populärkultur
 - 3.3.2. Betrachtung als Kulturgut
 - 3.3.3. Videospiele an der Universität
 - 3.4. *Storytelling* und Transmedialität in neuen Narrativen
 - 3.4.1. *Transmedia Storytelling* im Vergnügungspark
 - 3.4.2. Neue Überlegungen zur Narrative
 - 3.4.3. Aufkommende Geschichten
 - 3.5. Über die Narrativität von Videospiele und ihr Gewicht in einer transmedialen Erzählung
 - 3.5.1. Frühe Diskussionen über Narrativität und Videospiele
 - 3.5.2. Der Wert der Erzählung in Videospiele
 - 3.5.3. Ontologie der Videospiele
 - 3.6. Videospiele als Schöpfer von transmedialen Welten
 - 3.6.1. Die Regeln der Welt
 - 3.6.2. Spielbare Universen
 - 3.6.3. Unerschöpfliche Welten und Charaktere
 - 3.7. Crossmedialität und Transmedialität: Die Anpassungsstrategie der Industrie an die neuen Anforderungen der Öffentlichkeit
 - 3.7.1. Derivate
 - 3.7.2. Ein neues Publikum
 - 3.7.3. Der Sprung zur Transmedialität
 - 3.8. Transmediale Adaptionen und Erweiterungen von Videospiele
 - 3.8.1. Industrielle Strategie
 - 3.8.2. Gescheiterte Anpassungen
 - 3.8.3. Transmediale Erweiterungen
 - 3.9. Videospiele und medienübergreifende Charaktere
 - 3.9.1. Reisende Charaktere
 - 3.9.2. Vom erzählenden Medium zum Videospiele
 - 3.9.3. Außerhalb unserer Kontrolle: der Sprung zu anderen Medien
 - 3.10. Videospiele und Fandom: affektive Theorien und Follower
 - 3.10.1. *Cosplaying* Mario
 - 3.10.2. Wir sind, was wir spielen
 - 3.10.3. Fans ergreifen die Macht

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.



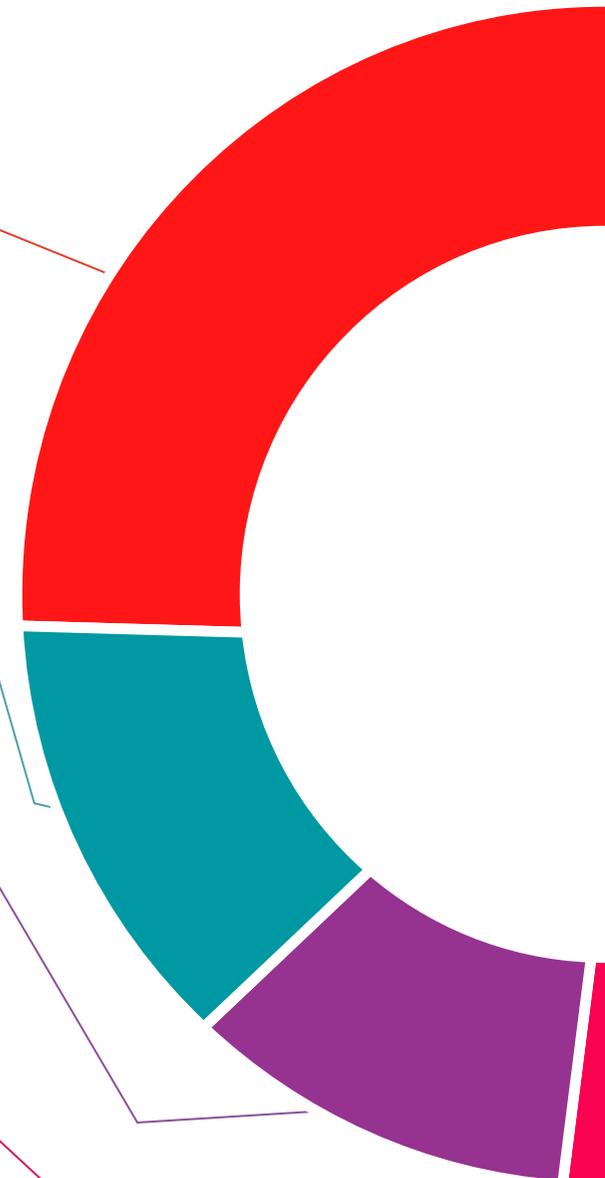
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

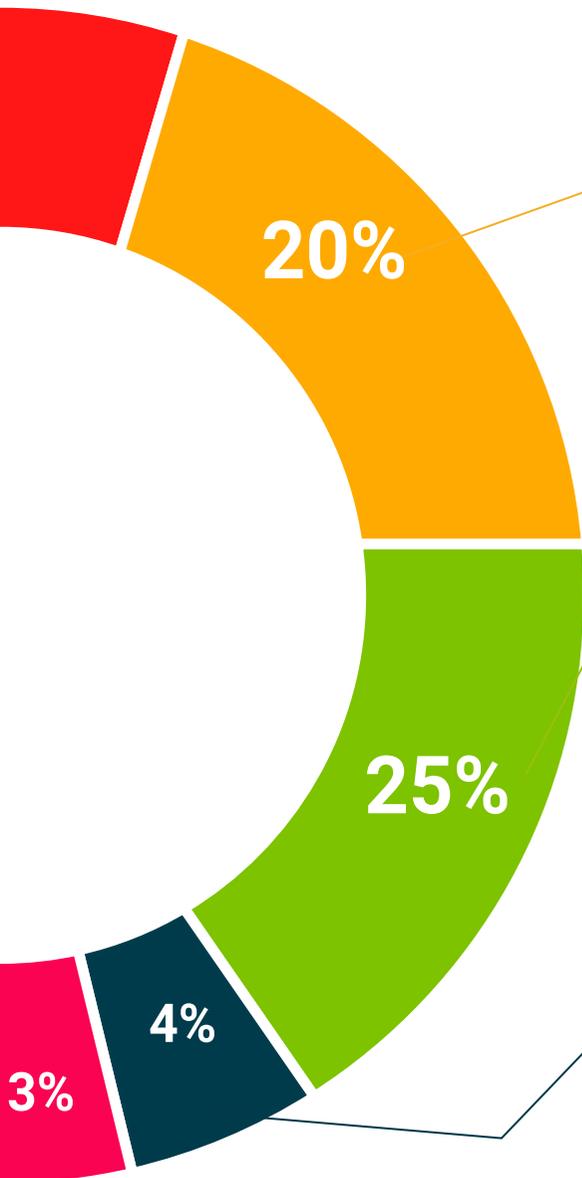
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Universitätsexperte in Neue Transmediale Produktion 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 **Universitätsexperte in Neue Transmediale Produktion** 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 Neue Transmediale Produktion**

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 tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Neue Transmediale
Produktion

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

Universitätsexperte

Neue Transmediale Produktion

