



### Universitätskurs

## Kompetenzen eines Werbekreativen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/journalismus-kommunikation/universitatskurs/kompetenzen-werbekreativen

# Index

O1 02
Präsentation Ziele

Seite 4 Seite 8

03 04 05
Kursleitung Struktur und Inhalt Methodik

Seite 12 Seite 16

Seite 20

06 Qualifizierung

Seite 28





### tech 06 | Präsentation

Kreativität in der Werbung ist heute zu einer entscheidenden Fähigkeit für den Erfolg in der Werbebranche geworden. Die Branche hat in den letzten Jahrzehnten eine radikale Metamorphose durchgemacht. Die traditionellen Werbestrategien in Fernsehen und Printmedien sind Online-Werbung und Social Media gewichen, in denen Kreativität eine entscheidende Rolle spielt, um sich von der Konkurrenz abzuheben und Zielgruppen effektiv anzusprechen.

Aus diesem Grund ist der Universitätskurs in Kompetenzen eines Werbekreativen eine Antwort auf die steigende Nachfrage nach gut qualifizierten Fachkräften. Die Studenten erhalten einen Abschluss, der sie mit den notwendigen Fähigkeiten ausstattet, um innovative Ideen und einprägsame Kampagnen zu entwickeln, die sich von der Konkurrenz abheben.

Es ist ein Studiengang, der Kreativen die Fähigkeit vermittelt, durch innovative und überzeugende Inhalte Publikum anzuziehen und zu binden. Die Studenten befassen sich mit der Psychologie der Verbraucher, der Entwicklung effektiver Kampagnen, der Ausarbeitung innovativer Ideen und der Beherrschung der wichtigsten digitalen Tools, um in diesem Bereich erfolgreich zu sein.

Darüber hinaus wird der Studiengang in einem 100%igen Online-Format angeboten, das Zugang zu einer Vielzahl multimedialer Inhalte in verschiedenen audiovisuellen Medien bietet. In einem Bereich, in dem ständiges Lernen unerlässlich ist, wird die Methode des *Relearning*, die dieses Programm anbietet, den Studenten helfen, die Grundkonzepte optimal zu integrieren, um an der Spitze des Sektors zu bleiben.

Dieser **Universitätskurs in Kompetenzen eines Werbekreativen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung praktischer Fälle, die von Experten in Kompetenzen eines Werbekreativen vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Verstehen Sie, was Erfolg bedeutet und wie Sie ihn erreichen können mit 150 Stunden des umfassendsten Multimedia-Lernmaterials, das heute im akademischen Bereich verfügbar ist"



Schreiben Sie sich ein und bleiben Sie auf dem Laufenden über die neuesten Werbetrends in einem sich ständig verändernden Markt"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Schreiben Sie sich jetzt bei der von ihren Studenten auf Trustpilot am besten bewerteten Universität der Welt ein (4,9/5).

> Werden Sie Teil der laut Forbes besten digitalen Universität der Welt.







## tech 10 | Ziele



### Allgemeine Ziele

- Verbessern der Kenntnisse und beruflichen Fähigkeiten, um die Integration und Ausführung von Arbeiten in einer Kreativabteilung jeder Art von Agentur oder Marketingabteilung durchführen zu können
- Aneignen der theoretischen/praktischen Kenntnisse, die es ermöglichen, die kreativen Funktionen aus jeder Perspektive auszuführen
- Fortbilden der Fachkraft durch die erforderlichen Fähigkeiten, um die Problemlösung zu verbessern und die wesentlichen beruflichen Kompetenzen zu entwickeln
- Entwickeln von Aktionen und Initiativen zur Verbesserung der kreativen Ergebnisse in Zusammenarbeit mit den anderen an der Konzeption beteiligten Akteuren
- Verstehen des kreativen Prozesses durch Versuche in seinen verschiedenen Formen und Ausdrucksweisen
- Entwickeln von Fähigkeiten in der kreativen Kommunikation, um die Beziehung zwischen der Marke und dem Verbraucher zu verbessern



### Ziele | 11 tech



### Spezifische Ziele

- Analysieren der beruflichen Kompetenzen, die für den Erfolg in der kreativen Werbebranche erforderlich sind
- Lernen, wie man kreativ einen Arbeitsplatz sucht, ein starkes persönliches Branding aufbaut und mit Situationen von Arbeitslosigkeit und Branchenwechsel umgeht
- Erforschen, wie man am Arbeitsplatz sowohl in Zeiten des Erfolgs als auch des Misserfolgs funktioniert und wie man sich in das Arbeitsumfeld integriert
- Entdecken der Karrieren herausragender kreativer Fachleute und Unternehmen in den Bereichen Marketing und Werbung
- Helfen zu verstehen, was Erfolg bedeutet und wie man ihn erreichen kann
- Erfahren, wie das Leben eines Kreativen aussieht, sowohl in als auch außerhalb der Arbeit
- Lernen, wie man das Beste aus dem kreativen Beruf herausholen kann



Mit unseren Hilfsmitteln erreichen Sie Ihre Ziele und werden dabei von den besten Fachleuten begleitet"





### tech 14 | Kursleitung

#### Leitung



### Hr. Labarta Vélez, Fernando

- Kreativdirektor bei El Factor H
- Marketingdirektor bei La Ibense
- Kreativdirektor f
   ür Veranstaltungen bei Beon Worldwide
- Direktor für Branded Content bei Atrium Digital und Mettre
- Kreativdirektor bei Grupo de Comunicación del Sur, BSB und FCA BMZ Cio
- Dozent im Masterstudiengang in Management von Unternehmens- und Institutionelle Kommunikation an der Universität Sevilla
- Mitverfasser des Buches Wie man eine Marke schafft, Handbuch für Nutzung und Management



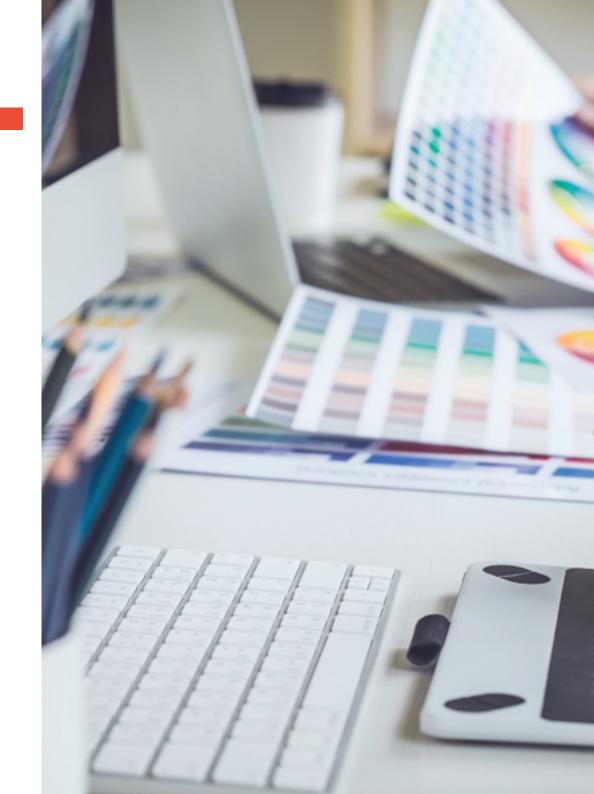




### tech 18 | Struktur und Inhalt

#### Modul 1. Kompetenzen eines Werbekreativen

- 1.1. Berufe
  - 1.1.1. Berufe mit Bezug zum Marketing
  - 1.1.2. Berufe in der Werbung
  - 1.1.3. Beispiele
- 1.2. Wie man Talente erkennt
  - 1.2.1. Fähigkeiten in Bezug auf die Kreativität in der Werbung
  - 1.2.2. Aktivitäten im Zusammenhang mit Werbekreativität
  - 1.2.3. Beispiele
- 1.3. Wie man einen Job in der kreativen Werbung bekommt
  - 1.3.1. Wie man sich kreativ um einen Job bewirbt
  - 1.3.2. Wie man eine Marke aufbaut, die einen sicheren Arbeitsplatz garantiert
  - 1.3.3. Wie man mit einer Phase der Arbeitslosigkeit umgeht
  - 1.3.4. Wie man sich an Veränderungen in der Branche anpasst
- 1.4. Wie man sich am Arbeitsplatz verhält
  - 1.4.1. Wenn man Erfolg hat
  - 1.4.2. Wenn man scheitert
  - 1.4.3. Wie man sich integriert
- 1.5. Wie man handelt, wenn die Marke ihre Glaubwürdigkeit in der Branche verliert
  - 1.5.1. Neupositionierung der Marke
  - 1.5.2. Reaktivieren der Marke
  - 1.5.3. Beispiele
- 1.6. Entwicklung der kreativen Benchmarks
  - 1.6.1. Kreative im Bereich Marketing
  - 1.6.2. Kreative in der Werbung
  - 1.6.3. Beispiele
- 1.7. Erfolgsbilanz von Benchmark-Unternehmen
  - 1.7.1. Unternehmen und Marketingabteilungen
  - 1.7.2. Werbende Unternehmen
  - 1.7.3. Beispiele





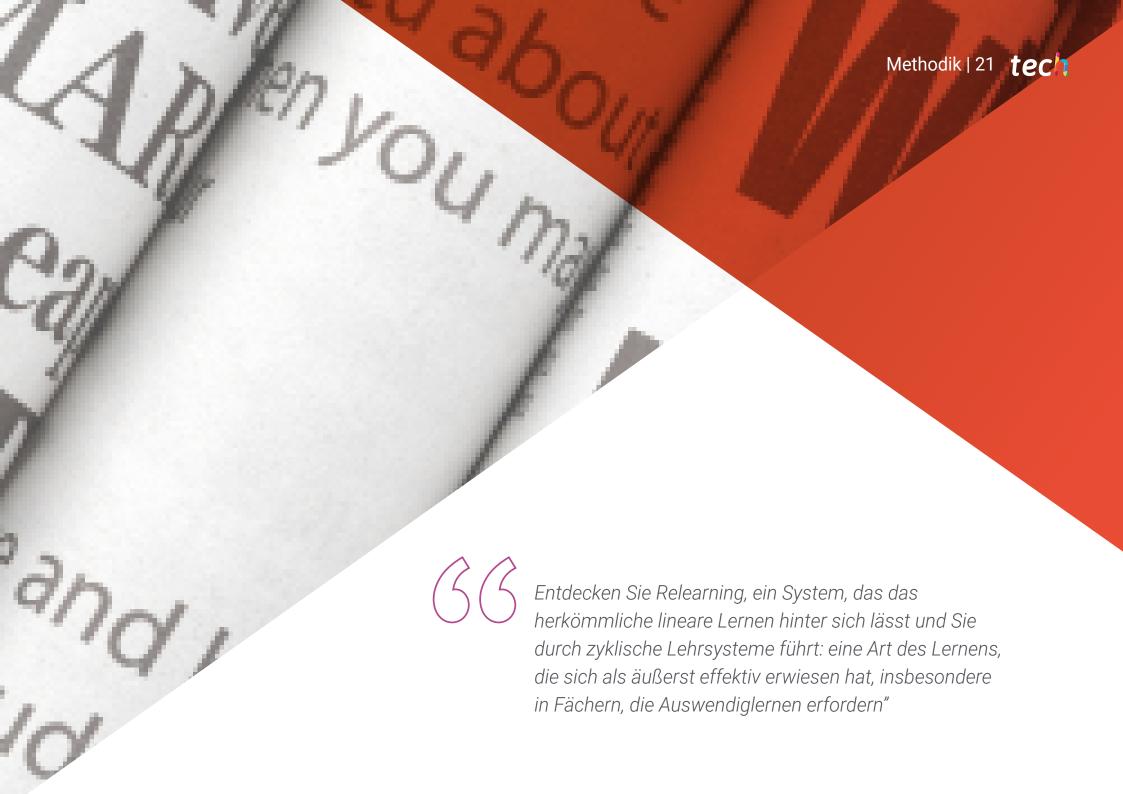
### Struktur und Inhalt | 19 tech

- 1.8. Wie man Erfolg hat
  - 1.8.1. Was ist Erfolg?
  - 1.8.2. Richtig denken und erfolgreich sein
  - 1.8.3. Beispiele
- 1.9. Wie das Leben eines Kreativen aussieht
  - 1.9.1. Auf der Arbeit
  - 1.9.2. Außerhalb der Arbeit
  - 1.9.3. Schlussfolgerungen
- 1.10. Spaß am kreativen Beruf
  - 1.10.1. Leidenschaft für Kreativität
  - 1.10.2. Umgang mit Stress und kreativen Blockaden
  - 1.10.3. Persönliche Kreativität kultivieren



Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein und werden Sie der kreative Guru, nach dem alle suchen"





### tech 22 | Methodik

#### Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

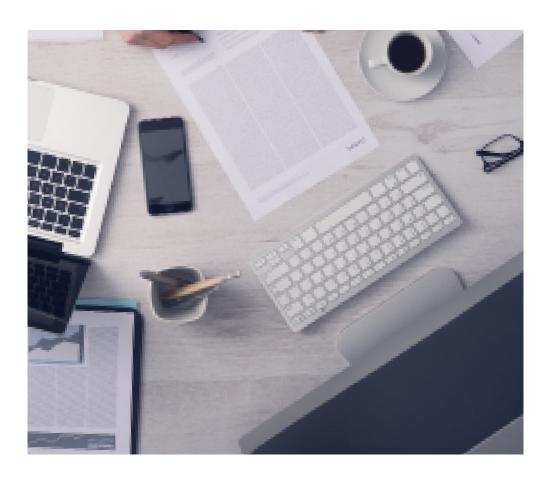
Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.



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



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



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

#### Eine innovative und andersartige Lernmethode

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



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

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

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

### tech 24 | Methodik

#### Relearning Methodology

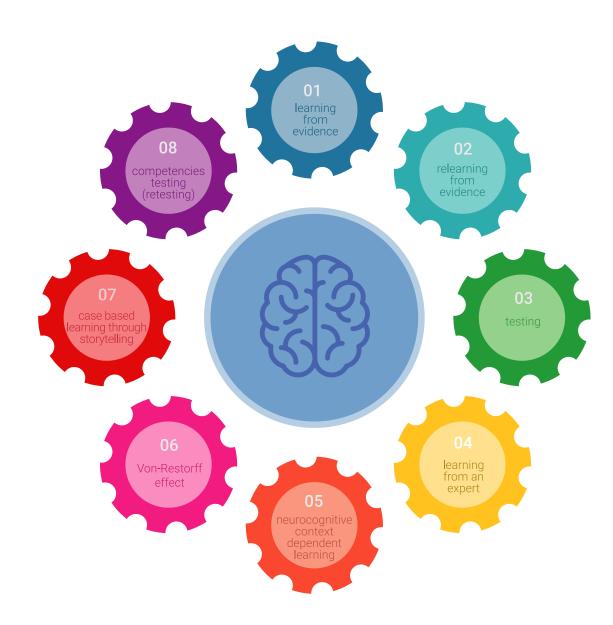
TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

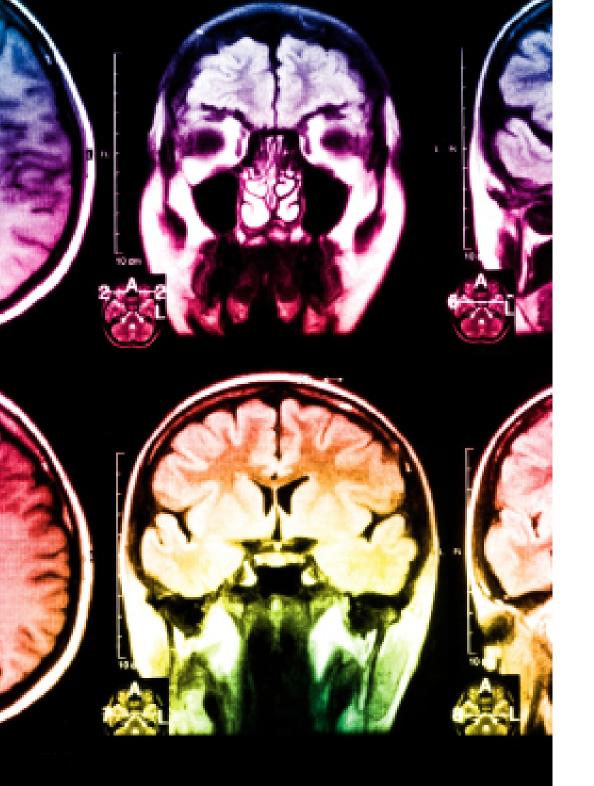
Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

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

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

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





### Methodik | 25 tech

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

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

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

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

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



#### **Studienmaterial**

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

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



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



#### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



#### Weitere Lektüren

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



20%

25%

4%

#### **Case Studies**

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



#### Interaktive Zusammenfassungen

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



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



 $\bigcirc$ 

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





## tech 30 | Qualifizierung

Dieser Universitätskurs in Kompetenzen eines Werbekreativen 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: Universitätskurs in Kompetenzen eines Werbekreativen Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: 150 Std.



#### Kompetenzen eines Werbekreativen

Es handelt sich um einen von dieser Universität verliehenen Abschluss, mit einer Dauer von 150 Stunden. mit Anfangsdatum tt/mm/jjjj und Enddatum tt/mm/jjjj.

> TECH ist eine private Hochschuleinrichtung, die seit dem 28. Juni 2018 vom Ministerium für öffentliche Bildung anerkannt ist.

> > Zum 17. Juni 2020

Tere Guevara Navarro

<sup>\*</sup>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.

technologische universität Universitätskurs Kompetenzen eines Werbekreativen » Modalität: online

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

