



UniversitätskursGenres, Formate und Fernsehprogramme

- » 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/videospiele/universitatskurs/genres-formate-fernsehprogramme

Index

01		02		03	
Präsentation		Ziele		Kursleitung	
	Seite 4		Seite 8		Seite 12
04		05		06	
Struktur und Inhalt		Methodik		Qualifizierung	
	Seite 16		Seite 20		Seite 28





tech 06 | Präsentation

Das Fernsehen ist zu einem Ort der Unterhaltung und Begleitung für alle Geschmäcker geworden. Es gibt ein Programm für jeden, und dieses Wissen hilft den Fachleuten des Sektors, weiterhin Serien und Dokumentarfilme zu schaffen, die die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich ziehen. Daher verlangen die großen Unternehmen umfassende Kenntnisse über die Produktion, Verwaltung und Entwicklung von Fernsehprogrammen.

Mit diesem Universitätskurs wird der Student in der Lage sein, die Unterscheidung zwischen Genres und Formaten, sowie ihre wichtigsten Eigenschaften zu verstehen. Auf diese Weise werden sie in der Lage sein, Produktionen zu erstellen, die dem Geschmack des jeweiligen Publikums entsprechen. Andererseits werden die Designer auch in der Lage sein, die kulturellen, sozialen und wirtschaftlichen Aspekte der einzelnen Fernsehgenres als grundlegende Elemente für deren Konsum zu analysieren.

Designer und Programmierer haben somit Zugang zu den vollständigsten und relevantesten Informationen zu diesem Thema, die ein Vorher und Nachher in ihrer Qualifikation markieren und die Türen zu einer aufregenden Berufswelt öffnen werden. Sie werden Zugang zu neuen Arbeitsmöglichkeiten haben und an internationalen Projekten mitarbeiten können.

Dieser **Universitätskurs in Genres, Formate und Fernsehprogramme** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Designexperten vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden für das Studium von Fernsehgenres, -formaten und -programmen
- 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





Interpretieren, analysieren und kommentieren Sie das Fernsehformat aus professioneller, ästhetischer und kultureller Sicht"

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus dem Bereich Design, die ihre Erfahrungen in dieses Programm einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das auf die Weiterbildung in realen Situationen ausgerichtet ist.

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

Verstehen Sie das Fernsehangebot unter sozialen und kulturellen Gesichtspunkten.

Das Fernsehen ist nach wie vor ein hervorragendes Medium für die Ausstrahlung verschiedener Programme und Serien.







tech 10 | Ziele



Allgemeine Ziele

- Kennen der verschiedenen Fernsehgenres und deren Charakteristika
- Wissen, wie die verschiedenen Fernsehformate aufgebaut sind und funktionieren



Das derzeitige Fernsehangebot konzentriert sich auf Unterhaltungsprogramme. Eine Verantwortung gegenüber dem Publikum, das nach dieser Art von Genre sucht"







Spezifische Ziele

- Kennen des Konzepts des Genres in Bezug auf die Produktion von Fiktion und Fernsehunterhaltung
- Unterscheiden und Interpretieren der verschiedenen Genres der Spielfilmproduktion und der Fernsehunterhaltung und deren Entwicklung im Laufe der Zeit
- In der Lage sein, kulturelle, soziale und wirtschaftliche Analysen von Fernsehgenres als strukturierendes Element der Praktiken der audiovisuellen Produktion und des Konsums durchzuführen
- Kennen der Veränderungen und Hybridisierungen, die in den Fernsehgenres im Kontext des zeitgenössischen Fernsehens auftreten
- Erkennen der verschiedenen Formate im Kontext des aktuellen Fernsehpanoramas
- Identifizieren der Hauptmerkmale eines Formats, seine Struktur, Funktionsweise und Einflussfaktoren
- Wissen, wie man ein Fernsehformat aus professioneller, ästhetischer und kultureller Sicht interpretiert, analysiert und kommentiert
- Kennenlernen der theoretischen Grundlagen und des beruflichen, sozialen und kulturellen Kontexts der Fernsehprogrammierung, mit besonderem Augenmerk auf die Fernsehprogrammierung im spanischen Fernsehmodell
- Kennen der wichtigsten Techniken und Prozesse der Programmierung im allgemeinen Fernsehen
- Verstehen und kritisches Analysieren der Prozesse des Fernsehangebots, seiner Entwicklung und aktuellen Realität in Bezug auf das Phänomen der Rezeption und die sozialen und kulturellen Kontexte, in denen es produziert wird







Internationaler Gastdirektor

Amirah Cissé, die von Women We Admire für ihre Führungsrolle im Nachrichtenbereich ausgezeichnet wurde, ist eine angesehene Expertin für audiovisuelle Kommunikation. Sie hat den größten Teil ihrer beruflichen Karriere mit der Leitung internationaler Projekte für renommierte Marken verbracht, die auf den innovativsten Marketingstrategien basieren.

In diesem Sinne haben ihr strategisches Fachwissen und ihre Fähigkeit, neue Technologien auf avantgardistische Weise in multimediale Inhalte zu integrieren, es ihr ermöglicht, an renommierten Institutionen auf globaler Ebene mitzuwirken. Zum Beispiel Google, NBCUniversal oder Frederator Networks in New York. Der Schwerpunkt ihrer Arbeit lag auf der Entwicklung von Kommunikationskampagnen für verschiedene Unternehmen, die hochkreative audiovisuelle Inhalte hervorbringen, die das Publikum emotional ansprechen. Auf diese Weise konnten mehrere Unternehmen ihre Kunden über einen langen Zeitraum hinweg an sich binden, ihre Marktpräsenz stärken und ihre langfristige Nachhaltigkeit sichern.

Ihre umfangreiche Berufserfahrung reicht von der Produktion von Fernsehprogrammen über die Entwicklung ausgefeilter Marketingtechniken bis hin zur Verwaltung visueller Inhalte in den wichtigsten sozialen Netzwerken. Gleichzeitig gilt sie als echte Strategin, die für ihre Kunden kulturell relevante Möglichkeiten aufspürt. Dabei hat sie Taktiken entwickelt, die sowohl auf die Erwartungen als auch auf die Bedürfnisse des Publikums abgestimmt sind und es Organisationen ermöglichen, kosteneffiziente Lösungen umzusetzen.

Da sie sich der Förderung der audiovisuellen Industrie und der Exzellenz in ihrer täglichen Praxis verschrieben hat, kombiniert sie diese **Funktionen** mit ihrer Rolle als Forscherin. Sie hat mehrere wissenschaftliche Artikel verfasst, die sich auf neu entstehende Bereiche wie die Dynamik des **Nutzerverhaltens** im Internet, die Auswirkungen von **eSports** auf den Unterhaltungsbereich und sogar die neuesten Entwicklungen zur Steigerung der **Kreativität** spezialisiert haben.

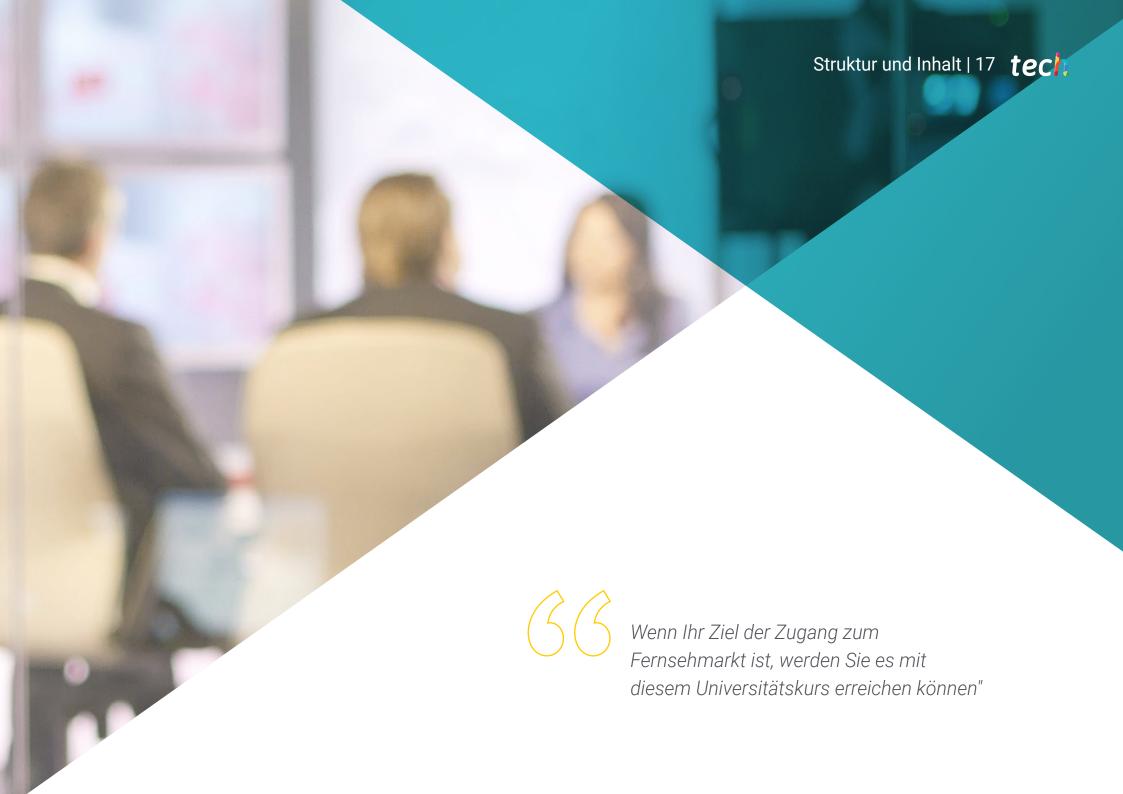


Fr. Cissé, Amirah

- Direktorin für globale Kundenstrategie, NBCUniversal, New York, USA
- Strategieexpertin bei Horizon Media, New York, NY
- Managerin für Engagement bei Google, Kalifornien
- Kulturstrategin bei Spaks & honey, New York, USA
- Kundenbetreuerin bei Reelio, New York
- Kundenbetreuerin bei der Jun Group, New York
- Spezialist für Inhaltsstrategien bei Frederator Networks, New York
- Forschungsstipendiat bei der Genealogischen und Biographischen Gesellschaft von New York
- Akademisches Praktikum in Soziologie und Anthropologie an der Kanda Gaigo Universität
- Hochschulabschluss in Soziologie am Williams College
- Zertifizierung in: Führungskräftetraining & Executive Coaching, Marketingforschung







tech 18 | Struktur und Inhalt

Modul 1. Genres, Formate und Fernsehprogramme

- 1.1. Genre im Fernsehen
 - 1.1.1. Einführung
 - 1.1.2. Fernsehgenres
- 1.2. Fernsehformat
 - 1.2.1. Annäherung an das Konzept des Formats
 - 1.2.2. Fernsehformate
- 1.3. Fernsehen schaffen
 - 1.3.1. Der kreative Prozess in der Unterhaltung
 - 1.3.2. Der kreative Prozess in der Fiktion
- 1.4. Entwicklung der Formate auf dem aktuellen internationalen Markt I
 - 1.4.1. Konsolidierung der Formate
 - 1.4.2. Das Reality-TV-Format
 - 1.4.3. Was gibt es Neues im Reality-TV
 - 1.4.4. Digitales terrestrisches Fernsehen und die Finanzkrise
- 1.5. Entwicklung der Formate auf dem aktuellen internationalen Markt II
 - 1.5.1. Aufstrebende Märkte
 - 1.5.2. Globale Marken
 - 1.5.3. Das Fernsehen erfindet sich neu
 - 1.5.4. Das Zeitalter der Globalisierung
- 1.6. Das Format verkaufen. Das Pitching
 - 1.6.1. Ein Fernsehformat verkaufen
 - 1.6.2. Das Pitching







Struktur und Inhalt | 19 tech

- 1.7. Einführung in die Fernsehprogrammierung
 - 1.7.1. Die Rolle der Programmierung
 - 1.7.2. Faktoren, die die Programmierung beeinflussen
- 1.8. Modelle der Fernsehprogrammierung
 - 1.8.1. Vereinigte Staaten und Vereinigtes Königreich
 - 1.8.2. Spanien
- 1.9. Die professionelle Praxis der Fernsehprogrammierung
 - 1.9.1. Die Programmierabteilung
 - 1.9.2. Programmierung für das Fernsehen
- 1.10. Publikumsforschung
 - 1.10.1. Publikumsforschung im Fernsehen
 - 1.10.2. Zuschauerkonzepte und Ratings



TV-Genres umfassen viele Arten von Inhalten, die es Ihnen ermöglichen, verschiedene Realitäten zu erforschen und Programme zu erstellen, die das Publikum ansprechen"





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, und das schon so lange, wie 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.



Relearning Methodology

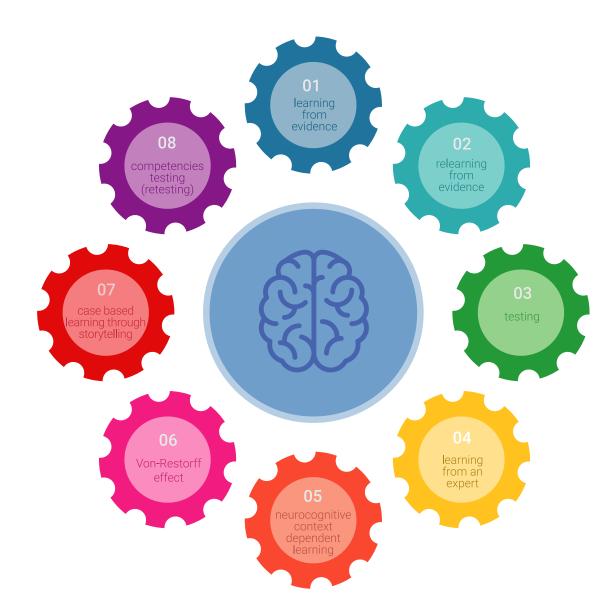
TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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 wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. 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% 3%

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.

Testing & Retesting

 \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 Genres, Formate und Fernsehprogramme** 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 Genres, Formate und Fernsehprogramme Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std**.



technologische universität Universitätskurs Genres, Formate und

Fernsehprogramme

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

