

# 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.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kreation-management-fernsehen](http://www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-kreation-management-fernsehen)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 22

06

Qualifizierung

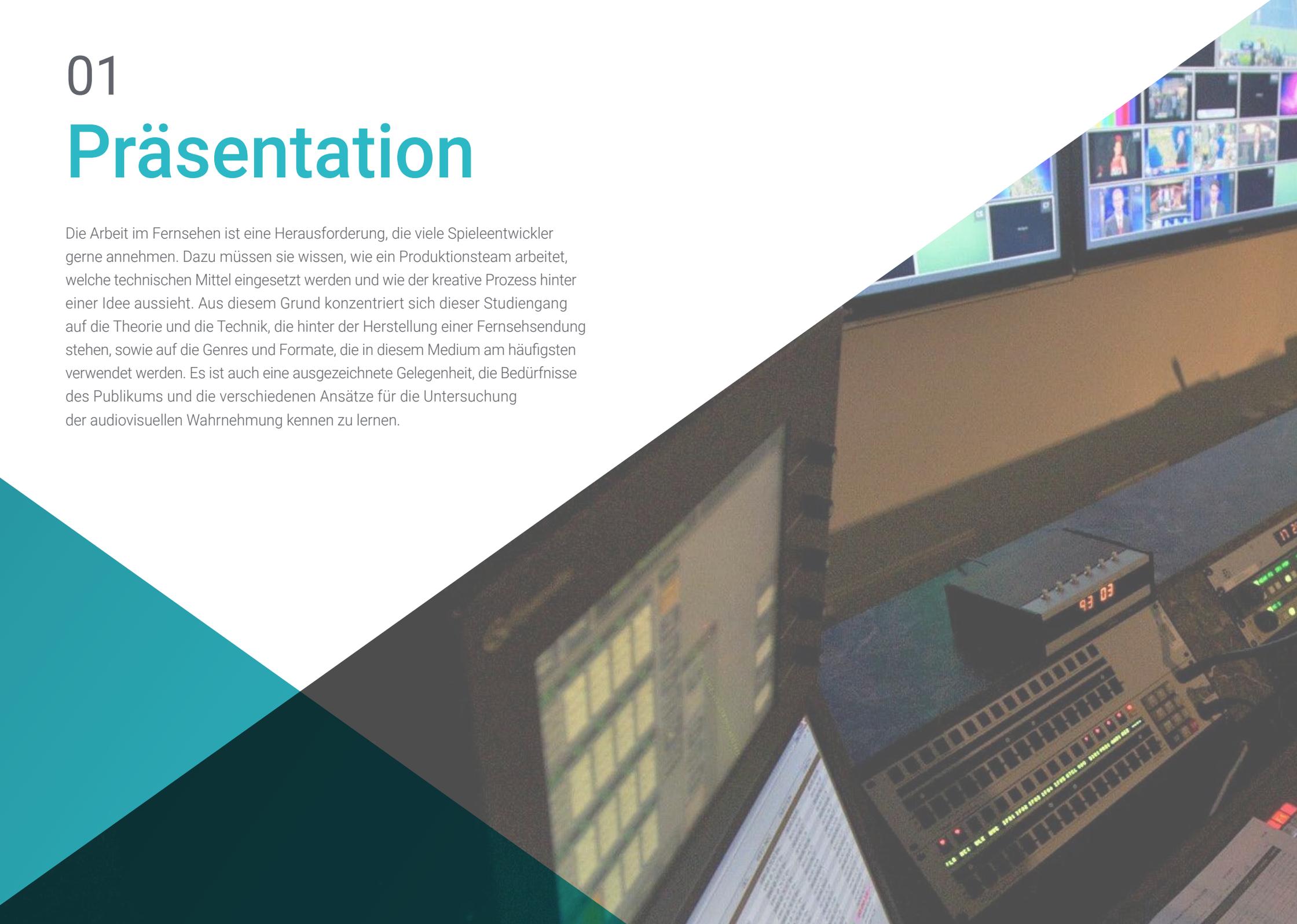
---

Seite 30

# 01

# Präsentation

Die Arbeit im Fernsehen ist eine Herausforderung, die viele Spieleentwickler gerne annehmen. Dazu müssen sie wissen, wie ein Produktionsteam arbeitet, welche technischen Mittel eingesetzt werden und wie der kreative Prozess hinter einer Idee aussieht. Aus diesem Grund konzentriert sich dieser Studiengang auf die Theorie und die Technik, die hinter der Herstellung einer Fernsehsendung stehen, sowie auf die Genres und Formate, die in diesem Medium am häufigsten verwendet werden. Es ist auch eine ausgezeichnete Gelegenheit, die Bedürfnisse des Publikums und die verschiedenen Ansätze für die Untersuchung der audiovisuellen Wahrnehmung kennen zu lernen.





“*Verstehen Sie den kreativen Prozess in der audiovisuellen Industrie und erschließen Sie sich dadurch unzählige Beschäftigungsmöglichkeiten*”

Dank dieses Universitätsexperten in Kreation und Management im Fernsehen wird der Videospieldesigner das Arbeitsumfeld des Produktionsteams kennenlernen, in dem die für die Entwicklung und den Vertrieb eines audiovisuellen Produkts verantwortlichen Mitarbeiter zusammenkommen. Auf diese Weise werden sie die Grundlagen der Inszenierung unter künstlerischen Gesichtspunkten erlernen und die Mittel analysieren, die notwendig sind, um die richtige Reihenfolge zu gewährleisten.

Andererseits werden die verschiedenen Genres und Formate, die im Fernsehen verwendet werden, erörtert werden. Zu diesem Zweck sollen die Studenten dazu motiviert werden, das kulturelle, soziale und wirtschaftliche Umfeld der audiovisuellen Genres als strukturierendes Element für die Praktiken der Schaffung und des Konsums dieser Genres zu analysieren. Dies wird sie in die Lage versetzen, die Prozesse des Fernsehangebots, seine Entwicklung und seine gegenwärtige Realität im Zusammenhang mit dem Phänomen der Rezeption und den sozialen und kulturellen Kontexten, in denen es produziert wird, zu verstehen.

Im weiteren Verlauf des Lehrplans werden sie die Bedürfnisse des audiovisuellen Publikums auf theoretischer Ebene kennenlernen und den Einfluss sozialer Netzwerke auf dieses Medium verstehen. Schließlich werden sie den kreativen Prozess der Entwicklung eines Drehbuchs verstehen, das Rückgrat einer jeden Geschichte und Sendung.

Dank all der Inhalte, die in diesem Studiengang enthalten sind, werden Studenten, die sich auf die Entwicklung von Videospiele spezialisieren, in der Lage sein, die Anforderungen der Branche zu verstehen und sich um einen Job in einem der wichtigsten Unternehmen wie Netflix oder HBO zu bewerben.

Dieser **Universitätsexperte in Kreation und Management im Fernsehen** 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 bei der Kreation und Management im Fernsehen
- ♦ 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



*Wenn Sie auf die Bedürfnisse des Publikums hören, können Sie eine Geschichte kreieren, die Erfolg hat"*



*Der Fernsehmarkt braucht  
Fachleute mit Ihrem Talent, um  
neue Programme zu schaffen"*

*Lernen Sie die wichtigsten Werkzeuge  
für die Fernseharbeit kennen.*

*Die Teilnahme an diesem Programm  
wird Ihnen helfen, Ihr Berufsprofil zu  
vervollständigen und in internationalen  
Unternehmen zu arbeiten.*

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.

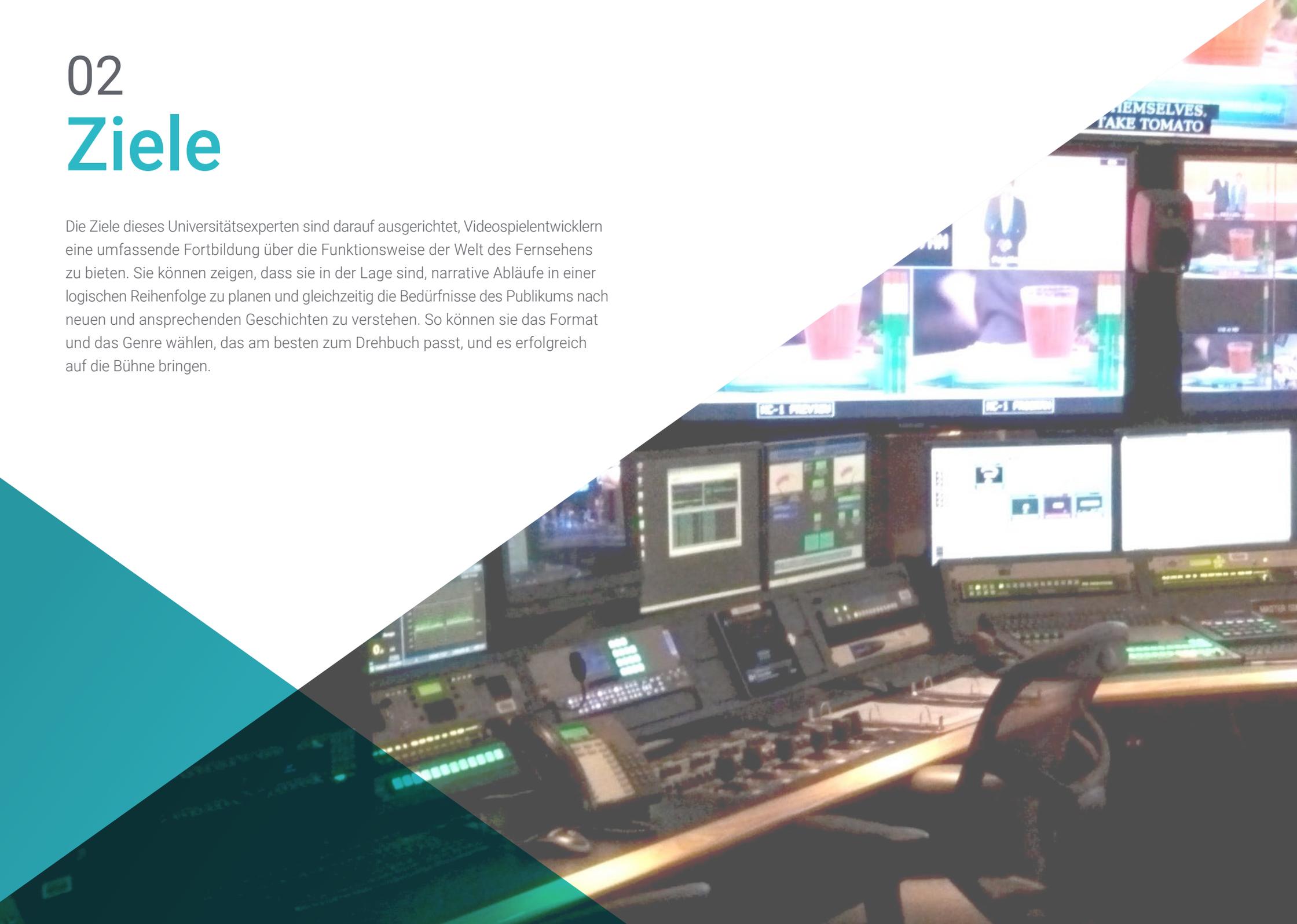
Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, d. h. eine simulierte Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das auf die Weiterbildung in realen Situationen ausgerichtet ist.

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 Studiengangs auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



# 02 Ziele

Die Ziele dieses Universitätsexperten sind darauf ausgerichtet, Videospieldentwicklern eine umfassende Fortbildung über die Funktionsweise der Welt des Fernsehens zu bieten. Sie können zeigen, dass sie in der Lage sind, narrative Abläufe in einer logischen Reihenfolge zu planen und gleichzeitig die Bedürfnisse des Publikums nach neuen und ansprechenden Geschichten zu verstehen. So können sie das Format und das Genre wählen, das am besten zum Drehbuch passt, und es erfolgreich auf die Bühne bringen.





“

*Spezialisieren Sie sich auf die Welt des Fernsehens und entdecken Sie neue Formate und Genres, die jedes Publikum ansprechen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Verstehen der Struktur des audiovisuellen Systems
- ♦ Erfahren, wie neue Unternehmen in der heutigen audiovisuellen Landschaft geführt und gestaltet werden
- ♦ Wissen, wie audiovisuelle Inhalte verwaltet und produziert werden
- ♦ Kennenlernen aller Phasen der Erstellung audiovisueller Inhalte im Fernsehen



## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Theorie und Technik der Produktion

- ♦ Kennen des Arbeitsumfelds des Produktionsteams: technologische Mittel, technische Routinen und Humanressourcen sowie die Rolle des Regisseurs im beruflichen Kontext: Kompetenzen und Verantwortlichkeiten
- ♦ Kennen des kreativen Verlaufs einer Idee, 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
- ♦ Erwerben der Fähigkeit, narrative und dokumentarische Sequenzen entsprechend den verfügbaren Medien zu planen
- ♦ Kennen der grundlegenden Techniken der Produktion
- ♦ Identifizieren und angemessenes Verwenden von technologischen Hilfsmitteln in den verschiedenen Phasen des audiovisuellen Prozesses
- ♦ Erlernen der Umsetzung der grundlegenden Elemente und Prozesse des audiovisuellen Geschichtenerzählens in die Praxis



- ♦ Kennen der Eigenschaften, Verwendungszwecke und Bedürfnisse von audiovisuellen Multikamera-Projekten
- ♦ In der Lage sein, Fernsehprogramme vom Studio auf den Bildschirm zu übertragen
- ♦ Verstehen der Anforderungen und Vorteile der Teamarbeit bei audiovisuellen Multikamera-Projekten

## **Modul 2. Genres, Formate und Fernsehprogramme**

- ♦ 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, die kulturellen, sozialen und wirtschaftlichen Aspekte der Fernsehgenres zu analysieren, die das Rückgrat der audiovisuellen Produktion und der Konsumgewohnheiten bilden
- ♦ Kennen der Modifikationen 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, seiner 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

## **Modul 3. Das audiovisuelle Publikum**

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

## **Modul 4. Fernsehdrehbuch: Programme und Fiktion**

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

# 03

## Kursleitung

Dieses akademische Programm verfügt über den spezialisiertesten Lehrkörper auf dem aktuellen Bildungsmarkt. Es handelt sich um Spezialisten, die von TECH ausgewählt wurden, um den gesamten Studiengang zu entwickeln. Auf diese Weise haben sie auf der Grundlage ihrer eigenen Erfahrung und der neuesten Erkenntnisse die aktuellsten Inhalte entworfen, die eine Qualitätsgarantie für ein so relevantes Thema bieten.



“

*TECH bietet Ihnen den spezialisiertesten  
Lehrkörper in diesem Fachgebiet. Schreiben  
Sie sich jetzt ein und genießen Sie die  
Qualität, die Sie verdienen”*

## 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: Führungskräfte-Training & Executive Coaching, Marketingforschung



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

# 04 Struktur und Inhalt

Der Lehrplan ist so aufgebaut, dass er den Studenten alle Fähigkeiten und Kenntnisse vermittelt, die sie benötigen, um sich in der Welt des Fernsehens zu spezialisieren. Auf diese Weise werden sie lernen, wie man das Arbeitsteam für die Produktion eines Programms oder einer Serie durchführt, leitet und koordiniert. Sie werden auch die Prozesse des Fernsehangebots im Zusammenhang mit dem Phänomen der Rezeption und den sozialen und kulturellen Kontexten, in denen es produziert wird, untersuchen.





“

*Wenn Sie in der Welt des Fernsehens arbeiten und innovative Ideen einbringen wollen, ist dieses Programm genau das Richtige für Sie"*

## 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 Projektteam
- 1.2. Die Elemente der Inszenierung. Materialien der Konstruktion
  - 1.2.1. Räumliche Vorabanpassung. Künstlerische Leitung
  - 1.2.2. Die Elemente der Inszenierung
- 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
  - 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 einzigen Kamera
  - 1.6.1. Einsatzmöglichkeiten und Techniken von Aufnahmen mit einer einzigen Kamera
  - 1.6.2. Das Subgenre des *Found Footage*. Spielfilme und Dokumentarfilme
  - 1.6.3. Filmen mit einer einzigen Kamera im Fernsehen
- 1.7. Die Montage
  - 1.7.1. Die Montage als Assemblage. Die Rekonstruktion der Raum-Zeit
  - 1.7.2. Nicht-lineare Montagetechniken
- 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. Multikamera-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. Multikamera-Techniken
  - 1.10.2. Einige gängige Formate

## Modul 2. Genres, Formate und Fernsehprogramme

- 2.1. Genre im Fernsehen
  - 2.1.1. Einführung
  - 2.1.2. Fernsehgenres
- 2.2. Fernsehformat
  - 2.2.1. Annäherung an das Konzept des Formats
  - 2.2.2. Fernsehformate
- 2.3. Fernsehen schaffen
  - 2.3.1. Der kreative Prozess in der Unterhaltung
  - 2.3.2. Der kreative Prozess in der Fiktion
- 2.4. Entwicklung der Formate auf dem aktuellen internationalen Markt I
  - 2.4.1. Konsolidierung der Formate
  - 2.4.2. Das Reality-TV-Format
  - 2.4.3. Was gibt es Neues im Reality-TV
  - 2.4.4. Digitales terrestrisches Fernsehen und die Finanzkrise
- 2.5. Entwicklung der Formate auf dem aktuellen internationalen Markt II
  - 2.5.1. Aufstrebende Märkte
  - 2.5.2. Globale Marken
  - 2.5.3. Das Fernsehen erfindet sich neu
  - 2.5.4. Das Zeitalter der Globalisierung
- 2.6. Das Format verkaufen. Das *Pitching*
  - 2.6.1. Ein Fernsehformat verkaufen
  - 2.6.2. Das *Pitching*
- 2.7. Einführung in die Fernsehprogrammierung
  - 2.7.1. Die Rolle der Programmierung
  - 2.7.2. Faktoren, die die Programmierung beeinflussen
- 2.8. Modelle der Fernsehprogrammierung
  - 2.8.1. Vereinigte Staaten und Vereinigtes Königreich
  - 2.8.2. Spanien

- 2.9. Die professionelle Praxis der Fernsehprogrammierung
  - 2.9.1. Die Programmierabteilung
  - 2.9.2. Programmierung für das Fernsehen
- 2.10. Publikumsforschung
  - 2.10.1. Publikumsforschung im Fernsehen
  - 2.10.2. Zuschauerkonzepte und Ratings

### Modul 3. Das audiovisuelle Publikum

- 3.1. Publikum in den audiovisuellen Medien
  - 3.1.1. Einführung
  - 3.1.2. Die Zusammensetzung des Publikums
- 3.2. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen I
  - 3.2.1. Theorie der Auswirkungen
  - 3.2.2. Nutzen- und Belohnungsansatz
  - 3.2.3. Kulturstudien
- 3.3. Das Studium der Zuschauer: die Traditionen II
  - 3.3.1. Studien zum Empfang
  - 3.3.2. Publikum für humanistische Studien
- 3.4. Publikum aus wirtschaftlicher Sicht
  - 3.4.1. Einführung
  - 3.4.2. Messung des Publikums
- 3.5. Rezeptionsästhetik
  - 3.5.1. Einführung in die Rezeptionsästhetik
  - 3.5.2. Historischer Ansatz in der Rezeptionsästhetik
- 3.6. Publikum in der digitalen Welt
  - 3.6.1. Digitale Umgebung
  - 3.6.2. Kommunikation und Konvergenzkultur
  - 3.6.3. Die aktive Natur des Publikums
  - 3.6.4. Interaktivität und Beteiligung
  - 3.6.5. Die Transnationalität des Publikums
  - 3.6.6. Zersplitterte Zielgruppen
  - 3.6.7. Die Autonomie des Publikums

- 3.7. Zuschauer: die wichtigsten Fragen I
  - 3.7.1. Einführung
  - 3.7.2. Wer sind sie?
  - 3.7.3. Warum konsumieren sie?
- 3.8. Zuschauer: die wichtigsten Fragen II
  - 3.8.1. Was konsumieren sie?
  - 3.8.2. Wie konsumieren sie?
  - 3.8.3. Mit welchen Auswirkungen?
- 3.9. Das *Engagement*-Modell I
  - 3.9.1. *Engagement* als eine Metadimension des Publikumsverhaltens
  - 3.9.2. Die komplexe Bewertung von *Engagement*
- 3.10. Das *Engagement*-Modell II
  - 3.10.1. Einleitung. Die Dimensionen des *Engagement*
  - 3.10.2. *Engagement* und Nutzererfahrungen
  - 3.10.3. *Engagement* als emotionale Reaktion des Publikums
  - 3.10.4. *Engagement* als Ergebnis der menschlichen Wahrnehmung
  - 3.10.5. Beobachtbare Verhaltensweisen des Publikums als Ausdruck von *Engagement*

### Modul 4. Fernsehdrehbuch: Programme und Fiktion

- 4.1. Erzählung im Fernsehen
  - 4.1.1. Konzepte und Grenzen
  - 4.1.2. Codes und Strukturen
- 4.2. Narrative Kategorien im Fernsehen
  - 4.2.1. Die Aussage
  - 4.2.2. Personen
  - 4.2.3. Aktionen und Transformationen
  - 4.2.4. Der Raum
  - 4.2.5. Zeit
- 4.3. Genres und Formate des Fernsehens
  - 4.3.1. Erzählende Einheiten
  - 4.3.2. Genres und Formate des Fernsehens

- 4.4. Fiktionale Formate
  - 4.4.1. Fiktion im Fernsehen
  - 4.4.2. Sitcoms
  - 4.4.3. Dramaserien
  - 4.4.4. Die Seifenoper
  - 4.4.5. Andere Formate
- 4.5. Das Drehbuch für Fernsehfilme
  - 4.5.1. Einführung
  - 4.5.2. Die Technik
- 4.6. Drama im Fernsehen
  - 4.6.1. Die Dramaserie
  - 4.6.2. Die Seifenoper
- 4.7. Comedyserie
  - 4.7.1. Einführung
  - 4.7.2. Die Sitcom
- 4.8. Das Unterhaltungsdrehbuch
  - 4.8.1. Das Drehbuch Schritt für Schritt
  - 4.8.2. Schreiben um zu sagen
- 4.9. Verfassen des Unterhaltungsdrehbuchs
  - 4.9.1. Drehbuch-Besprechung
  - 4.9.2. Technisches Drehbuch
  - 4.9.3. Aufschlüsselung der Produktion
  - 4.9.4. Der Überblick
- 4.10. Drehbuchentwurf für Unterhaltungssendungen
  - 4.10.1. Magazin
  - 4.10.2. Humorprogramm
  - 4.10.3. *Talentshow*
  - 4.10.4. Dokumentarfilm
  - 4.10.5. Andere Formate



*Vervollständigen Sie Ihren beruflichen Werdegang und entdecken Sie neue Möglichkeiten im Bereich des Fernsehens dank dieses Universitätsexperten"*

# 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 hinter sich lässt 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 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.



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 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 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.





#### 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

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.



06

# Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Kreation und Management im Fernsehen garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung 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 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 Technologische 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.**



zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen  
gemeinschaft verpflichtung  
persönliche betreuung innovation  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institutionen  
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

