

Universitätskurs

Anwendung von
Spielmechanismen in der Aula





Universitätskurs

Anwendung von Spielmechanismen in der Aula

- » 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/bildung/universitatskurs/anwendung-spielmechanismen-aula

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Das traditionelle Bildungsmodell stößt auf große Hindernisse, wenn es darum geht, das Beste aus den Schülern herauszuholen. Trotz des rasanten technologischen Fortschritts werden die Schüler im Klassenzimmer immer noch in einer passiven Rolle gesehen und nicht als echte Teilnehmer am Lernprozess. Glücklicherweise gibt es bereits Projekte, die die Interaktivität dieser Technologien nutzen, um neue pädagogische Strategien vorzuschlagen - mit ermutigenden Ergebnissen. Dies erfordert hoch qualifizierte Lehrkräfte, die diesen digitalen Wandel anführen. Dieser Studiengang bietet ihnen ein hohes Qualifikationsniveau für die Entwicklung von Spielmechaniken. So wird der Unterricht zu einer spielerischen Umgebung, in der sich Spaß und Lernbereitschaft verbinden. Eine großartige Gelegenheit für Studenten, ihr Wissen in einem Online-Format auf den neuesten Stand zu bringen.





“

Entdecken Sie, wie Sie Ihr Klassenzimmer in eine spielerische Umgebung verwandeln und die Neugier Ihrer Schüler wecken können"

Der soziale und technologische Kontext bestimmt zweifellos die Merkmale der Bildungserfahrung. Es ist nicht dasselbe, vor 50 Jahren in einem Klassenzimmer zu lernen oder in diesem Jahrzehnt, in dem sich die Gesellschaft an interaktive Technologien gewöhnt hat, sogar an das Eintauchen in die virtuelle oder erweiterte Realität. Diese Möglichkeiten in der Schule nicht zu nutzen, bedeutet, das Interesse der Schüler zu verlieren, die sich in der Schule oder Universität und zu Hause in zwei sehr unterschiedlichen Realitäten wiederfinden.

In diesem Sinne ist es klar, dass die schulischen Leistungen der Schüler keine neuen Höhen erreichen werden, wenn man sich weiterhin nur auf das Auswendiglernen von Inhalten konzentriert und den Schülern eine große Anzahl von Aufgaben mit nach Hause gibt. Aus diesem Grund möchte TECH die Art und Weise, wie Schüler Wissen erwerben, grundlegend verändern und bietet Pädagogen einen Universitätskurs an, der es ihnen ermöglicht, eine Welt voller Möglichkeiten im Klassenzimmer zu entdecken.

Lehrkräfte erhalten alle notwendigen Werkzeuge, um Spielmechanismen im Unterricht einzusetzen, die Teamarbeit oder freundschaftliche Wettbewerbe fördern und Schüler für das Erreichen vorgeschlagener Ziele belohnen. Sie werden sich mit der Umwandlung von Lehrplänen in Geschichten beschäftigen, um das Interesse der Schüler zu wecken und sie in den Lernzyklus einzubinden. Dieses ehrgeizige Programm kann von überall aus durchgeführt werden, da es zu 100% online ist und nur eine Internetverbindung benötigt wird.

Dieser **Universitätskurs in Anwendung von Spielmechanismen in der Aula** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Spielmechanismen in der Aula vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren praktischen Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ 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



Binden Sie Ihre Schüler in den Lernzyklus mit Erzählungen ein, die ihnen den Lehrplan viel näher bringen"

“

Spezialisieren Sie sich auf die Leitung von Wettbewerben und Wettkämpfen zwischen Schülergruppen, um Bildungsziele mit Exzellenz zu erreichen"

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von 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.

Holen Sie sich ein hohes Maß an Weiterbildung im Bereich der interaktiven Technologien, die Ihre Lehrkarriere fördern werden.

Analysieren Sie eingehend, wie die Bildung der Zukunft aussehen wird.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs wurde entwickelt, um Pädagogen die Werkzeuge an die Hand zu geben, die sie in die Lage versetzen, unterhaltsame Spielmechanismen in ihren Klassenräumen einzusetzen. Das Hauptziel von TECH ist es, hochqualifizierte Bildungsfachleute hervorzubringen, die in der Lage sind, den digitalen Wandel anzuführen, der sich in diesem Bereich anbahnt, wie es in anderen Sektoren bereits geschehen ist. Mit diesem Studienabschluss haben sie alle Voraussetzungen, damit ihre Schüler von den Vorteilen einer digitalen Schule profitieren können.





“

Führen Sie Ihre Schüler mit dem hohen Vorbereitungsniveau, das Ihnen dieser Universitätskurs bietet, in eine digitale Schule ein"



Allgemeine Ziele

- ♦ Identifizieren der psychopädagogischen Annahmen von Innovationen im Bereich der Gamification und digitalen Ressourcen
- ♦ Entwerfen eigener Gamifications und Spiele, sowohl auf privater als auch auf kommerzieller Ebene
- ♦ Auswählen der Spiele, die in spielbasiertem Lernen verwendet werden können, nach unseren Bedürfnissen und Zielen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in Geschäftsumgebungen
- ♦ Anwenden von Gamification-Strategien in akademischen Umgebungen
- ♦ Verwalten von Teams durch Gamification
- ♦ Anführen des digitalen Wandels in ihren Zentren
- ♦ Identifizieren von Elementen der neuen digitalen Schule
- ♦ Anpassen der Klassenzimmer an das neue Bildungsparadigma
- ♦ Erstellen eines Portfolios von Innovationen in den Bereichen Gamification, spielbasiertes Lernen und digitale Ressourcen





Spezifische Ziele

- Erklären der Entwicklung von Spielen
- Beschreiben der verschiedenen Arten von Spielen
- Anwenden von Videospielen im Klassenzimmer
- Anwenden von Techniken zur Teambildung
- Entwickeln von Strategien zum *Team Building* in Unternehmen



Profitieren Sie von einer Lernmethode mit einer starken praktischen Komponente, die Sie während Ihrer gesamten Lehrtätigkeit anwenden können"

03

Kursleitung

Die dringende Notwendigkeit, Klassenzimmer umzugestalten, um die schulischen Leistungen zu verbessern, hat TECH dazu veranlasst, Pädagogen, die sich durch den Einsatz von IKT in der Bildung ausgezeichnet haben, in das Dozententeam aufzunehmen. Diese Experten verfügen über umfangreiche Erfahrungen mit Gamification-Projekten, die sich als besonders geeignet für die Erreichung der vorgeschlagenen Ziele erwiesen haben. Darüber hinaus verleiht dieses Team dem Kurs einen multidisziplinären Ansatz, da es aus verschiedenen Bereichen stammt.





“

*Ein multidisziplinäres Team
von Pädagogen mit Erfahrung
in erfolgreichen Gamification-
Projekten wird Sie auszeichnen”*

Leitung



Hr. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Fachlehrkraft für Zeitgeschichte und IKT
- ♦ Studienleiter an der JABY-Schule
- ♦ Ausgezeichneter Apple Pädagoge
- ♦ Professor an der Universität Complutense und an der Universität von Alcalá
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie, Literatur und Geschichte an der Universität von Alcalá
- ♦ Spezialist für *Gamification*, *Flipped Classroom* und digitalen Wandel
- ♦ Autor der Geschichtsinhalte im Geniox-Projekt für Oxford University Press



Hr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ IKT-Koordinator an der JABY-Schule
- ♦ Leiter der Abteilung für spanische Sprache und Geisteswissenschaften
- ♦ Lehrer für spanische Sprache und Literatur
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie an der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Literaturwissenschaft, Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik und IKT, Spezialisierung auf E-Learning, Offene Universität von Katalonien

Professoren

Hr. Illán, Raúl

- ♦ Business Coaching bei Gesem Personalwesen
- ♦ Referent bei verschiedenen internationalen Konferenzen
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaftslehre und Management mit Spezialisierung auf Finanzmanagement, UCM
- ♦ Hochschulabschluss in Jura
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie

Hr. Herrero González, Jesús

- ♦ Psychologie und Experte für Spiele und Gamification
- ♦ Spezialist in Devir
- ♦ Spezialist in der Kette der Hobby- und Spielzeugläden Poly
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie
- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik
- ♦ Experte für Spiele und Gamification

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Promotion in Didaktik der Sozialwissenschaften
- ♦ Promotion in Fachdidaktik mit einer Spezialisierung auf Sozialwissenschaften
- ♦ Sekundarschul- und Hochschullehrer in verschiedenen Einrichtungen in Spanien
- ♦ Tutor in der Lehrerbildung für den Studiengang Lehramt
- ♦ Mitarbeiter der Forschungsgruppe GEA-CLÍO
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte an der Universität von Valencia
- ♦ Masterstudiengang für das Lehramt an Sekundarschulen
- ♦ Masterstudiengang in Forschung in Fachdidaktik
- ♦ Masterstudiengang in Comics und Pädagogik

Hr. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Schriftsteller und Dozent
- ♦ Präsident des Rates der Direktoren für Kinder-, Grund- und Sonderschulbildung der Gemeinschaft von Madrid
- ♦ Leitung der Santo Domingo Kinder-, Grund- und Sekundarschule in Algete, Madrid
- ♦ Regisseur von Dokumentarfilmen, multimedialen Bildungsvorschlägen und Videokunstwerken für das Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, das Museo Nacional Thyssen-Bornemisza und die Stadtverwaltung von Málaga
- ♦ Ausbilder von Lehrkräften in der Region Madrid in Kursen über IKT im Klassenzimmer, digitale Ressourcen und Leseförderung im digitalen Zeitalter
- ♦ Masterstudiengang in Führung und Management von Bildungszentren
- ♦ Hochschulabschluss in Geschichte und Wissenschaft der Musik
- ♦ Universitätskurs in Musikunterricht
- ♦ Florentino Pérez-Embid Internationaler Preis der Königlich Sevillanische Akademie der Belletristik für sein erstes Buch *Konfrontierte Spiegel*
- ♦ Nicolás del Hierro Poesiepreis für sein zweites Buch *Die Gesänge des Teufels*
- ♦ Internationaler Paul-Beckett-Preis für sein drittes Buch *Der schmutzige Tango der Seele*, verliehen von der Stiftung Valparaíso

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psychologe und Autor, Experte für Neurowissenschaften
- ♦ Autor mit Spezialisierung auf Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Autor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften
- ♦ Wissenschaftlicher Kommunikator
- ♦ Promotion in Psychologie
- ♦ Hochschulabschluss in Psychologie, Universität von Sevilla
- ♦ Masterstudiengang in Neurowissenschaften und Verhaltensbiologie, Universität Pablo de Olavide, Sevilla
- ♦ Experte für Lehrmethodik, Universität La Salle
- ♦ Universitätsspezialist für klinische Hypnose und Hypnotherapie, Nationale Universität für Fernunterricht - UNED
- ♦ Universitätskurs in Sozialwissenschaften, Personalmanagement, und Personalverwaltung, Universität von Sevilla
- ♦ Experte in Projektmanagement, Betriebswirtschaft und Management, Föderation der Dienstleistungen UGT
- ♦ Ausbilder von Ausbildern, Offizielles Kollegium der Psychologen von Andalusien

04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses wurde von einem Team von Pädagogen überwacht, um sicherzustellen, dass der Lehrplan alle relevanten Konzepte abdeckt, um die Studenten auf die zukünftigen Herausforderungen im Bildungssektor vorzubereiten. Zu diesem Zweck werden sie die am besten geeigneten Gamification-Strategien im akademischen Umfeld analysieren und in der Praxis herausfinden, wie Videospiele oder traditionelle Spiele in diesem Bereich eingesetzt werden können. Darüber hinaus werden sie sich eingehend mit den besten Methoden für die Bildung und das Management von Teams befassen, die an diesen Freizeitformaten teilnehmen.





“

Das Programm enthält alle wesentlichen Elemente, um Pädagogen auf die Herausforderungen im Bildungsbereich vorzubereiten"

Modul 1. Spielelemente und -Mechanismen

- 1.1. Spielen mit Konzepten und Konzeptualisierung von Spielen: eine Einführung
 - 1.1.1. Was sind Spielmechaniken?
 - 1.1.2. Grundlegende Konzepte
- 1.2. Ganz am Anfang: Grundlegende Mechanik
 - 1.2.1. Spiel-Frameworks
 - 1.2.1.1. Gruppierungen
 - 1.2.1.2. Kooperation und Wettbewerb
 - 1.2.2. Zeit
- 1.3. Der Zufall und du: Mechanismen der Zufallsgenerierung
 - 1.3.1. Der Zufall als Ressource
 - 1.3.2. Möglichkeit, Wahrscheinlichkeit und Gewissheit
- 1.4. Zusammen, aber nicht durcheinander: Mechanik und Interaktion
 - 1.4.1. Interaktion und Nicht Interaktion
 - 1.4.2. Der Umfang
- 1.5. Kein Spiel ohne diese 1: Interaktion mit dem System
 - 1.5.1. Ressourcen
 - 1.5.2. Raummechaniken
 - 1.5.3. Rätsel und Fragen
- 1.6. Kein Spiel ohne diese 2: Spielerinteraktion
 - 1.6.1. Soziale Mechanik
 - 1.6.2. Erzählung
- 1.7. Von der Vorspeise zum Dessert: Belohnungs- und Abschlussmechanismen
 - 1.7.1. Bedingungen für den Sieg
 - 1.7.2. Vergleichende Systeme
 - 1.7.3. Sieg und Niederlage in kooperativen Spielen
 - 1.7.4. Kombinationen



- 1.8. Es gibt da draußen etwas: Belohnungen jenseits des Klassenzimmers
 - 1.8.1. Die Klassiker
 - 1.8.2. Andere Formen von Belohnungen
- 1.9. Von unvorhergesehenen Hindernissen und unerwarteten Misserfolgen: Probleme und Schwierigkeiten
 - 1.9.1. Die Spiele haben keinen Spaß gemacht?
 - 1.9.2. Der Zufall und seine Kontrolle
 - 1.9.3. Schneebälle und Gruben
 - 1.9.4. Wie spät ist es?
 - 1.9.5. Die Geschichte vom Milchmädchen
 - 1.9.6. Alphas, Betas und Testversionen



Ein Programm, das sich mit zentralen Elementen von Lernspielen wie Zufall oder Formen der Belohnung befasst, die erfolgreich im Klassenzimmer eingesetzt werden können"

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"

An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

Mit TECH erlebt der Pädagoge, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.



Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.

“

Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Pädagogen, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.



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.

Der Pädagoge lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.



Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen fortgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

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.

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.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



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



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den spezialisierten Lehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm 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.



Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit höchster Präzision, erklärt und detailliert für die Assimilation und das Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



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.



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.





Von Experten entwickelte und geleitete Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studenten durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



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.



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.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Anwendung von Spielmechanismen in der Aula 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 **Universitätskurs in Anwendung von Spielmechanismen in der Aula** 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: **Universitätskurs in Anwendung von Spielmechanismen in der Aula**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 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

tech technologische
universität

Universitätskurs

Anwendung von
Spielmechanismen
in der Aula

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

Universitätskurs

Anwendung von Spielmechanismen in der Aula

