

Universitätsexperte

Blockchain für Videospiele und Metaversum





Universitätsexperte Blockchain für Videospiele und Metaversum

- » Modalität: online
- » Durata: 6 Monate
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-blockchain-videospiele-metaversum

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

2016 wurden *Blockchain*-Videospiele entwickelt, bei denen die Spieler mit Kryptowährungen Geld verdienen können. Die Beherrschung der aktuellen Technologielandschaft ist aufgrund der Geschwindigkeit, mit der sich die Metaversum-Umgebung verändert, komplex. Die wachsende Beliebtheit von NFTs in der virtuellen Welt zwingt IT-Experten dazu, sich anzupassen und mit diesen neuen Verbrauchertrends zu wachsen. Die potentielle Rentabilität neuer Projekte ist ein großer Anreiz für viele Branchen, sowohl im Bereich der Videospiele als auch in jedem anderen Kontext. Aus diesem Grund ist ein *Blockchain*-Spezialist für Videospiele und das Metaversum unerlässlich. Dank der Modalität dieses 100%igen Online-Programms werden die Studenten die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um sich jeder unternehmerischen Herausforderung zu stellen, sei es als Einzelperson oder als Angestellter.



“

NFTs gelten als die digitale Antwort auf Sammlerstücke. Richten Sie Ihre Karriere auf das Studium der Blockchain für Videospiele aus und dominieren Sie den virtuellen Markt”

Der Universitätsexperte in Blockchain für Videospiele und Metaversum ist in der Lage, die auf- und absteigenden Trends in der virtuellen Welt zu erforschen, zu analysieren und vorherzusagen, was den Informatiker auf einer höheren Ebene als Spezialisten in diesen Umgebungen positioniert.

Das unaufhaltsame Wachstum und Engagement großer internationaler und nationaler Marken im Bereich *Blockchain* schafft einen interessanten Kreislauf aus steigendem Angebot und Nachfrage, der die massive Einstellung von Experten in diesem Bereich forciert.

Analoge Künstler und Videospieldentwickler haben im vergangenen Jahr den Sprung in die NFT gewagt und profitieren von dem millionenschweren Aufschwung. Das Programm vermittelt den Studenten die Vision und die Konzepte, die sie benötigen, um die Struktur des Metaversums und die *Blockchain*-Architektur zu verstehen.

Dank des virtuellen Klassenzimmers können IT-Profis, die ihr Wissen über das Metaversum auf den neuesten Stand bringen möchten, ihre tägliche Arbeit mit dem Programm verbinden. TECH garantiert qualitativ hochwertige und aktuelle Inhalte, die 24 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche von jedem Gerät aus abgerufen und heruntergeladen werden können.

Dieser **Universitätsexperte in Blockchain für Videospiele und Metaversum** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus den Bereichen Kryptowährungen, *Blockchain* und Videospiele 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Das ist Ihre Chance, in den Markt für Blockchain für Videospiele einzusteigen und Ihre Zukunft wachsen zu sehen"

“

Bequem von zu Hause aus sind Sie nur einen Klick davon entfernt, sich die gefragtesten Kenntnisse und Techniken des aktuellen technologischen Panoramas anzueignen“

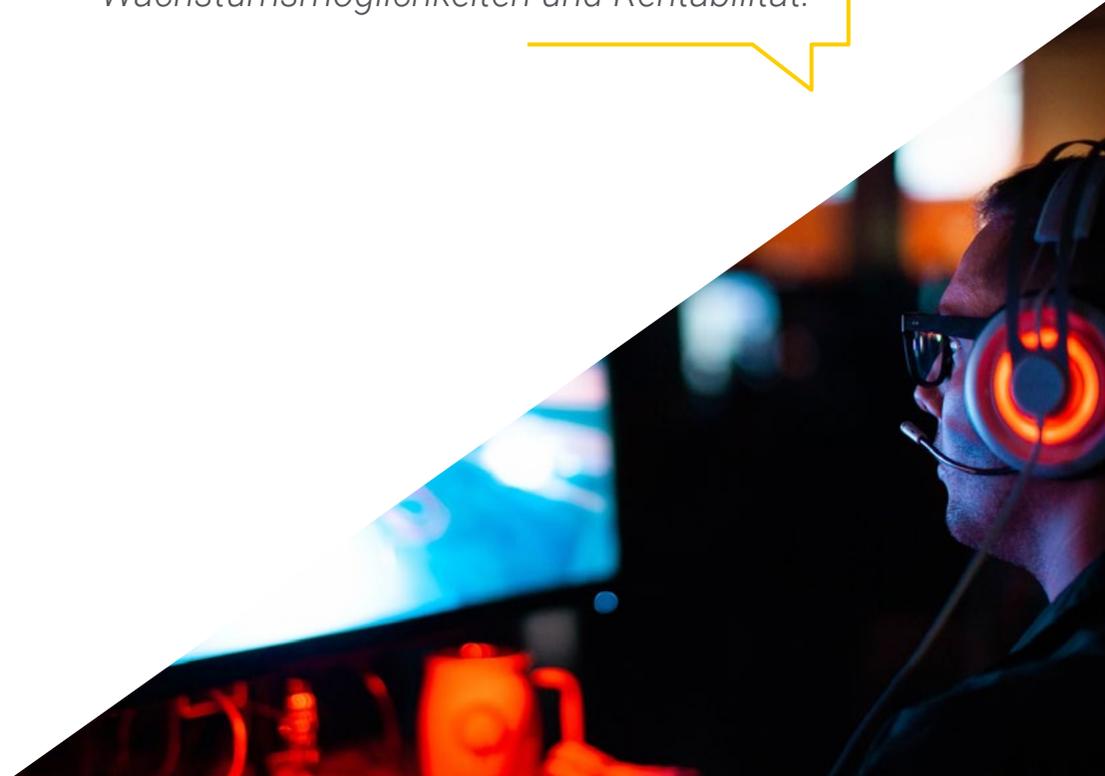
Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

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.

Lernen Sie, wie die Bitcoin-Technologie funktioniert, und unterscheiden Sie, ob es sich um öffentliche, private oder hybride Blockchains handelt.

Lernen und beherrschen Sie den Prozess der Erstellung eines Smart Contracts, seine Wachstumsmöglichkeiten und Rentabilität.



02 Ziele

Um die Entscheidungsfindung bei *Blockchain*-Investitionen und insbesondere bei Videospielen zu unterstützen, ist eine solide Grundlage erforderlich. Jede unüberlegte oder unbegründete Initiative kann zu Fehlern und unwiederbringlichen Kapitalverlusten führen. Anhand von Fallbeispielen aus der Praxis und unter der Leitung von Experten aus dem technisch-virtuellen Panorama werden die Studenten in die Konzepte des Metaversums eintauchen, die es ihnen ermöglichen, einen boomenden Markt, der täglich Millionen von Token bewegt, zu beherrschen und auf neue Arbeitsszenarien anzuwenden.



“

Erreichen Sie neue Ziele, erweitern Sie Ihren Horizont und positionieren Sie sich als Referenz in der IT-Branche - das ist dank TECH möglich”



Allgemeine Ziele

- ◆ Systematisches Ermitteln der Funktionsweise der Blockchain-Technologie in ihrer ganzen Tiefe und Erarbeiten, wie ihre Vor- und Nachteile mit der Funktionsweise ihrer Architektur zusammenhängen
- ◆ Vergleichen der Aspekte der *Blockchain* mit den konventionellen Technologien, die in den verschiedenen Anwendungen der *Blockchain*-Technologie zum Einsatz kommen
- ◆ Analysieren der Hauptmerkmale des dezentralen Finanzwesens im Zusammenhang mit der *Blockchain*-Wirtschaft
- ◆ Ermitteln der grundlegenden Merkmale von nicht fungiblen Token, ihrer Funktionsweise und ihres Einsatzes von ihrer Entstehung bis heute
- ◆ Verstehen der Verknüpfung von NFTs mit der *Blockchain* und Untersuchen von Strategien zur Generierung und Gewinnung von Werten aus nicht fungiblen Token
- ◆ Darstellen der Merkmale der wichtigsten Kryptowährungen, ihrer Verwendung, des Grads der Integration in die Weltwirtschaft und der virtuellen Gamification-Projekte



Sie werden herausfinden, wofür Wallets funktionieren, welche Hierarchie sie haben, je nachdem, ob sie Hot oder Cold sind, und welche Anwendbarkeit sie je nach Blockchain-Markt haben"





Spezifische Ziele

Modul 1. *Blockchain*

- ◆ Identifizieren der Komponenten der *Blockchain*-Technologie
- ◆ Bestimmen der Vorteile der *Blockchain* bei unternehmerischen Projekten
- ◆ Auswählen von Netzwerktypen zur Dokumentation der vorgeschlagenen Ziele bei der Planung eines gamifizierten Wirtschaftsprojekts
- ◆ Auswählen und Verwalten einer *Wallet* (digitale Brieftasche)

Modul 2. *Metaversum*

- ◆ Analysieren der immersiven Form Ihres Spiels durch die Analyse der Kosten, der technologischen Ressourcen und der zukünftigen Unternehmensziele
- ◆ Kategorisieren von Räumen innerhalb eines Metaversums nach ihrer Stellung im Wirtschaftssystem
- ◆ Formulieren von Aufgaben im Zusammenhang mit dem Wirtschaftssystem des Metaversums
- ◆ Verwalten von *Landing Systems* innerhalb eines Metaversums

Modul 3. *Analyse von Blockchain-Videospielen*

- ◆ Feststellen, welche wirtschaftlichen Strategien sich bei aktuellen Marktprojekten als besonders stabil und rentabel erwiesen haben
- ◆ Ermitteln von Stabilität und Rentabilitätsspannen in Projekten der gamifizierten Ökonomie
- ◆ Beherrschen der Markttrends im *Blockchain-Gaming* auf der Grundlage von Beteiligung, Stabilität und Rentabilität

03

Kursleitung

Die *Blockchain*-Technologie entwickelt sich täglich rasant weiter, daher muss der Lehrstoff den Anforderungen des Marktes entsprechen. Die Wahl des Lehrteams im Universitätsexperten in Blockchain für Videospiele und Metaversum wurde sorgfältig geprüft und ausgewählt, um sicherzustellen, dass die Studenten die Techniken und Fähigkeiten entwickeln, die sie an die Spitze bringen, und um die Beherrschung der Struktur und Lebensfähigkeit der virtuellen Welt zu gewährleisten. Die angewandten Methoden führen zu täglichen Lernfortschritten gemäß den hohen Qualitätsstandards von TECH.



“

Das Eintauchen in das Metaversum kann nur fließend sein und von Fachleuten erlernt werden, die ihr Wissen tagtäglich in ihren persönlichen und beruflichen Projekten anwenden”

Leitung



Hr. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Designer für Videospiele und Blockchain-Wirtschaft für Videospiele
- ♦ Gründer von Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Gründer des Niide-Projekts
- ♦ Autor von Fantasy-Büchern und Prosagedichten

Professoren

Fr. Gálvez González, María Jesús

- ♦ Dideco-Beraterin und Leiterin der Frauenabteilung der Stadtverwaltung von El Tabo
- ♦ Dozentin am Professionellen Institut AIEP
- ♦ Leiterin der Sozialabteilung der Stadtverwaltung von El Tabo
- ♦ Hochschulabschluss in Sozialarbeit an der Universität von Santo Tomás
- ♦ Masterstudiengang in strategischem Personalmanagement und organisatorischem Talentmanagement
- ♦ Hochschulabschluss in Sozialwirtschaft an der Universität von Santiago de Chile

Hr. Olmo Cuevas, Víctor

- ♦ Mitgründer, Spieldesigner und Spielökonom bei Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Web-Designer und professioneller Videospieleler
- ♦ Professioneller Online-Poker-Spieler und -Dozent
- ♦ Grafikdesigner bei Arvato Services Bertelsmann
- ♦ Projektanalytiker und Investor bei Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ♦ Chemielabortechniker
- ♦ Grafikdesigner



04

Struktur und Inhalt

Bei TECH legen wir großen Wert auf eine ausgewogene Work-Life-Balance. Aus diesem Grund erstreckt sich das Programm über 6 Monate und ist in 3 Blöcke unterteilt, die zu 100% online stattfinden, um den Studenten ein einfaches und interaktives Studium zu ermöglichen. Durch multimediale Inhalte, ergänzende Lektüre und Simulationen realer Fälle entwickeln die Dozenten fast von selbst die Schlüsselkonzepte, die den Studenten dazu bringen, das Programm des Universitätsexperten in Blockchain für Videospiele und Metaversum abzuschließen.



“

Die Sicherheit, die geheimsten Aspekte des Metaversums zu kontrollieren und zu managen, erhalten Sie mit den besten Dozenten und der Hand von TECH”

Modul 1. Blockchain

- 1.1. *Blockchain*
 - 1.1.1. *Blockchain*
 - 1.1.2. Die neue *Blockchain*-Ökonomie
 - 1.1.3. Dezentralisierung als Grundlage der *Blockchain*-Ökonomie
- 1.2. *Blockchain*-Technologie
 - 1.2.1. *Bitcoin-Blockchain*
 - 1.2.2. Validierungsprozess, Rechenleistung
 - 1.2.3. *Hash*
- 1.3. Arten von *Blockchain*
 - 1.3.1. Öffentliche *Blockchain*
 - 1.3.2. Private *Blockchain*
 - 1.3.3. Hybride oder föderierte *Blockchain*
- 1.4. Arten von Netzwerken
 - 1.4.1. Zentralisiertes Netzwerk
 - 1.4.2. Verteiltes Netzwerk
 - 1.4.3. Dezentrales Netzwerk
- 1.5. *Smart Contracts*
 - 1.5.1. *Smart Contract*
 - 1.5.2. Prozess zur Erstellung eines *Smart Contracts*
 - 1.5.3. Beispiele und Anwendungen von *Smart Contracts*
- 1.6. *Wallets*
 - 1.6.1. *Wallets*
 - 1.6.2. Nützlichkeit und Bedeutung eines *Wallets*
 - 1.6.3. *Hot & Cold Wallet*
- 1.7. *Blockchain Economy*
 - 1.7.1. Vorteile der *Blockchain*-Ökonomie
 - 1.7.2. Risikoniveau
 - 1.7.3. *Gas Fee*
- 1.8. Sicherheit
 - 1.8.1. Revolution der Sicherheitssysteme
 - 1.8.2. Absolute Transparenz
 - 1.8.3. Angriffe auf die *Blockchain*

- 1.9. Tokenisierung
 - 1.9.1. *Tokens*
 - 1.9.2. Tokenisierung
 - 1.9.3. Tokenisierte Modelle
- 1.10. Rechtliche Aspekte
 - 1.10.1. Wie die Architektur die Regulierungskapazität beeinflusst
 - 1.10.2. Rechtsprechung
 - 1.10.3. Aktuelle *Blockchain*-Gesetzgebung

Modul 2. Metaversum

- 2.1. Metaversum
 - 2.1.1. Metaversum
 - 2.1.2. Auswirkungen auf die Weltwirtschaft
 - 2.1.3. Auswirkungen auf die Entwicklung der gamifizierten Wirtschaft
- 2.2. Formen der Zugänglichkeit
 - 2.2.1. VR
 - 2.2.2. Computer
 - 2.2.3. Mobile Geräte
- 2.3. Arten von Metaversen
 - 2.3.1. Traditionelles Metaversum
 - 2.3.2. Metaversum zentralisierte *Blockchain*
 - 2.3.3. Metaversum dezentralisierte *Blockchain*
- 2.4. Metaversum als Arbeitsraum
 - 2.4.1. Die Idee der Arbeit im Metaversum
 - 2.4.2. Erstellung von Diensten innerhalb des Metaversums
 - 2.4.3. Kritische Punkte, die bei der Schaffung von Arbeitsplätzen zu berücksichtigen sind
- 2.5. Metaversum als Raum für Sozialisation
 - 2.5.1. Systeme zur Benutzerinteraktion
 - 2.5.2. Mechanismen der Sozialisation
 - 2.5.3. Formen der Monetarisierung

- 2.6. Metaversum als Raum für Unterhaltung
 - 2.6.1. Schulungsräume im Metaversum
 - 2.6.2. Möglichkeiten der Verwaltung von Schulungsräumen
 - 2.6.3. Kategorien von Schulungsräumen im Metaversum
- 2.7. System zum Kauf und zur Miete von Raum im Metaversum
 - 2.7.1. *Lands*
 - 2.7.2. Auktionen
 - 2.7.3. Direktverkauf
- 2.8. *Second Life*
 - 2.8.1. *Second Life* als Pionier in der Metaversum-Industrie
 - 2.8.2. Spielmechanik
 - 2.8.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 2.9. *Decentraland*
 - 2.9.1. *Decentraland* als das profitabelste Metaversum aller Zeiten
 - 2.9.2. Spielmechanik
 - 2.9.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 2.10. Meta
 - 2.10.1. Meta, das Unternehmen mit dem größten Einfluss auf die Entwicklung eines Metaversum
 - 2.10.2. Auswirkungen auf den Markt
 - 2.10.3. Details zum Projekt

Modul 3. Analyse von *Blockchain*-Videospiele

- 3.1. *Star Atlas*
 - 3.1.1. Spielmechanik
 - 3.1.2. Wirtschaftssystem
 - 3.1.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.2. *Outer Ring*
 - 3.2.1. Spielmechanik
 - 3.2.2. Wirtschaftssystem
 - 3.2.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.3. *Axie Infinity*
 - 3.3.1. Spielmechanik
 - 3.3.2. Wirtschaftssystem
 - 3.3.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.4. *Splinterlands*
 - 3.4.1. Spielmechanik
 - 3.4.2. Wirtschaftssystem
 - 3.4.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.5. *R-Planet*
 - 3.5.1. Spielmechanik
 - 3.5.2. Wirtschaftssystem
 - 3.5.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.6. *Ember Sword*
 - 3.6.1. Spielmechanik
 - 3.6.2. Wirtschaftssystem
 - 3.6.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.7. *Big Time*
 - 3.7.1. Spielmechanik
 - 3.7.2. Wirtschaftssystem
 - 3.7.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.8. *Gods Unchained*
 - 3.8.1. Spielmechanik
 - 3.8.2. Wirtschaftssystem
 - 3.8.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.9. *Illuvium*
 - 3.9.1. Spielmechanik
 - 3.9.2. Wirtschaftssystem
 - 3.9.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.10. *Upland*
 - 3.10.1. Spielmechanik
 - 3.10.2. Wirtschaftssystem
 - 3.10.3. Benutzerfreundlichkeit

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 Informatikschulen 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden die Studenten 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 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 Blockchain für Videospiele und Metaversum 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 Blockchain für Videospiele und Metaversum** 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 Blockchain für Videospiele und Metaversum**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 institut
virtuelles Klassenzimmer spielen

tech technologische universität

Universitätsexperte
Blockchain für Videospiele
und Metaversum

- » Modalità: online
- » Durata: 6 Monate
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Universitätsexperte

Blockchain für Videospiele und Metaversum