

Universitätsexperte

Technologien für das Metaversum



Universitätsexperte Technologien für das Metaversum

- » 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/informatik/spezialisierung/spezialisierung-technologien-metaversum

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 24

06

Qualifizierung

Seite 32

01

Präsentation

In einem verzweifelten Versuch, sich zu verwandeln, hat Facebook seinen Namen in Meta geändert. Die Zukunft der Technologie liegt in virtuellen Welten. Reisen wird kein Problem mehr sein, und der 3D-Raum wird sich noch viel weiter ausdehnen. Das bringt neue Formen der Geselligkeit mit sich, die die Bürgerschaft verändern werden. Gleichzeitig verspricht der Cyberspace ein größeres Umweltbewusstsein und einen weniger schädlichen digitalen Konsum. Damit sich dieser Raum richtig entwickeln kann, müssen die Fachleute des Sektors Werkzeuge wie die *Blockchain* beherrschen, die die Authentizität der Prozesse in einer immer kleineren Welt ermöglichen. Die TECH Technologische Universität bietet eine 100%ige Online-Fortbildung an, die sich an Informatiker richtet, die virtuelle Marktmodelle und die Entwicklung des digitalen Zeitalters beherrschen möchten.



“

Mit diesem Universitätsexperten werden Sie eine aufstrebende Welt beherrschen, die Herausforderungen und Chancen für die sozialen Gemeinschaften von heute bietet. Treten Sie ein in die vierte industrielle Revolution mit TECH”

Die IT-Fachkräfte von heute mussten sich mit Veränderungen auseinandersetzen, an die sich die Bevölkerung immer noch anpasst, wie z. B. die Digitalisierung von Bankprozessen. Laut den Prognosen des Metaversums wird dieses neue Paradigma jedoch eine größere Herausforderung für die digitalen Fachkräfte darstellen. So müssen Spezialisten die Möglichkeiten der Vernetzung zwischen Plattformen und ihren Anbietern im Metaversum-Ökosystem, die Entwicklung von Metaversum-Geschäftsmodellen auf Basis der *Blockchain* sowie die Nutzung von Entwicklungs- und Designumgebungen für die Videospelindustrie und die Programmierung beherrschen.

Es handelt sich um ein ganzes Netzwerk neuer Kenntnisse, die angesichts des ständigen Wandels in diesem Sektor ein hohes Qualifikationsniveau erfordern. Aus diesem Grund hat die TECH Technologische Universität ein umfassendes und präzises Programm entwickelt, dessen Hauptziel es ist, die Fähigkeiten der Informatiker in der neuen Ära des Internets zu verbessern. Es handelt sich um ein Programm, das die neuesten Entwicklungen und technischen Hilfsmittel abdeckt und die Studenten in die Nähe von Fachleuten des Sektors bringt, um ihnen den besten und aktuellsten Unterricht aus erster Hand zu bieten.

Die TECH Technologische Universität hat die akademische Erfahrung so angepasst, dass die Studenten in nur 450 Unterrichtsstunden die notwendigen Kompetenzen erwerben können, um die Anforderungen eines sich ständig weiterentwickelnden Sektors zu übertreffen. Der Unterricht findet zu 100% online statt, so dass die Studenten ihr Privatleben mit dem innovativsten Abschluss im Bereich der Metaversum-Technologien verbinden können. Darüber hinaus werden sie von einem Expertenteam für die Entwicklung internationaler virtueller Umgebungen unterstützt. Dank der *Relearning*-Lehrmethodik müssen die Studenten nicht stundenlang auswendig lernen, wie es bei herkömmlichen Studiengängen der Fall ist, sondern können sich die Inhalte nach und nach aneignen und so die Anforderungen für den erfolgreichen Abschluss des Studiums erfüllen.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus den Bereichen Metaversum, *Blockchain* und *Gaming* 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



Werden Sie Unternehmer in der virtuellen Welt, indem Sie die Bedürfnisse der Nutzer und das Governance-Modell innerhalb des Metaversums erfüllen“



Heben Sie sich von anderen Fachleuten durch eine breite Qualifikation in der Metaversum-Wirtschaft ab, die Sie zu einem multidisziplinären Spezialisten mit besseren Chancen auf dem Arbeitsmarkt macht“

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situieretes 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.


Werden Sie Experte für die Funktionsweise von DAOs, die transparenten Spielregeln und die Strukturen, die dem Meta-Modell zugrunde liegen.

Werden Sie Teil der technologischen Evolution und der Neuerfindung der Wirtschaft, indem Sie an der Dezentralisierung und Automatisierung von Prozessen mitwirken.



02 Ziele

Dieser Universitätsexperte in Technologien für das Metaversum versetzt die Studenten in die Lage, innovative Technologieprojekte zu leiten und sich über die neuesten Entwicklungen auf dem kybernetischen Markt auf dem Laufenden zu halten. Das Programm zielt darauf ab, das Spektrum der Beschäftigungsmöglichkeiten für Informatiker zu erweitern, indem sie mit den im Metaversum verwendeten Technologien, den verschiedenen Anwendungsfällen der *Blockchain* in einer einzigen Umgebung und der Bedeutung ihrer Werte vertraut gemacht werden. All dies mit dem Ziel, den Fachleuten die Möglichkeit zu geben, das erworbene Wissen in die Praxis umzusetzen und beruflichen und persönlichen Erfolg bei der Entwicklung virtueller Welten zu erzielen.

A 3D digital graphic featuring the word 'WELT' in large, glowing cyan letters. The background consists of a grid of lines and various 3D rectangular blocks of different sizes, some of which are also glowing cyan. The overall aesthetic is futuristic and digital, with a color palette dominated by shades of blue and cyan.

WELT

“

Erreichen Sie Ihre Ziele und beherrschen Sie die Anwendung von Big Data und künstlicher Intelligenz im Metaversum, ohne auf Ihr Privat- und Berufsleben verzichten zu müssen, dank eines 100% Online-Studiums”



Allgemeine Ziele

- ◆ Generieren von Fachwissen über das Web 3.0
- ◆ Untersuchen aller Komponenten, aus denen ein Metaversum besteht
- ◆ Entwickeln eines Metaversums aus den verfügbaren Tools und Komponenten
- ◆ Analysieren der Bedeutung der *Blockchain* als Datenverwaltungsmodell
- ◆ Begründen der Verbindung zwischen der *Blockchain* und der Gegenwart und Zukunft des Metaversums
- ◆ Entdecken der Anwendungsfälle und der Auswirkungen des dezentralen Finanzwesens in der heutigen und zukünftigen Welt
- ◆ Analysieren der Entwicklung der Videospelindustrie und der ersten primitiven Beispiele des Metaversums
- ◆ Erforschen der klassischen Geschäftsmodelle, des allgemeinen Zustands der Branche und der Entstehung des *GameFi*-Konzepts
- ◆ Herstellen von Synergien zwischen *E-Sports* und anderen Ökosystemen der *Gaming*-Industrie in Bezug auf aktuelle Metaversen
- ◆ Entwickeln neuer Fähigkeiten, die es dem Studenten ermöglichen, Geschäftsmöglichkeiten in den verschiedenen Trägern des Metaversums zu identifizieren
- ◆ Erkennen und Fördern aller möglichen Monetarisierungskanäle innerhalb des Metaversums
- ◆ Vertiefen der Metaversum-Erfahrung aus einer anderen Perspektive, um zu verstehen, wie sich all diese potenziellen Entwicklungen auf uns auswirken, und um alle Fragen ihrer Anwendung mittelfristig zu beantworten
- ◆ Begründen des Metaversums als Teil des täglichen Lebens, um es in all seinen Bereichen optimal nutzen zu können
- ◆ Vorbereiten auf alle Veränderungen, die das Metaversum für die Zukunft mit sich bringt, und wissen, wie es das Leben, das Geschäft oder die Art und Weise, wie wir mit anderen in Beziehung treten, beeinflussen kann





Spezifische Ziele

Modul 1. *Blockchain*: der Grundstein für den Aufbau eines dezentralen Metaversums

- ◆ Untersuchen der Bedeutung von *Blockchain*-Werten in einer neuen virtuellen Welt
- ◆ Erforschen der Möglichkeiten, die die *Blockchain* uns als Nutzer des Metaversums bietet
- ◆ Entwickeln der Geschäftsmodelle des Metaversums, angetrieben durch die *Blockchain*
- ◆ Enträtseln der Rolle von Daten im Metaversum
- ◆ Transformieren von *Blockchain*-Anwendungen in Werte für Metaversum-Nutzer
- ◆ Analysieren des Wertes der Integration verschiedener *Blockchain*-Anwendungsfälle in eine einzige Umgebung
- ◆ Bewerten der Bedeutung des Metaversums für die neue Internet-Ära

Modul 2. Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums

- ◆ Gewinnen eines speziellen Verständnisses der aktuellen Technologielandschaft, wie sie für das Web 3.0 und das Metaversum gilt
- ◆ Entwickeln der Fähigkeit, fortgeschrittene Programmierkonzepte zu verstehen
- ◆ Erwerben von Fachwissen über fortgeschrittene *Blockchain*-Konzepte
- ◆ Vertraut werden mit der Verwendung von Entwicklungs- und Designumgebungen, die in der Videospiegelindustrie und bei der Programmierung eingesetzt werden
- ◆ Analysieren der großen Vielfalt an Technologien, die auf das Metaversum angewendet werden können
- ◆ Beurteilen der Möglichkeiten der Verbindung zwischen Plattformen und Anbietern im Metaversum-Ökosystem
- ◆ Verbessern der Projektionsfähigkeit der aktuellen Technologien in die Zukunft

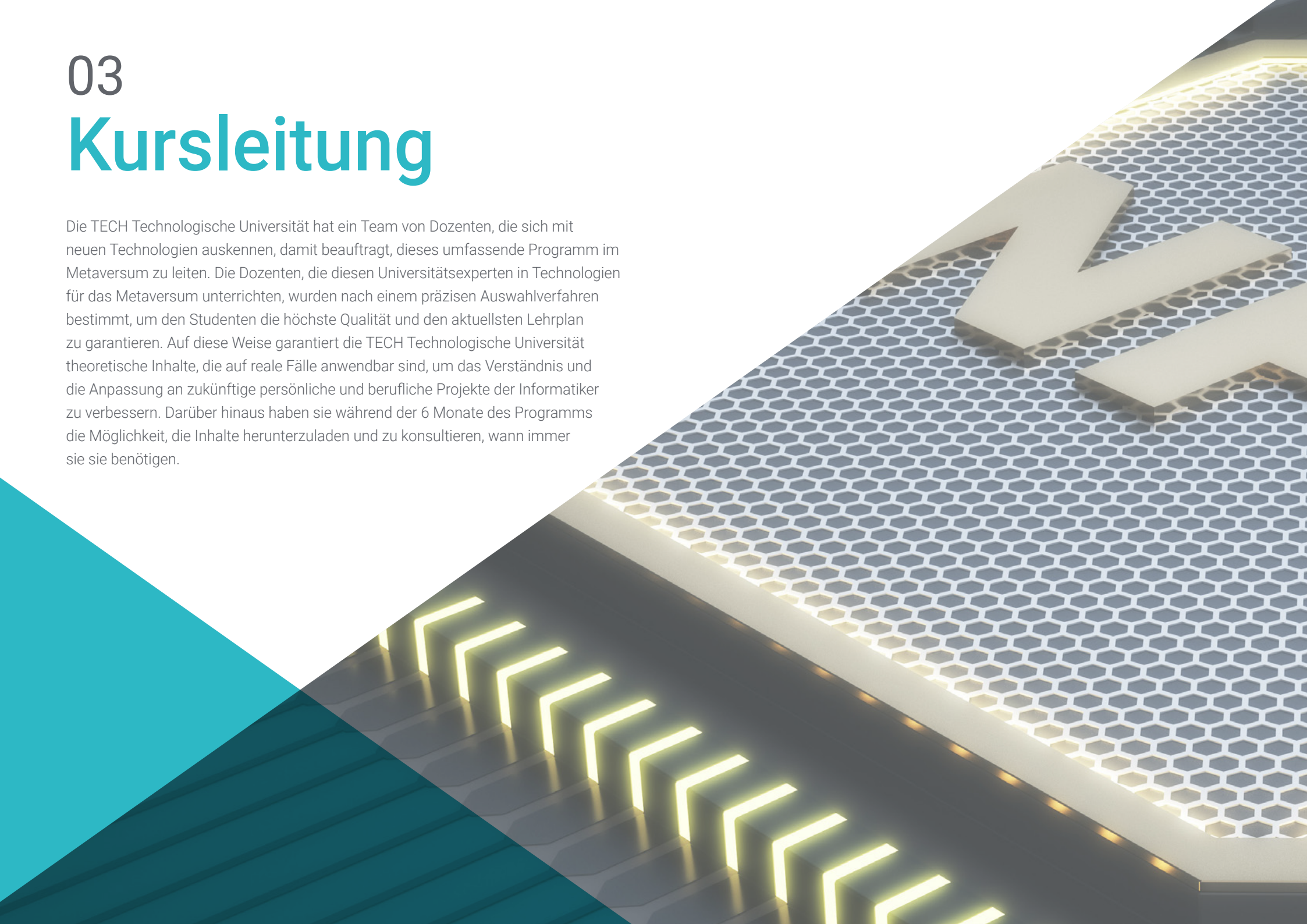
Modul 3. Aktuelles Panorama im Wettlauf um den Aufbau des zukünftigen Metaversums

- ◆ Erstellen einer definierten Struktur für die Funktionsweise und Anwendung des Metaversums in allen Bereichen, in denen es entwickelt werden soll
- ◆ Identifizieren der Möglichkeiten, die sich durch die Anwendung des Metaversums auf persönlicher, gesellschaftlicher und geschäftlicher Ebene ergeben
- ◆ Verinnerlichen der Herausforderungen in den Sektoren, die gezwungen sind, sich beim Eintauchen in das Metaversum anzupassen, und wie sie zu lösen sind, um die Vorteile zu finden und sie zu ihrem Vorteil zu nutzen
- ◆ Analysieren aller Faktoren, die sich psychologisch auf die Verwicklung Ihres Lebens in ein unwirkliches Universum auswirken können, um Grenzen zu ziehen
- ◆ Verbessern der bereits vorhandenen Ideen für das Metaversum und in der Lage sein, Lösungen für die Herausforderungen zu finden, die sich bei der Entwicklung des Metaversums ergeben
- ◆ Analysieren aller Faktoren, Bereiche und Möglichkeiten, die bisher in der Idee des Metaversums angesprochen wurden
- ◆ In der Lage sein, auf die sozialen und psychologischen Auswirkungen des Metaversums zum gegenwärtigen Zeitpunkt zu reagieren und dieses Wissen als Grundlage für zukünftige Probleme in diesen Bereichen zu stärken

03

Kursleitung

Die TECH Technologische Universität hat ein Team von Dozenten, die sich mit neuen Technologien auskennen, damit beauftragt, dieses umfassende Programm im Metaversum zu leiten. Die Dozenten, die diesen Universitätsexperten in Technologien für das Metaversum unterrichten, wurden nach einem präzisen Auswahlverfahren bestimmt, um den Studenten die höchste Qualität und den aktuellsten Lehrplan zu garantieren. Auf diese Weise garantiert die TECH Technologische Universität theoretische Inhalte, die auf reale Fälle anwendbar sind, um das Verständnis und die Anpassung an zukünftige persönliche und berufliche Projekte der Informatiker zu verbessern. Darüber hinaus haben sie während der 6 Monate des Programms die Möglichkeit, die Inhalte herunterzuladen und zu konsultieren, wann immer sie sie benötigen.



“

Das Metaversum ist bereits Realität. Bleiben Sie auf dem neuesten Stand der Technik und entdecken Sie die Möglichkeiten der 3D-Rekonstruktion in der digitalen Welt”

Internationaler Gastdirektor

Andrew Schwartz ist ein Experte für digitale Innovation und Markenstrategie, der sich auf die Integration des Metaversums mit der Geschäftsentwicklung und digitalen Plattformen spezialisiert hat. Seine Interessen reichen von der Erstellung von Inhalten und dem Management von Start-ups bis hin zur Umsetzung von Social-Media-Strategien und der Aktivierung von großen Ideen. Während seiner gesamten Laufbahn hat er Projekte geleitet, die konkrete und messbare Ergebnisse erzielen und die Konvergenz zwischen Technologie und Wirtschaft nutzen sollten.

Während seiner beruflichen Laufbahn arbeitete er bei Nike als Direktor für Metaverse Engineering und leitete ein multidisziplinäres Team von Entwicklern, Designern und Datenwissenschaftlern, um das Potenzial des Metaversums in der Entwicklung der digitalen und physischen Konnektivität zu erforschen. In dieser Funktion hat er Strategien für die Entwicklung innovativer Produkte und Prozesse sowie Web3-Tools und digitale Zwillinge entwickelt, die die Interaktion der Verbraucher mit der Marke neu definiert haben. Er war auch als Direktor für Erlebnisse von Sportmomenten tätig.

Darüber hinaus hat er als strategischer Berater für exponentielle Technologieinnovation bei der AI MINDSystems Foundation mitgearbeitet, wo er zur Entwicklung neuer Technologien beigetragen und Artikel über die Auswirkungen des Metaversums und der künstlichen Intelligenz auf die Zukunft der Wirtschaft veröffentlicht hat. Seine Fähigkeit, Trends zu antizipieren, und sein strategischer Weitblick haben ihn zu einem einflussreichen Experten für die globale digitale Transformation gemacht.

Auf internationaler Ebene war er Vorreiter bei der Anwendung des Metaversums in der Sport- und Handelsbranche und hat an Projekten mitgewirkt, die ein Vorher und ein Nachher in Bezug auf das Verständnis der Beziehung zwischen Technologie und Marke darstellen. In diesem Sinne wurde seine Arbeit mit zahlreichen Auszeichnungen gewürdigt und hat seinen Ruf als Innovator, der konventionelle Grenzen in Frage stellt, gefestigt.



Hr. Schwartz, Andrew

- Direktor für Metaverse Engineering, Nike, Boston, USA
- Direktor für Erlebnisse von Sportmomenten bei Nike
- Strategischer Berater für exponentielle technologische Innovation bei der AI MINDSystems Foundation
- Direktor für Innovation bei Intralinks
- Leiter für digitale Produkte bei Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- Leiter der Abteilung für Inhaltsinnovation bei Leia Inc
- Direktor für Markenstrategie bei Interbrand
- Chief Development Officer und Leiter der Strata-G Internet Group bei Strata-G Communications
- Mitglied von:
 - Blockchain-Beirat an der Portland State University
 - Schulausschuss im Acton-Boxborough Regional School District

“

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

Leitung



Hr. Cavestany Villegas, Íñigo

- Co-Founder & Head of Ecosystem bei Second World
- Leiter Web3 und Gaming
- IBM Cloud Spezialist bei IBM
- Vorstandsmitglied von Netspot OTN, Velca und Poly Cashback
- Dozent an Wirtschaftsschulen wie der IE Business School oder IE Human Sciences and Technology
- Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft an der IE Business School
- Masterstudiengang in Unternehmensentwicklung an der Autonomen Universität von Madrid
- IBM Cloud Spezialist
- Professionelle Zertifizierung als IBM Cloud Solution Advisor



Professoren

Hr. Cameo Gilabert, Carlos

- ◆ Gründer und Chief Technology Officer von SecondWorld
- ◆ Mitgründer von Netspot
- ◆ Mitgründer von Banc
- ◆ Technischer Leiter von Jovid
- ◆ Freiberuflicher Full Stack Entwickler
- ◆ Wirtschaftsingenieur der Polytechnischen Universität von Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Datenwissenschaften an der Polytechnischen Universität von Madrid

Hr. Casero García, Marco Antonio

- ◆ Geschäftsführender Direktor bei SecondWorld
- ◆ Event Manager bei The Pokémon Company International
- ◆ Manager bei Metropolis Ab Alea SL
- ◆ PR Communication Manager bei Cereal Talent Café
- ◆ Hochschulabschluss in Wirtschaftswissenschaften an der Universität Rey Juan Carlos
- ◆ EDV-Systemadministrator mit Spezialisierung auf Netzwerke
- ◆ Masterstudiengang in Handelsmanagement vom CEF Zentrum für Finanzstudien
- ◆ Masterstudiengang in Marketing vom CEF Zentrum für Finanzstudien

04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan für diesen Universitätslehrgang wurde vom Dozententeam sorgfältig ausgearbeitet und stützt sich auf innovative pädagogische Instrumente, die von der TECH Technologischen Universität in allen ihren Studiengängen eingesetzt werden. Es handelt sich um eine Qualifikation, die darauf abzielt, Informatiker für die Arbeit in der virtuellen Welt zu qualifizieren. Der Inhalt des Programms ist in 3 Module unterteilt, die es den Studenten ermöglichen, ihr Lernen zu strukturieren und sich die Konzepte in Blöcken geordnet anzueignen. Darüber hinaus setzt die TECH Technologische Universität auf die *Relearning*-Methode, die die Studenten vom stundenlangen Auswendiglernen befreit und es ihnen ermöglicht, sich das Wissen auf einfache und schrittweise Weise anzueignen.





“

Warten Sie nicht länger, zählen Sie auf die Unterstützung eines Dozententeams, das mit den neuen Technologien des Cyberspace vertraut ist und sich deren Strategien zu eigen gemacht hat”

Modul 1. *Blockchain*: der Grundstein für den Aufbau eines dezentralen Metaversums

- 1.1. Bitcoin
 - 1.1.1. Satoshi Nakamoto
 - 1.1.2. Einfluss von Bitcoin auf den wirtschaftlichen, politischen und sozialen Kontext
 - 1.1.3. Das Bitcoin-Ökosystem: Anwendungsfälle
- 1.2. Öffentliche oder private Blockchains. Neues Governance-Modell
 - 1.2.1. Öffentliche oder private *Blockchains*
 - 1.2.2. *Blockchain*. Governance-Modell
 - 1.2.3. *Blockchain*. Anwendungsfälle
- 1.3. *Blockchain*. Der Wert der Daten
 - 1.3.1. Der Wert von Daten in einem neuen digitalen Paradigma
 - 1.3.2. Beitrag von *Blockchain* zu Daten und ihrem Wert
 - 1.3.3. Fortschrittliche Technologien für die Arbeit mit kontrollierten Daten
- 1.4. Dezentralisierung und Automatisierung des Metaversums
 - 1.4.1. Dezentralisierung und Automatisierung
 - 1.4.2. Technologische Antwort auf die Bedürfnisse der Nutzer
 - 1.4.3. Unternehmen der Zukunft
- 1.5. Das Governance-Modell des Metaversums durch DAOs
 - 1.5.1. Wert von DAOs für das Metaversum
 - 1.5.2. Die DAOs. Transparente Spielregeln für den Benutzer
 - 1.5.3. DAOs, die einen Wert für das Metaverse darstellen
- 1.6. Eigentum und Wert von digitalen Vermögenswerten und Tokenisierung
 - 1.6.1. Der Wert von (NFTs) *Non Fungible Tokens*
 - 1.6.2. Tokenisierung von physischen oder virtuellen Vermögenswerten
 - 1.6.3. Digitale Vermögenswerte im Metaversum. Anwendungsbeispiele
- 1.7. Die Wirtschaft des Metaversums
 - 1.7.1. Speichern und Tauschen von Werten mit Kryptowährungen
 - 1.7.2. Geschäftsmodelle für Nutzer und Organisationen
 - 1.7.3. Metaversum Finanzen mit *Blockchain* als Grundlage

- 1.8. Digitale Identität
 - 1.8.1. Digitale Identitätszertifizierung
 - 1.8.2. Avatare im Metaversum
 - 1.8.3. Digitale Identität von Benutzern und Organisationen
- 1.9. *Smart Contracts*, DApps und das Kryptoversum
 - 1.9.1. Reale Welt vs. Virtuelle Welt. Ihre Aktivitäten neu erfinden
 - 1.9.2. Dezentralisierte Anwendungen
 - 1.9.3. *Blockchain* angewendet Neues Universum der Möglichkeiten
- 1.10. Das Metaversum. Das neue Internet
 - 1.10.1. Das Internet durch das Metaversum neu erfinden
 - 1.10.2. Neues wirtschaftliches und soziales Umfeld
 - 1.10.3. Verbindung von physischer und virtueller Welt

Modul 2. Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums

- 2.1. Stand der Technik bei der Entwicklung des Metaversums
 - 2.1.1. Technische Aspekte für das Web 2.0
 - 2.1.2. Technologien zur Unterstützung des Metaversums
 - 2.1.3. Technische Aspekte für das Web 3.0
- 2.2. Entwicklungsumgebung, Programmiersprachen und Web 2.0-*Frameworks*
 - 2.2.1. Web 2.0 Entwicklungsumgebungen
 - 2.2.2. Web2 Programmiersprache
 - 2.2.3. Web2-Frameworks
- 2.3. Entwicklungsumgebung, Programmiersprachen und Web 3.0 *Frameworks*
 - 2.3.1. Web2 Entwicklungsumgebungen
 - 2.3.2. Web2 Programmiersprache
 - 2.3.3. Web2-Frameworks
- 2.4. Orakel und *MultiChain*
 - 2.4.1. Onchain vs. *Offchain*
 - 2.4.2. Interoperabilität
 - 2.4.3. Multichain



- 2.5. Grafik-Engines und 3D-Design-Software
 - 2.5.1. CPU vs. GPU
 - 2.5.2. Grafik-Engines
 - 2.5.3. 3D-Design-Software
- 2.6. Geräte und Plattformen
 - 2.6.1. Videospiele-Hardware
 - 2.6.2. Plattformen
 - 2.6.3. Gegenwärtige Wettbewerbslandschaft
- 2.7. *Big Data* und künstliche Intelligenz im Metaversum
 - 2.7.1. Datenwissenschaft. Daten in Informationen umwandeln
 - 2.7.2. *Big Data*. Strategie für den Lebenszyklus von Daten im Metaversum
 - 2.7.3. Künstliche Intelligenz. Personalisierung von Benutzererfahrungen
- 2.8. Erweiterte Realität, virtuelle Realität und gemischte Realität im Metaversum
 - 2.8.1. Alternative Realitäten
 - 2.8.2. Erweiterte Realität vs. Virtuelle Realität
 - 2.8.3. Gemischte Realität
- 2.9. *Internet of Things* und 3D-Rekonstruktion
 - 2.9.1. 5G und Telekommunikationsnetzwerke
 - 2.9.2. *Internet of Things*
 - 2.9.3. 3D-Rekonstruktion
- 2.10. Zukunft der Technologie. Metaversum DE 2050
 - 2.10.1. Technologische Barrieren
 - 2.10.2. Entwicklungspfade
 - 2.10.3. Metaversum von 2050

Modul 3. Aktuelles Panorama im Wettlauf um den Aufbau des zukünftigen Metaversums

- 3.1. Vision der *Player* vom Metaversum
 - 3.1.1. Umsetzung des Metaversums in den aktuellen Strukturen
 - 3.1.2. Unternehmen, die ein Metaversum entwickeln
 - 3.1.3. Unternehmen, die im Metaversum Fuß gefasst haben
- 3.2. Digitale Identität und die sozialen und ethischen Implikationen des Metaversums
 - 3.2.1. Digitale Identität im Metaversum
 - 3.2.2. Soziale Implikationen
 - 3.2.3. Ethische Implikationen
- 3.3. Metaversum jenseits von *Gaming*
 - 3.3.1. Das Spiel als Kontaktpunkt
 - 3.3.2. Sektoren, die bleiben werden
 - 3.3.3. Neuerfindung bestimmter Unternehmen
- 3.4. Arbeits- und Berufsumfeld im Metaversum
 - 3.4.1. Identifizierung von Beschäftigungsmöglichkeiten im Metaversum
 - 3.4.2. Neue Karrierewege
 - 3.4.3. Anpassung der derzeitigen Arbeitsplätze an das Metaversum
- 3.5. Neuromarketing im Metaversum
 - 3.5.1. Verbraucherverhalten im Metaversum
 - 3.5.2. Erlebnismarketing
 - 3.5.3. Neuromarketing-Strategien im Metaversum
- 3.6. Metaversum und Cybersicherheit
 - 3.6.1. Betroffene Bedrohungen
 - 3.6.2. Identifizierung von Veränderungen der digitalen Sicherheit im Metaversum
 - 3.6.3. Tatsächliche Cybersicherheit im Metaversum





- 3.7. Emotionale und psychologische Auswirkungen der Erfahrung im Metaversum. Bewährte Verfahren
 - 3.7.1. Sich an eine neue Erfahrung anpassen
 - 3.7.2. Nebenwirkungen der Interaktion mit dem Metaversum
 - 3.7.3. Bewährte Praktiken im Metaversum
- 3.8. Anpassung der Legalität an das Metaversum
 - 3.8.1. Aktuelle rechtliche Herausforderungen im Metaversum
 - 3.8.2. Erforderliche rechtliche Änderungen
 - 3.8.3. Verträge, geistiges Eigentum und andere Arten von Beziehungen
- 3.9. Kurz-, mittel- und langfristige *Roadmap* für das Metaversum
 - 3.9.1. Kurzfristige *Roadmap*
 - 3.9.2. Mittelfristige *Roadmap*
 - 3.9.3. Langfristige *Roadmap*
- 3.10. Metaversum, ein Paradigma für die Zukunft
 - 3.10.1. Eine einzigartige Wachstumschance
 - 3.10.2. Spezialisierung im Metaversum
 - 3.10.3. Monetarisierung der Virtualität der Zukunft

“ Worauf warten Sie noch, um alle Tools zu erhalten und an der digitalen Evolution teilzuhaben? Tun Sie es jetzt dank einer präzisen Qualifikation, die sich auf das Metaversum-Konzept konzentriert”

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 Technologien für das 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 Technologien für das 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 Technologien für das Metaversum**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Technologien für
das Metaversum

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

Universitätsexperte

Technologien für das Metaversum

