

Universitätskurs

Analyse von Blockchain-Videospielen



Universitätskurs

Analyse von Blockchain-Videospielen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/analyse-blockchain-videospielen

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

Dank der *Blockchain*-Wirtschaft konnte die *Gaming*-Branche auf spielerische Weise wachsen, und ihre Rentabilitätsstrategien sind ebenso wichtig wie die Popularität, die sie durch ihre Kreativität erreicht. Dies erfordert Fachleute, die in diesem Bereich immer aktueller und sachkundiger werden und die wissen, wie sie auf die neuen *Gaming*-Märkte reagieren können. Aus diesem Grund hat TECH eine vollständige und fundierte Qualifizierung entwickelt, die sich an Informatiker richtet, damit sie jedes Detail der bisher relevantesten Fälle von gamifizierter Wirtschaft in der digitalen *Blockchain*-Videospiegelindustrie kennenlernen können. All dies mit einem direkten Lernprozess, zu 100% online, reich an Multimedia-Inhalten und mit einem spezialisierten Lehrkörper.





“

Dank der Systeme Outer Ring, Axie Infinity oder Splinterlands wurden Videospiele entwickelt, die auf der ganzen Welt anerkannt sind. TECH möchte Ihnen diesen Wirtschaftsmarkt näher bringen, damit Sie sich mit allen Garantien darin entwickeln können“

Aufgrund des latenten Booms in der Spieleindustrie und der hohen Marktnachfrage, die immer mehr spezialisierte Fachleute erfordert, bietet TECH diesen Universitätskurs in Analyse von Blockchain-Videospielen an. Dieses Programm bietet eine umfassende Analyse des Aufbaus, der Schaffung und der Rentabilität der *Gaming*-Industrie. Der theoretische Rahmen wird mit dem Beispiel praktischer und aktueller Fälle verschmolzen, die den Studenten eine virtuelle Realität näher bringen, die sich ständig erweitert.

Darüber hinaus verfügt TECH über Lehrkräfte, die sich auf dem Gebiet der Videospiele und der Technologie auskennen, um den Studenten das gesamte theoretische und praktische Wissen zu vermitteln. Die Lehrkräfte werden die Informatiker über die Erfolge und Misserfolge der bekanntesten großen Videospieleunternehmen unterrichten, die ihre Geschäfte in verschiedenen Wirtschaftssystemen aufrechterhalten haben. Auf diese Weise taucht der Kurs tief in die *Blockchain*-Wirtschaft ein, so dass die Informatiker die Schlüssel zum Erfolg in diesem Sektor im Detail beherrschen, wie z. B. die Fähigkeit zur Anpassung und Transformation, um Probleme zu lösen und Rentabilität zu erzielen.

Ein 100%iger Online-Universitätskurs, der es den Studenten ermöglicht, frei zu wählen, wann und wo sie studieren möchten. Ebenso garantieren die *Relearning*-Lernmethodik und der Erfolg der digitalen Modalität die Vermittlung von Wissen für einen der gefragtesten technologischen Sektoren. Auf diese Weise erhalten die Studenten einen detaillierten und realen Einblick in das, was in diesem Sektor des Videospieles passiert, und werden mit den notwendigen Werkzeugen ausgestattet, um sich in diesem Bereich problemlos zu entwickeln.

Dieser **Universitätskurs in Analyse von Blockchain-Videospielen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für 3D-Modellierung und digitale Skulptur vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Lektionen, 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



Steigern Sie Ihre multidisziplinären Fähigkeiten rund um Blockchain-Trends und zeigen Sie Ihr Wissen über die Stabilität und Rentabilität von Videospieleprojekten auf dem Arbeitsmarkt“



Die Gaming-Branche braucht Fachleute wie Sie, die bereit sind, mehr über die neueste Blockchain-Technologie zu lernen, um Videospiele zu unterstützen“

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

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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 von den Erfolgen und Misserfolgen der Spieleindustrie und machen Sie das Beste aus Ihrem eigenen Spieleprojekt, um garantiert erfolgreich zu sein.

Erweitern Sie Ihr strategisches Wissen in Splinterlands und werden Sie Teil der besten Unternehmen im Spielesektor.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Analyse von Blockchain-Videospielen wurde auf der Grundlage einer Gruppe von Experten entwickelt, die Informatiker unterweisen, damit sie die wichtigsten Wirtschaftssysteme, die von renommierten Unternehmen in der Videospieldbranche verwendet werden, identifizieren können. All dies, mit audiovisuellem Material in verschiedenen Formaten und einem theoretisch-praktischen Unterricht, der den Studenten die profitabelsten Strategien zur Lösung der häufigsten Probleme in einem aufstrebenden Wirtschaftssektor näher bringen wird.



“

Werden Sie zum Blockchain-Spezialisten, um seinen Einfluss auf die Videospelbranche zu verstehen“



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





Spezifische Ziele

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



Beherrschen Sie die Wirtschaftssysteme und verstehen Sie, wie Star Atlas funktioniert, um ein wettbewerbsfähigerer Profi auf dem virtuellen Markt zu werden“

03

Kursleitung

TECH hat auf ein Dozententeam zurückgegriffen, das sich im Technologie- und *Blockchain*-Sektor bestens auskennt. Dank ihrer langjährigen Erfahrung in diesem Bereich garantieren die Lehrkräfte die korrekte Unterweisung der Studenten auf einfache und schnelle Art und Weise durch personalisierte und individuelle Tutorien. Auf diese Weise haben die Studenten Zugang zu renommierten Fachleuten, die sie jederzeit anleiten, um sich die notwendigen Fähigkeiten anzueignen, um den digitalen *Gaming*-Sektor zu beherrschen.



“

Nehmen Sie die Unterstützung eines qualifizierten Gaming-Teams in Anspruch, das Sie über den Outer Ring und die Spielmechanik unterrichtet, um Ihre berufliche Laufbahn zu fördern“

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



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Programms wurde auf der Grundlage der neuesten Aktualisierungen und Entwicklungen im Bereich *Blockchain* in Videospielen entwickelt und folgt den vom Dozententeam dieses Universitätskurses vorgeschlagenen Anforderungen. Das Dozententeam unterstützt die Inhalte dieses Programms, das darauf abzielt, das akademische und berufliche Wissen von Computerspezialisten zu erweitern und zu aktualisieren. Der Inhalt dieses Studiengangs befasst sich mit den wichtigsten Videospielen und ermöglicht eine eingehende Untersuchung der einzelnen Spiele in ihrem Wirtschaftssystem. All dies mit dem Ziel, die berufliche Karriere von Informatikern zu fördern, die sich in diesem virtuellen Bereich spezialisieren möchten.

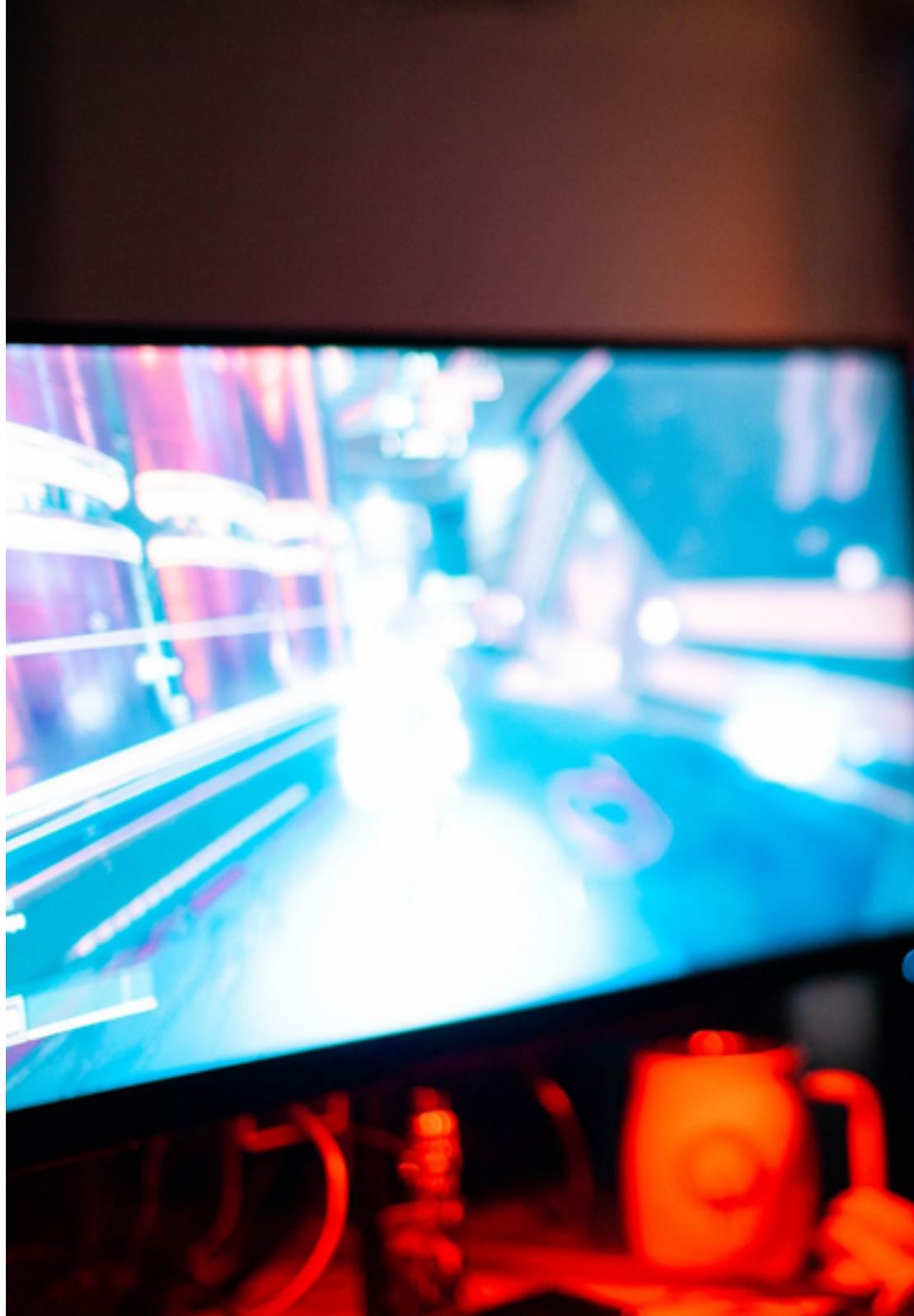


“

*Ein Lehrplan mit den aktuellsten Inhalten,
damit Sie selbst Ihre Projekte auf der
Grundlage des Blockchain-Systems in
Videospiele rentabel machen können“*

Modul 1. Analyse von *Blockchain*-Videospiele

- 1.1. *Star Atlas*
 - 1.1.1. Spielmechanik
 - 1.1.2. Wirtschaftssystem
 - 1.1.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.2. *Outer Ring*
 - 1.2.1. Spielmechanik
 - 1.2.2. Wirtschaftssystem
 - 1.2.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.3. *Axie Infinity*
 - 1.3.1. Spielmechanik
 - 1.3.2. Wirtschaftssystem
 - 1.3.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.4. *Splinterlands*
 - 1.4.1. Spielmechanik
 - 1.4.2. Wirtschaftssystem
 - 1.4.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.5. *R-Planet*
 - 1.5.1. Spielmechanik
 - 1.5.2. Wirtschaftssystem
 - 1.5.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.6. *Ember Sword*
 - 1.6.1. Spielmechanik
 - 1.6.2. Wirtschaftssystem
 - 1.6.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.7. *Big Time*
 - 1.7.1. Spielmechanik
 - 1.7.2. Wirtschaftssystem
 - 1.7.3. Benutzerfreundlichkeit





- 1.8. *Gods Unchained*
 - 1.8.1. Spielmechanik
 - 1.8.2. Wirtschaftssystem
 - 1.8.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.9. *Illuvium*
 - 1.9.1. Spielmechanik
 - 1.9.2. Wirtschaftssystem
 - 1.9.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.10. *Upland*
 - 1.10.1. Spielmechanik
 - 1.10.2. Wirtschaftssystem
 - 1.10.3. Benutzerfreundlichkeit

“ Ein Programm, das darauf ausgerichtet ist, das in der Welt der Videospiele erworbene Wissen in die Praxis umzusetzen, wobei der Schwerpunkt auf der Praxis liegt“

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 Universitätskurs in Analyse von Blockchain-Videospielen garantiert neben der präzise-
sten 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 Analyse von Blockchain-Videospielen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH**

Technologischen Universität.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Analyse von Blockchain-Videospielen**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Analyse von Blockchain-Videospielen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Analyse von Blockchain-Videospielen

