

Universitätskurs

Blockchain für Videospiele



Universitätskurs Blockchain für Videospiele

- » 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/informatik/universitatskurs/blockchain-videospiele

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

Seit mehr als einem Jahr liest man täglich in der traditionellen Presse und in den digitalen Medien über die Fortschritte auf dem *Blockchain*-Markt und insbesondere über die zunehmende Verwendung von Token in Videospiele. Diese Anglizismen klingen selbst für Nutzer, die keine IT-Experten sind, allmählich vertraut, was angesichts der überproportionalen Zunahme von Investoren, die auf das Metaversum setzen, nicht verwunderlich ist. Die Komplexität der virtuellen Umgebungen hat zu einer Welle von Stellenangeboten geführt, die aufgrund des ständigen Wandels in diesem Sektor schwer zu besetzen sind. Mit diesem Studiengang können IT-Fachkräfte diese Beschäftigungslücke nutzen und sich zu Spezialisten weiterbilden, um ihre Karriere in eine vielversprechende Zukunft zu lenken. Die 100%ige Online-Methode ermöglicht es den Studenten, sich die erforderlichen Fähigkeiten von zu Hause aus anzueignen, ohne ihre tägliche Arbeit unterbrechen zu müssen.



ether
BLOCKCHAIN A

eum
APP PLATFORM

“

*Es ist an der Zeit, sich als Profi zu positionieren,
der sich der Innovation verschrieben hat und
sich neu erfindet, indem er sich dem virtuellen
Wandel anpasst”*

Der Universitätskurs in Blockchain für Videospiele ermöglicht es IT-Fachkräften, die Terminologie des *Blockchain*-Marktes zu beherrschen und die besten Strategien zu entwickeln, um den Wert ihrer Einkäufe in Videospiele zu erhalten, den besten Zeitpunkt für den Verkauf an andere Spieler zu bestimmen und die Blockchain und ihre Verschlüsselung zu kontrollieren, um die Privatsphäre jedes Nutzers zu schützen und so Vertrauen in ihre Bewegungen zu schaffen.

Dies ist das aktuellste technische Programm auf dem Markt, das den Studenten ein Verständnis für die Struktur des *Blockchain*-Marktes, die neuesten Trends bei NFTs und die große Vielfalt an Kryptowährungen, die weltweit entwickelt wurden und werden, garantiert.

Auf diese Weise erhält der Informatiker einen globalen und detaillierten Überblick über die Geschehnisse in der Videospielebranche und damit das nötige Rüstzeug, um sich im Metaversum agil zu entwickeln.

Jetzt ist es an der Zeit, die beste Strategie zu wählen, um eine stabile und qualitativ hochwertige Beschäftigung zu gewährleisten. Mit diesem akademischen Online-Kurs können sich die Studenten bequem von zu Hause aus die notwendigen Konzepte aneignen, um auf einem Arbeitsmarkt zu arbeiten, der von Tag zu Tag anspruchsvoller wird. Alles, was Sie brauchen, ist ein elektronisches Gerät und einen Internetzugang, um sich als Informatiker zu konsolidieren, der sich für seine berufliche Entwicklung engagiert.

Dieser **Universitätskurs in Blockchain für Videospiele** 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



Entdecken Sie, wie die Blockchain-Architektur die Regulierungsfähigkeit innerhalb des Rechtsrahmens beeinflusst“

“

Wenn Sie den Wert der verschiedenen Kryptowährungen auf den Blockchain-Märkten kennen und verstehen, können Sie sicher auf NFT setzen“

Entdecken Sie, warum Orakler das NFT genannt wird, das eine stabile Wirtschaft mit den besten Dozenten verspricht.

Die Zukunft wird immer virtueller. Wer ignoriert, was um ihn herum passiert, entfernt sich vom beruflichen Erfolg.

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.



02 Ziele

TECH setzt sich für eine reichhaltige und aktuelle Lehre ein, so dass die Studenten vom ersten Tag an mit scheinbar komplizierten Konzepten vertraut gemacht werden, die sie sich jedoch organisch aneignen, indem sie sie auf reale Fälle anwenden und dabei von Dozenten unterstützt werden, die sich dem Lernen verschrieben haben. Am Ende dieses Universitätskurses in Blockchain für Videospiele werden die Studenten über die Werkzeuge und Schlüssel verfügen, um ihre Zukunft zu verändern und ihre digitalen Fähigkeiten zu verbessern.



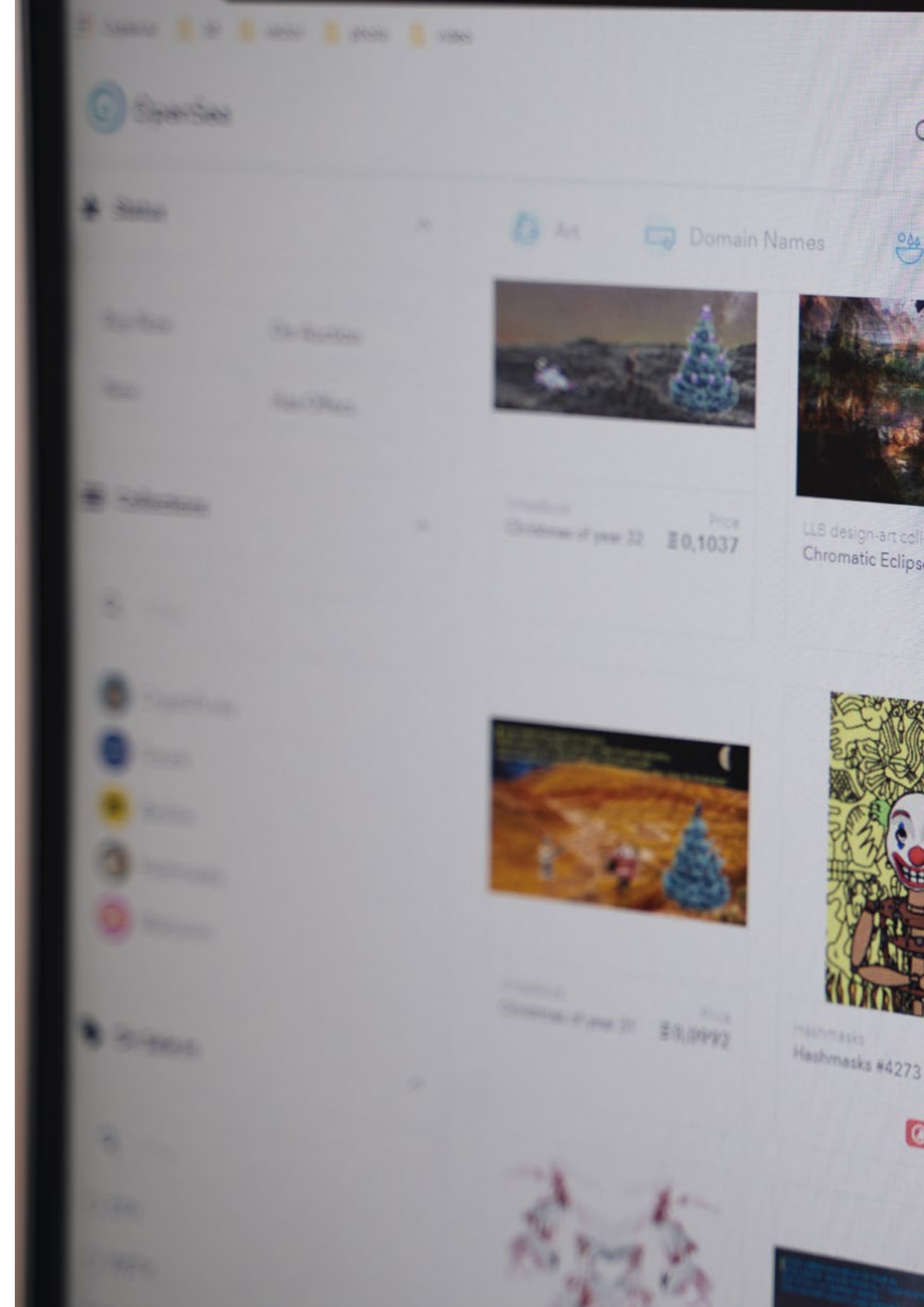
“

Das Ziel von TECH ist es, den Informatiker im Metaversum zu professionalisieren und ihm zu ermöglichen, seine persönlichen Ziele zu erweitern”



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

- ◆ 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)

“

Nach und nach werden Sie dank der Relearning-Methode, die TECH in ihren Programmen anwendet, die Relevanz der einzelnen Begriffe und ihre Verwendung in der realen Welt verstehen”

03 Kursleitung

Die digitalen und beruflichen Kompetenzen, die TECH ihren Studenten bietet, werden durch ihr Engagement für die Qualität des Lehrplans ermöglicht. Alle Inhalte der Kurse werden sorgfältig ausgewählt, um die besten Ergebnisse zu garantieren. Außerdem werden sie von den besten berufstätigen Dozenten unterrichtet, mit Lehrplänen, die sich durch ihr Engagement bei der Erforschung neuer Trends auf dem Markt für *Blockchain* für Videospiele auszeichnen. Die Summe dieser Werte bildet die beste Bildungsoption für diejenigen, die sich für eine berufliche Weiterentwicklung im IT-Sektor einsetzen.





“

Es ist beruhigend zu wissen, dass die Menschen, die Sie auf dieser neuen Lernreise begleiten werden, die besten Fachleute des NFT-Sektors und des Blockchain-Marktes sind”

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

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

Die Studenten erwerben die Kompetenzen schrittweise im Laufe der 150 Lehrstunden. Ein sehr charakteristischer und spezifischer Lehrplan wurde auf der Grundlage des Programms konfiguriert, so dass der Student von der ersten Minute an in der Lage sein wird, die vorgeschlagenen Ziele zu erreichen, um ein IT-Spezialist mit akademischen Kriterien auf dem *Blockchain*-Markt für Videospiele zu werden. Sie werden ihre Kenntnisse im Bereich der *Gamification*-Finanzierung erweitern und von jedem elektronischen Gerät und zu jeder Zeit Zugang zu den besten und aktuellsten Multimediadateien haben. TECH steht für Qualität und Innovation.



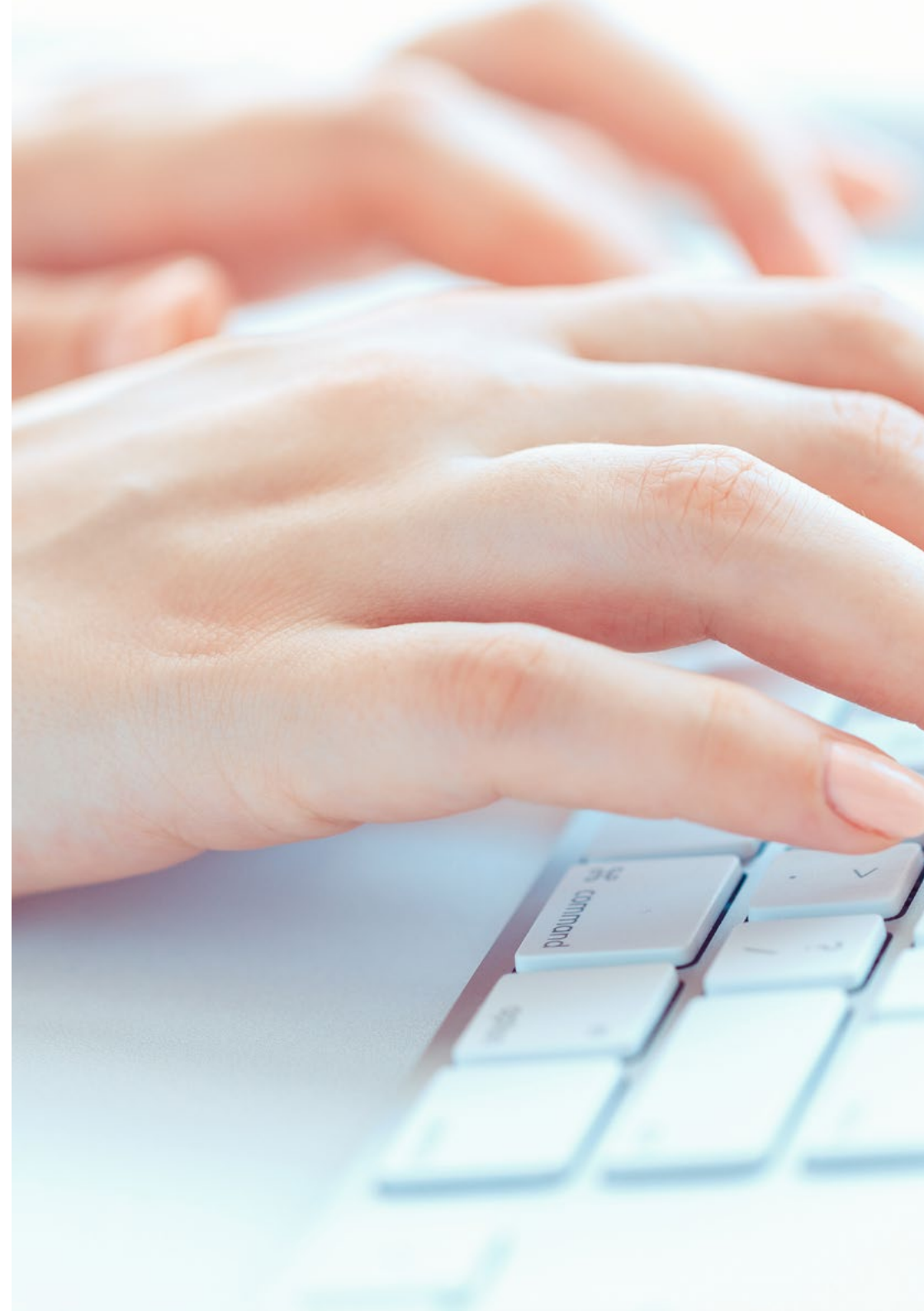


“

*Richten Sie Ihre Karriere auf den vielversprechendsten
Arbeitsmarkt aus, kontrollieren Sie das Risikoniveau des
Blockchain-Marktes und setzen Sie auf die aufstrebenden
NFTs mit dem besten Wachstumspotenzial”*

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

“*Ihre Zukunft beginnt heute, sie beginnt hier. Erweitern Sie Ihr Wissen und brechen Sie mit dem traditionellen Informatiker, setzen Sie Ihrer Karriere keine Grenzen*”

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.



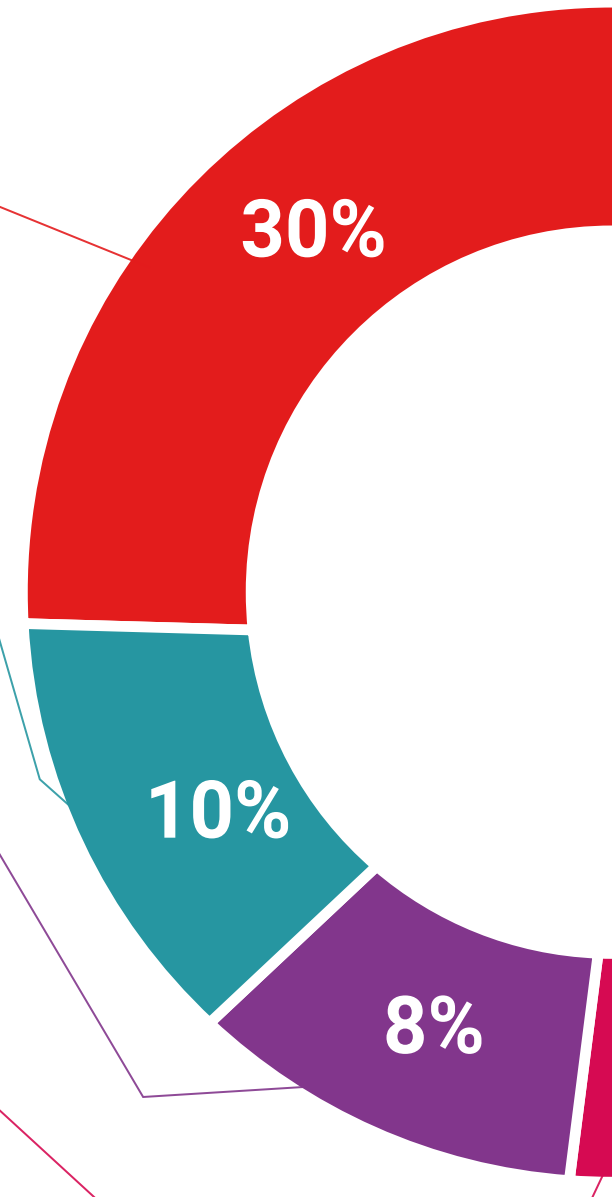
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Blockchain für Videospiele 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 Blockchain für Videospiele** 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 Blockchain für Videospiele**

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
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung instituten
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Blockchain für Videospiele

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

Universitätskurs

Blockchain für Videospiele

