

Universitätskurs

Geschäftsmodelle und Anwendungsfälle im Metaversum



Universitätskurs Geschäftsmodelle und Anwendungsfälle im Metaversum

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/geschäftsmodelle-anwendungsfälle-metaversum

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Das traditionelle Marketing im Web 3.0 ist verschwunden und hat Platz gemacht für neue Verkaufsformeln, die ein Erlebnis bieten. Wie die *Gaming*-Industrie auch, versuchen Unternehmen, die mit Werbung im Cyberspace intervenieren, in diesem Fall, ein Erlebnis für den Käufer zu erzeugen. Das Ziel ist es, den Benutzer dazu zu bringen, so viel Zeit wie möglich auf der Website zu verbringen. Bei vielen multinationalen Modeunternehmen kann der Internetnutzer den *Look*, für den er sich interessiert, dank der KI bereits auf einem Foto oder dem Live-Bild selbst anprobieren. Deshalb sind die Unternehmen gezwungen, sich auf Fachleute zu verlassen, die die neuen Technologien des Metaversums beherrschen. TECH antwortet auf die Qualifizierung von Informatikern mit diesem 100%igen Online-Programm. Eine Weiterbildung, die sich eingehend mit virtuellen Umgebungen und dem Management von Unternehmen befasst, um die Fähigkeiten von Spezialisten zu perfektionieren.





“

Mit diesem Universitätskurs erweitern Sie Ihren Blick für das zukünftige Geschäft im Metaversum und sind den Trends in nur 6 Wochen voraus"

KI und *Big Data* sind nur einige der Werkzeuge, die die Integration von Marken und Unternehmen im Cyberspace exponentiell vorangetrieben haben. Die neue Werbung steht vor der Tür und wendet Strategien an, um den Nutzer mit größeren Erwartungen und unter Nutzung virtueller Räume und neuer Kommunikationskanäle einzufangen. Es ist eine Chance, die Verbindung zwischen der realen und der virtuellen Welt zu stärken und vor allem einzigartige Einkaufserlebnisse in jeden Haushalt zu bringen. Die Interaktion des Nutzers mit den Produkten ist eine der Stärken, die die neuen Technologien dem Metaversum gebracht haben, das auch geografische Barrieren abgebaut hat und mehr Käufer aus der ganzen Welt willkommen heißt, unabhängig von ihrer Situation.

Aus diesem Grund und als Reaktion auf die starke Nachfrage des Marktes im Allgemeinen hat TECH einen Abschluss entwickelt, der sich an Informatiker und andere Fachleute richtet, die sich für die Entwicklung von Marketing und Werbung in der virtuellen Welt interessieren. Mit diesem Programm werden die Studenten in der Lage sein, Geschäftsmodelle im Metaversum in verschiedenen Sektoren und Branchen zu entwickeln, Marken in diesem Kontext zu fördern und die digitalen Beschränkungen einiger Unternehmen zu überwinden.

All dies wird durch einen 100%igen Online-Modus möglich sein, der die Anpassung des Studiums an die persönlichen und beruflichen Bedürfnisse der Studenten erleichtert. Darüber hinaus garantiert die Lernmethode des *Relearning* eine schrittweise Aneignung der Inhalte, um die Fachleute vom stundenlangen Auswendiglernen zu befreien, dank audiovisueller Materialien in verschiedenen Formaten und zusätzlicher Inhalte, die das Thema dynamisch machen.

Dieser **Universitätskurs in Geschäftsmodelle und Anwendungsfälle im Metaversum** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, präsentiert von Experten für Metaversum, *Blockchain* und Web 3.0
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Dank TECH können Sie neue Fortbildungs- und Lernwege durch E-Learning im Metaversum leicht erkennen"

“

Mit diesem 100%igen Online-Abschluss müssen Sie sich in ihrem täglichen Leben nicht für eingeschränkte Aktivitäten entscheiden, sondern können studieren, während Sie Ihren aktuellen Job ausüben"

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 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. Dabei wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

Erweitern Sie Ihre Fähigkeiten in der IT-Entwicklung, damit Sie die Präsenz von Marken im Cyberspace verbessern können.

Erfahren Sie mehr über die Vorteile und Herausforderungen, mit denen Unternehmen bei der Integration in das Metaversum konfrontiert sind, und reagieren Sie mit den besten Lösungen.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Geschäftsmodelle und Anwendungsfälle im Metaversum zielt darauf ab, das Wissen von IT-Studenten und anderen interessierten Fachleuten zu erweitern und zu aktualisieren, um sie zu Experten zu machen, die die Möglichkeiten des Handels im Cyberspace beherrschen. Gleichzeitig erforscht das Programm die Auswirkungen der Integration von Unternehmen in das Metaversum und wie sich der Marketingprozess durch die Verschmelzung der virtuellen und realen Welt verändert hat. Auf diese Weise erwerben die Studenten die notwendigen Konzepte, um mit den neuen Kommunikationswegen in Marketing und Werbung Schritt zu halten und den Anforderungen der heutigen Branche gerecht zu werden.



“

Bilden Sie sich jetzt in einem Trend aus, der boomt und der einen großen digitalen Sprung in Unternehmen vorsieht, die sich dem mächtigsten Marketing nähern wollen"



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 Auswirkungen dezentralisierter Finanzen in unserer heutigen und zukünftigen Welt
- ◆ Analysieren der Entwicklung der Videospiegelindustrie 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 in der 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

- ◆ Entwickeln von Geschäftskapazitäten im Metaversum in verschiedenen Sektoren und Branchen
- ◆ Analysieren verschiedener Aktionen mit sozialer Wirkung, die in der realen Welt repliziert werden können
- ◆ Ermitteln neuer Schulungs- und Lernwege durch *E-Learning* im Metaversum
- ◆ Stärken von Marken durch ihre Präsenz im Metaversum
- ◆ Begründen, warum *Business to Avatar* das führende Geschäftsmodell für Marken ist
- ◆ Ermitteln der Vorteile und Herausforderungen, denen Marken bei der Nutzung des Metaversums gegenüberstehen
- ◆ Analysieren von Geschäftsmodellen, die auf reale Fälle im Metaversum angewendet werden



Kommen Sie jetzt zu uns und heben Sie sich von anderen Fachleuten ab, indem Sie eine auf das Metaversum ausgerichtete Weiterbildung absolvieren, die Ihnen alle Voraussetzungen für die Anwendung in der Praxis bietet"

03

Kursleitung

TECH hat Spezialisten für das Metaversum herangezogen, die zudem die Gründer und CEOs in der *Gaming*- und *Business*-Welt sind. Dank dieses Dozententeams erhalten die Studenten nicht nur theoretisches Wissen, sondern auch Ratschläge, wie sie ihr Unternehmen professionell entwickeln können. Darüber hinaus haben die Spezialisten einen direkten Kommunikationskanal, über den sie alle ihre Zweifel zum Thema klären können. All dies wird durch ein innovatives didaktisches System und alle Einrichtungen und die Flexibilität erreicht, die die anspruchsvollsten Experten benötigen.





“

Worauf warten Sie noch, um von Experten mit jahrelanger Erfahrung in diesem Bereich etwas über visuelles SEO und CAD im Metaversum zu lernen?"

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 SecondWorld
- 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. López-Gasco, Alejandro

- ♦ Mitgründer von SecondWorld und Leiter des Metaversums
- ♦ Mitgründer von TrueSushi
- ♦ Führungskraft für Geschäftsentwicklung bei Amazon
- ♦ Hochschulabschluss in Recht und Marketing von der Universität Complutense von Madrid
- ♦ HSK4 Chinesisch von der Beijing Language and Culture University
- ♦ Masterstudiengang in M&A and Private Equity vom IEB
- ♦ Cross Border E-Commerce Bootcamp an der Shanghai Normal University



04

Struktur und Inhalt

Die Struktur dieses Universitätskurses in Geschäftsmodelle und Anwendungsfälle im Metaversum wurde in Zusammenarbeit mit dem Team von Fachdozenten in der virtuellen Welt entwickelt. Dieses Element ergänzt alle akademischen Angebote von TECH, wie z. B. den 100%igen Online-Modus. All dies macht es möglich, das Programm von überall und zu jeder Zeit zu verfolgen, ohne auf andere Aktivitäten verzichten zu müssen. Außerdem arbeiten die Studenten vom ersten Modul an mit der *Relearning*-Methode, die die Assimilierung des Lehrplans erleichtert, ohne dass sie auf stundenlanges Auswendiglernen angewiesen sind.



“

Sie sind nur einen Klick davon entfernt, in den Genuss eines präzisen und modernen Lehrplans zu kommen, mit dem Sie die Grundlagen der Online-Markenpositionierung beherrschen werden, um ein größeres Publikum zu erreichen"

Modul 1. Geschäftsmodelle. Anwendungsfälle im Metaversum

- 1.1. Das Metaversum, ein Geschäftsmodell
 - 1.1.1. Das Metaversum als Geschäftsmodell
 - 1.1.2. Risiken
 - 1.1.3. Änderungen der Gewohnheiten
- 1.2. Marketing- und Werbeinstrumente im Metaversum
 - 1.2.1. AR&AI. Marketing-Revolution
 - 1.2.2. VR-Marketing
 - 1.2.3. Video-Marketing
 - 1.2.4. Live-Übertragung
- 1.3. Virtuelle Räume für Unternehmen
 - 1.3.1. Verbindung der realen Welt mit der virtuellen Welt
 - 1.3.2. Metaversum und Unternehmen. Virtuelle Räume für Unternehmen
 - 1.3.3. Einfluss und Ansehen von Marken
- 1.4. Metaversum: Bildung und disruptives Lernen. Anwendung in der Industrie
 - 1.4.1. *E-Learning*
 - 1.4.2. Interoperabilität der Ausbildung
 - 1.4.3. Web 3 und Metaversum. Die Revolution auf dem Arbeitsmarkt
- 1.5. Die Revolution im Tourismus- und Kultursektor
 - 1.5.1. VR& AR. Neues Konzept des Reisens
 - 1.5.2. Auswirkungen auf die reale und virtuelle Welt
 - 1.5.3. Beseitigung geografischer Barrieren
- 1.6. Kommerzialisierung von Produkten und Dienstleistungen durch die Verbindung der realen Welt mit der virtuellen Welt und umgekehrt
 - 1.6.1. Schaffung neuer Vertriebskanäle
 - 1.6.2. Verbesserung der Benutzererfahrung im Kaufprozess
 - 1.6.3. Konsum von Inhalten



- 1.7. Ereignisse im Metaversum durch virtuelle Umgebungen
 - 1.7.1. Netzwerk der Inhalte
 - 1.7.2. Neue Kommunikationswege in der Interaktion
 - 1.7.3. Unbegrenzte Reichweite
- 1.8. Datenverwaltung und Sicherheit im Metaversum
 - 1.8.1. Verwaltung und Sicherheit. Datenschutz
 - 1.8.2. Interoperabilität der Daten
 - 1.8.3. Rückverfolgbarkeit
- 1.9. Visuelle SEO. Online-Positionierung
 - 1.9.1. AI, die Grundlage der neuen Positionierung
 - 1.9.2. Mehrwert für das Publikum
 - 1.9.3. Einzigartige und personalisierte Inhalte
- 1.10. DAO im Metaversum
 - 1.10.1. Unterstützung auf dem Blockchain
 - 1.10.2. Governance und Entscheidungsbefugnis
 - 1.10.3. Loyalität der Gemeinschaft

“

Ergreifen Sie jetzt die Gelegenheit und genießen Sie das gesamte akademische Material, das TECH für Sie vorbereitet hat und das Ihre akademische Erfahrung zu einem einfachen und bereichernden Prozess machen wird"

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 Geschäftsmodelle und Anwendungsfälle im 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 **Universitätskurs in Geschäftsmodelle und Anwendungsfälle im 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: **Universitätskurs in Geschäftsmodelle und Anwendungsfälle im Metaversum**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

tech technologische
universität

Universitätskurs

Geschäftsmodelle und
Anwendungsfälle im
Metaversum

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

Universitätskurs

Geschäftsmodelle und Anwendungsfälle im Metaversum

