

Universitätsexperte

Blockchain für Videospiele und Metaversum

Universitätsexperte

Blockchain für Videospiele und 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/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-blockchain-videospiele-metaversum

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

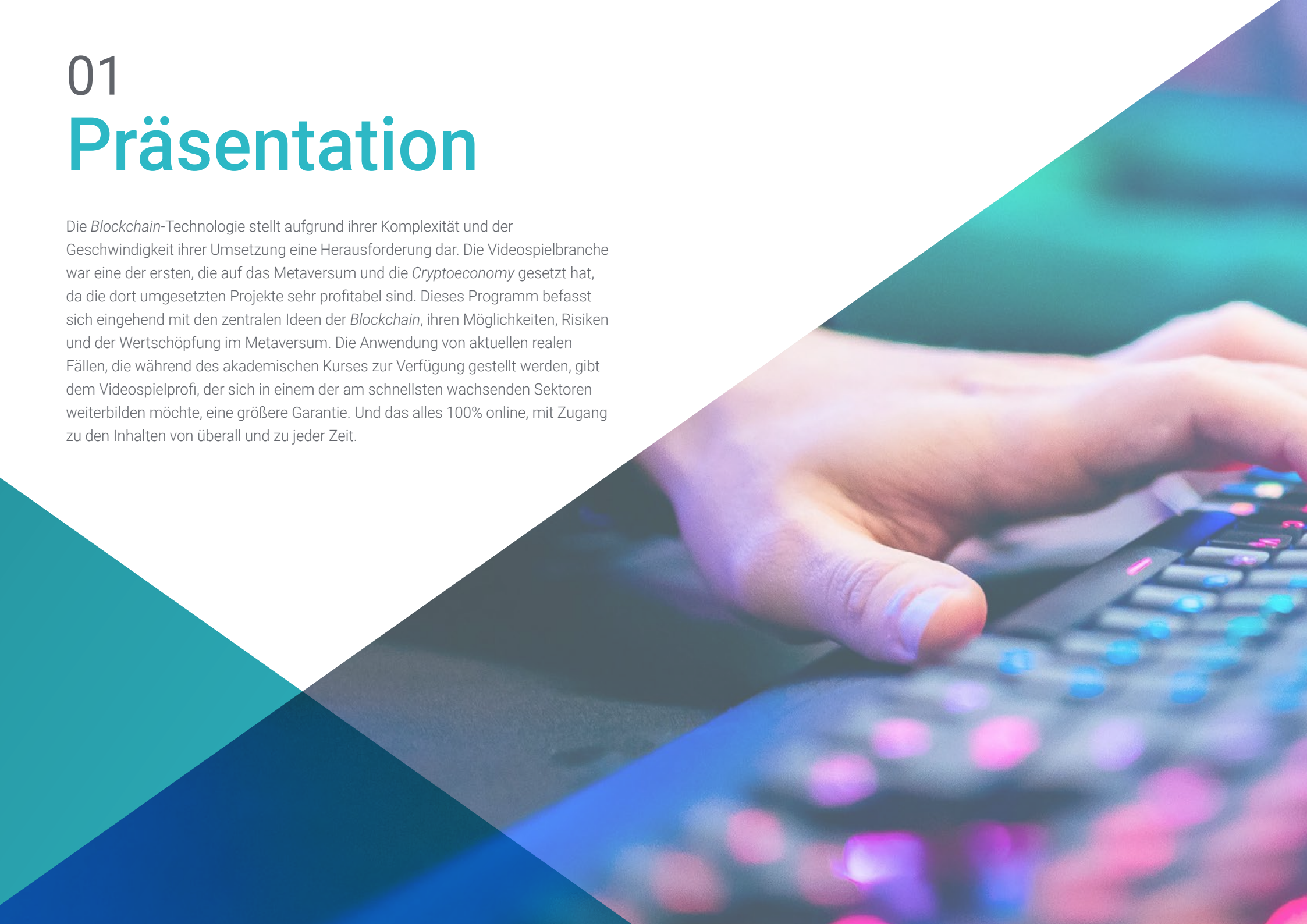
Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Die *Blockchain*-Technologie stellt aufgrund ihrer Komplexität und der Geschwindigkeit ihrer Umsetzung eine Herausforderung dar. Die Videospielebranche war eine der ersten, die auf das Metaversum und die *Cryptoeconomy* gesetzt hat, da die dort umgesetzten Projekte sehr profitabel sind. Dieses Programm befasst sich eingehend mit den zentralen Ideen der *Blockchain*, ihren Möglichkeiten, Risiken und der Wertschöpfung im Metaversum. Die Anwendung von aktuellen realen Fällen, die während des akademischen Kurses zur Verfügung gestellt werden, gibt dem Videospieleprofi, der sich in einem der am schnellsten wachsenden Sektoren weiterbilden möchte, eine größere Garantie. Und das alles 100% online, mit Zugang zu den Inhalten von überall und zu jeder Zeit.



“

Unternehmen, die in das Metaversum und die Blockchain-Technologie eintauchen, profitieren von Professionalität und Wachstumsperspektiven. Spezialisieren Sie sich auf ein Gebiet mit Gegenwart und Zukunft”

Der Universitätsexperte in Blockchain für Videospiele und Metaversum untersucht die zahlreichen Möglichkeiten, die diese aufstrebende Branche derzeit Videospiel-Profis bietet, die ihre Titel weiterentwickeln oder zu den führenden Unternehmen der Branche aufsteigen möchten.

In den letzten zehn Jahren hat das Wachstum dieser Technologie verschiedene Bereiche revolutioniert und neue Möglichkeiten für Videospielkünstler und -fachleute eröffnet. Während des sechsmonatigen Programms werden die Studenten in ein Universum mit einem breiten Spektrum an Karrieremöglichkeiten eingeführt.

Das Programm wird von einem Team spezialisierter Dozenten begleitet, die ihr Wissen und ihre innovativen und aktuellen Inhalte einbringen, damit die Videospiel-Profis bestens darauf vorbereitet sind, ihr Projekt im Metaversum zu starten und nach einer korrekten Analyse und einer erfolgreichen strategischen Umsetzung rentabel zu machen.

Der 100%ige Online-Modus, den die TECH Technologische Universität in ihren Studiengängen anbietet, ermöglicht es dem Videospielprofi, jederzeit und von jedem internetfähigen Gerät aus auf die virtuelle Plattform zuzugreifen. Eine Studienoption, die die Freiheit bietet, sich das Wissen im eigenen Tempo anzueignen.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus den Bereichen Kryptowährungen, *Blockchain* und Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Mit diesem Universitätsexperten sind Sie der Realisierung Ihres Videospielprojekts im Metaversum mit Erfolgsgarantie einen Schritt näher gekommen"

“

Um die richtige Strategie für Ihr Videospiegelprojekt im Metaversum zu entwickeln, brauchen Sie fundiertes Wissen. Lernen Sie von den Besten in diesem Universitätsexperten”

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 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 Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des akademischen Programms auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Spezialisierung ist in einem aufstrebenden und wettbewerbsintensiven Sektor von Vorteil. Schreiben Sie sich für diesen Universitätsexperten ein.

Der Weg zur Karriere ist nur einen Klick entfernt. Schreiben Sie sich bei diesem Universitätsexperten in Blockchain für Videospiele und Metaversum ein.



02 Ziele

Während der Entwicklung dieses Universitätsexperten in Blockchain für Videospiele und Metaversum wird der Videospiegel-Profi in der Lage sein, nach einer Analyse der Konkurrenz, der Kosten, der technologischen Ressourcen und der zu erreichenden Ziele die Linie für die Umsetzung und das Eintauchen seines Spiels mit Erfolgsgarantie zu ziehen. Die Studenten werden sich auf praktische Weise mit Konzepten befassen, die von vornherein komplex sind, die ihnen aber das notwendige Rüstzeug geben, um sich in einem Sektor zu spezialisieren, der hochqualifiziertes Personal erfordert.



“

Das Erreichen Ihrer beruflichen Ziele steht kurz vor der Verwirklichung. Schreiben Sie sich in diesen Universitätsexperten ein und starten Sie in die Branche der Stunde”



Allgemeine Ziele

- ◆ Ermitteln auf systematische Weise die Funktionsweise der *Blockchain*-Technologie in ihrer ganzen Tiefe und entwickeln, 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



Das Relearning-System, das auf der Wiederholung von Inhalten in Verbindung mit multimedialen Ressourcen basiert, ist Ihre Hauptwaffe zur Verbesserung Ihrer Kompetenzen"





Spezifische Ziele

Modul 1. *Blockchain*

- ◆ Identifizieren der Komponenten der *Blockchain*-Technologie
- ◆ Bestimmen der Vorteile der *Blockchain* bei unternehmerischen Projekten
- ◆ Auswählen von *Ad-hoc*-Netzwerktypen mit den vorgeschlagenen Zielen bei der Planung eines gamifizierten Wirtschaftsprojekts
- ◆ Auswählen und Verwalten eines *Wallet* (digitale Brieftasche)

Modul 2. *Metaversum*

- ◆ Analysieren der Form der Spielimmersion durch die Analyse der Kosten, der technologischen Ressourcen und der Ziele zukünftiger Unternehmungen
- ◆ Kategorisieren von Räumen innerhalb eines Metaversums nach ihrer Stellung im Wirtschaftssystem
- ◆ Formulieren von Aufgaben im Zusammenhang mit dem Wirtschaftssystem des Metaversums
- ◆ Verwalten von *Landing Systems* innerhalb eines Metaversums

Modul 3. *Analyse von Blockchain-Videospielen*

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

03

Kursleitung

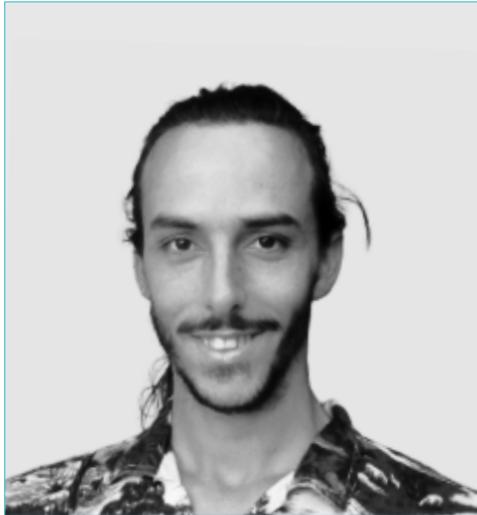
Die Anwendung der *Blockchain*-Technologie und des Metaversums in der Videospelindustrie ist relativ neu. Deshalb hat die TECH Technologische Universität Fachleute aus der Branche ausgewählt, die derzeit in diesem Bereich arbeiten und auch eine umfassende Weiterbildung im Bereich *Crypto-Gaming* haben. Damit steht dem Videospelprofi, der dieses Programm absolviert, ein spezialisiertes Dozententeam zur Verfügung, das ihm helfen wird, die Inhalte besser zu verstehen und in seiner beruflichen Laufbahn voranzukommen.



“

Nur ein multidisziplinäres und gut vorbereitetes Dozententeam ist in der Lage, Ihnen all das beizubringen, was Sie brauchen, um sich im Bereich Crypto-Gaming zu spezialisieren”

Leitung



Hr. Olmo Cuevas, Alejandro

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

Professoren

Fr. Gálvez González, María Jesús

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

Hr. Olmo Cuevas, Víctor

- ◆ Mitgründer, Spieldesigner und Spielökonom bei Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Web-Designer und professioneller Videospiele
- ◆ 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

Der Studiengang wurde von einem Dozententeam entwickelt, das sich mit der *Blockchain*-Technologie und dem wachsenden Metaversum bestens auskennt. Während des sechsmonatigen Programms haben die Teilnehmer Zugang zu multimedialen Inhalten, ergänzender Lektüre und Simulationen realer Fälle, die in den drei Modulen des Studiengangs zu finden sind. In jedem dieser Module werden das Umfeld des Metaversums und die Elemente, die den Erfolg eines Videospiele in diesem Bereich ausmachen, eingehend untersucht, detailliert und analysiert.



“

Folgen Sie den Schritten jedes Moduls und am Ende dieses Universitätsexperten werden Sie in der Lage sein, das Beste aus Ihrem Videospieldprojekt im Bereich Crypto-Gaming herauszuholen”

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 beeinflusst die Architektur die Regulierungskapazität?
 - 1.10.2. Rechtsprechung
 - 1.10.3. Aktuelle *Blockchain*-Gesetzgebung

Modul 2. Metaversum

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

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

Modul 3. Analyse von *Blockchain*-Videospiele

- 3.1. *Star Atlas*
 - 3.1.1. Spielmechanik
 - 3.1.2. Wirtschaftssystem
 - 3.1.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.2. *Outer Ring*
 - 3.2.1. Spielmechanik
 - 3.2.2. Wirtschaftssystem
 - 3.2.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.3. *Axie Infinity*
 - 3.3.1. Spielmechanik
 - 3.3.2. Wirtschaftssystem
 - 3.3.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.4. *Splinterlands*
 - 3.4.1. Spielmechanik
 - 3.4.2. Wirtschaftssystem
 - 3.4.3. Benutzerfreundlichkeit

- 3.5. *R-Planet*
 - 3.5.1. Spielmechanik
 - 3.5.2. Wirtschaftssystem
 - 3.5.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.6. *Ember Sword*
 - 3.6.1. Spielmechanik
 - 3.6.2. Wirtschaftssystem
 - 3.6.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.7. *Big Time*
 - 3.7.1. Spielmechanik
 - 3.7.2. Wirtschaftssystem
 - 3.7.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.8. *Gods Unchained*
 - 3.8.1. Spielmechanik
 - 3.8.2. Wirtschaftssystem
 - 3.8.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.9. *Illuvium*
 - 3.9.1. Spielmechanik
 - 3.9.2. Wirtschaftssystem
 - 3.9.3. Benutzerfreundlichkeit
- 3.10. *Upland*
 - 3.10.1. Spielmechanik
 - 3.10.2. Wirtschaftssystem
 - 3.10.3. Benutzerfreundlichkeit



Sie haben die Möglichkeit, sich in einem Sektor mit Zukunft zu spezialisieren. Schreiben Sie sich in diesen Universitätsexperten ein"

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 Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie 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 Sie 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 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



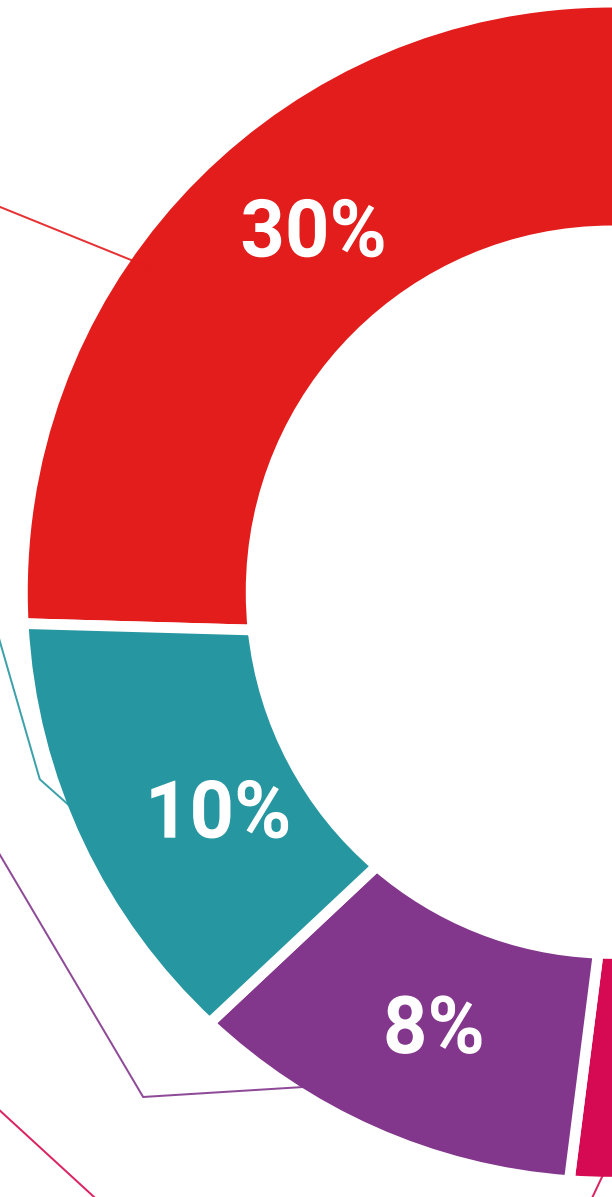
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Blockchain für Videospiele und Metaversum garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätsexperte in Blockchain für Videospiele und Metaversum** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom ausgestellt von der **TECH 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: **Universitätsexperte in Blockchain für Videospiele und 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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Blockchain für Videospiele
und Metaversum

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

Universitätsexperte

Blockchain für Videospiele und Metaversum

