

Universitätsexperte

Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft





## Universitätsexperte Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-metaversum-gamifizierte-wirtschaft](http://www.techtitude.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-metaversum-gamifizierte-wirtschaft)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 22

06

Qualifizierung

---

Seite 30

# 01

# Präsentation

Mark Zuckerberg (Facebook) hat mit dem Metaversum-Projekt eine große Wette abgeschlossen, während andere noch weiter gehen, wie Chris DeWolfe (Myspace), der voraussagt, dass *Blockchain*-basierte Videospiele der Ort sein werden, an dem sich Menschen treffen. Die großen CEOs von Technologieunternehmen weisen den Weg, den jeder Videospieldesigner kennen sollte. Daher bietet dieses Programm den Studenten eine Spezialisierung auf das Metaversum als ein wesentliches System in der Entwicklung der gamifizierten Wirtschaft. Die Komplexität der Konzepte wird durch das pädagogische Modell des *Relearning*, das reale Fälle mit der Wiederholung von Inhalten kombiniert, leicht verdünnt.





*Verbinden Sie Ihr Videospielprojekt mit dem Metaversum und werden Sie mit Hilfe dieses Universitätsexperten zum Unternehmer in einem wachsenden Sektor"*

Das Programm in Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft richtet sich an Videospieldesigner, die die Reichweite ihrer Titel erweitern und in ein Universum eintauchen möchten, das große Möglichkeiten für Unternehmertum und Wohlstand bietet.

Ein spezialisiertes Team mit Erfahrung in *Blockchain*-Projekten wird den Fachleuten die Vorteile und kritischen Punkte dieses aufstrebenden Marktes aufzeigen, der täglich Millionen von Menschen anzieht. In einem sich entwickelnden und boomenden Szenario umfasst der Inhalt dieses Kurses die neuesten Entwicklungen und Analysewerkzeuge, um die Möglichkeiten des Metaversums sowie externer Plattformen, die Dienstleistungen für *Blockchain*-gehostete Produkte anbieten, zu untersuchen.

Die praktische Anwendung des Lehrplans dieses Kurses im Glücksspielsektor ist eine Garantie für Fachleute, die den nötigen Schwung suchen, um ihr Projekt zu starten. Das von TECH angebotene pädagogische Modell mit einer breiten Palette an multimedialen Inhalten und im Online-Modus ermöglicht es den Studenten, den Kurs bequem von überall und zu jeder Zeit zu absolvieren.

Dieser **Universitätsexperte in Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft** 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



*Beginnen Sie mit einem soliden Verständnis der Metaversum-Umgebung, damit Ihr Projekt sicher ist“*

“

*Seien Sie mehr als ein Unternehmer,  
seien Sie ein Stratege im Metaversum.  
Wenden Sie das gesamte Wissen dieses  
Universitätsexperten auf Ihr tägliches Leben  
an und haben Sie Erfolg in Ihrem Beruf“*

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. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

*Die Videospiegelindustrie braucht qualifizierte  
Fachkräfte. Bringen Sie Ihre Fähigkeiten mit diesem  
Universitätsexperten auf den neuesten Stand.*

*Dies ist Ihr Moment. Bereiten Sie sich  
darauf vor, Ihr Videospiegel im Metaversum  
erfolgreich auf den Markt zu bringen.*



# 02 Ziele

Dieser Universitätsexperte in Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft wird Videospieldisplays die breite Palette an Möglichkeiten aufzeigen, die diese digitale Umgebung derzeit bietet. Am Ende dieses Kurses werden die Studenten in der Lage sein, Strategien für Projekte im Metaversum zu entwickeln und die Tools der wichtigsten Plattformen kennenzulernen, die Dienstleistungen im Zusammenhang mit Kryptowährungen, *Blockchain*, dezentraler Wirtschaft und NFTs anbieten. Die Simulation von realen Fällen wird es den Fachleuten ermöglichen, die erworbenen Konzepte in die Praxis umzusetzen und eine bessere Vorbereitung auf einen anspruchsvollen Arbeitsmarkt zu erhalten.





“

*Technologieunternehmen fördern Videospieldprojekte in Metaversum-Umgebungen. Spezialisieren Sie sich und werden Sie Teil ihrer Teams"*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Ermitteln, auf systematische Weise, die Funktionsweise der *Blockchain*-Technologie in ihrer ganzen Tiefe und Entwickeln der Vor- und Nachteile, die 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 didaktische System der TECH unterstützt das Studium und hilft, das Privatleben mit dem Studium in Einklang zu bringen“*





## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. 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 entsprechend ihrer Stellung im Wirtschaftssystem
- ◆ Formulieren von Aufgaben im Zusammenhang mit dem Wirtschaftssystem des Metaversums
- ◆ Verwalten von *Landing Systems* innerhalb eines Metaversums

### Modul 2. Externe Plattformen

- ◆ Kennen der Tools der wichtigsten Plattformen, die Dienstleistungen im Zusammenhang mit Kryptowährungen, *Blockchain*, dezentralisierten Wirtschaften und NFT anbieten
- ◆ Verwenden externer Plattformen zur Steigerung der Wertschöpfung innerhalb eines *Gaming-Blockchain*-Projekts
- ◆ Verstehen der Funktionsweise von DEX

### Modul 3. Analyse der Variablen in der gamifizierten Wirtschaft

- ◆ Kategorisieren von Elementen innerhalb eines Spiels in Bezug auf ihr Vorkommen in der endgültigen Spielwirtschaft
- ◆ Ermitteln des Ausmaßes, in dem die variablen Ökonomien innerhalb eines Spiels in ihre Kategorie fallen
- ◆ Verstehen der proportionalen und umgekehrt proportionalen Beziehungen zwischen zwei oder mehreren wirtschaftlichen Variablen
- ◆ Identifizieren der Komponenten der *Blockchain*-Technologie

# 03

## Kursleitung

Die Dozenten, die die Studiengänge von TECH unterrichten, wurden nach einem anspruchsvollen Auswahlverfahren ausgewählt, um den Studenten eine qualitativ hochwertige Elitefortbildung zu bieten, die für alle zugänglich ist. Das Dozententeam dieses Universitätsexperten ist in der Branche des *Crypto-Gaming* anerkannt und garantiert eine umfassende und multidisziplinäre Lernerfahrung. Während des sechsmonatigen Programms steht den Studenten ein Team von Experten und Referenten in diesem innovativen Bereich zur Verfügung.



NI  
GAM

FT  
MING

“

*Das multidisziplinäre Dozententeam  
dieser Universitätsexperten wird Ihnen die  
Türen zum Crypto-Gaming-Sektor öffnen"*

## 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



# 04

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätsexperten wurde nach den präzisen Kriterien des Dozententeams erstellt, aus dem er sich zusammensetzt. Der Videospiele-Profi, der an diesem Programm teilnimmt, erhält Zugang zu einem Lehrplan, der in drei Module unterteilt ist, die es ihm ermöglichen, die Umgebung des Metaversums im Detail kennenzulernen, sich dann auf externe Plattformen zu konzentrieren und schließlich die wirtschaftlichen Strategien zu analysieren, die auf ein *Crypto-Gaming*-Projekt anzuwenden sind. Die multimedialen Inhalte dieses Lehrplans in Verbindung mit der *Relearning*-Methodik machen die vorgestellten Themen unterhaltsam und leicht verständlich.





714 435 51 5 59511  
4562 2\*2 159 4691  
ABM M UO OLV KN OMJL

7904 1503 2183 3038 8411  
4562 1023 1576 4661 1467  
ABM JRV OLV HKR LMJ UAD

135 51 5 59311  
4542 272 156 4661  
ABM J RO OLV KK LMJL  
JST GFK POL

014 135  
4562  
ABM

0104 1365 5135 5951	1248 1396 9754	744 005 5135 5951
4562 2992 1556 4661	8542 8756 3221	1248 1396 9754 345 9612
ABM JRO OLV LKK LMJ	1425 6359 44 98	8745 9632 1542
BYTHE OAKU PJJ B JHKL	KH HKI DYBTPA	4562 2992 1556 4661
DSFLDFLK A DISRL IO LH	VHNI PK KERR	2 8756 3221 8546 896
1425 6359 44 98 31 21	23 96 78 55 13	744 005 9632
7845 7842 46635	5415 8520 0321	JRO OLV
4122 9465 89330	98 65 22 47 03	6359 44 98

81

56

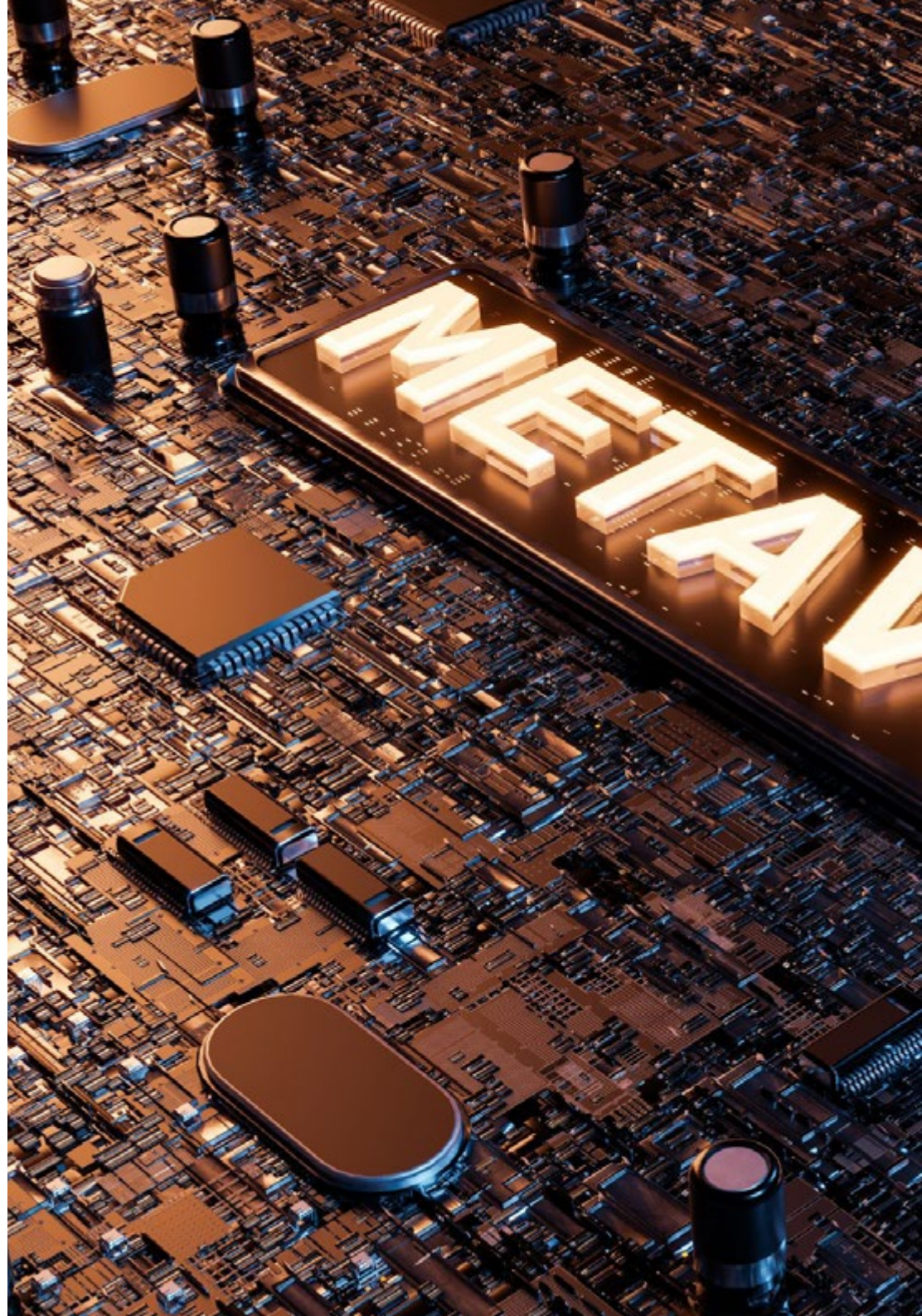
“

*Dieser Universitätsexperte gibt Ihnen alle Werkzeuge an die Hand, die Sie benötigen, um ein erfolgreicher Unternehmer in der Crypto-Gaming-Umgebung zu werden"*

305 2145 5658 8422  
023 1576 4661 1467  
V OLV HKR LMJ UAD

## Modul 1. Metaversum

- 1.1. Metaversum
  - 1.1.1. Metaversum
  - 1.1.2. Auswirkungen auf die Weltwirtschaft
  - 1.1.3. Auswirkungen auf die Entwicklung der gamifizierten Wirtschaft
- 1.2. Formen der Zugänglichkeit
  - 1.2.1. VR
  - 1.2.2. Computer
  - 1.2.3. Mobile Geräte
- 1.3. Arten von Metaversen
  - 1.3.1. Traditionelles Metaversum
  - 1.3.2. Metaversum zentralisierte *Blockchain*
  - 1.3.3. Metaversum dezentralisierte *Blockchain*
- 1.4. Metaversum als Arbeitsraum
  - 1.4.1. Die Idee der Arbeit im Metaversum
  - 1.4.2. Erstellung von Diensten innerhalb des Metaversums
  - 1.4.3. Kritische Punkte, die bei der Schaffung von Arbeitsplätzen zu berücksichtigen sind
- 1.5. Metaversum als Raum für Sozialisation
  - 1.5.1. Systeme zur Benutzerinteraktion
  - 1.5.2. Mechanismen der Sozialisation
  - 1.5.3. Formen der Monetarisierung
- 1.6. Metaversum als Raum für Unterhaltung
  - 1.6.1. Bildungsräume im Metaversum
  - 1.6.2. Möglichkeiten der Verwaltung von Schulungsräumen
  - 1.6.3. Kategorien von Trainingsräumen im Metaversum
- 1.7. System zum Kauf und zur Miete von Raum im Metaversum
  - 1.7.1. *Lands*
  - 1.7.2. Auktionen
  - 1.7.3. Direktverkauf



- 1.8. *Second Life*
  - 1.8.1. *Second Life* als Pionier in der Metaversum-Industrie
  - 1.8.2. Spielmechanik
  - 1.8.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 1.9. Decentraland
  - 1.9.1. Decentraland als das profitabelste Metaversum aller Zeiten
  - 1.9.2. Spielmechanik
  - 1.9.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 1.10. Meta
  - 1.10.1. Meta, das Unternehmen mit dem größten Einfluss auf die Entwicklung eines Metaversums
  - 1.10.2. Auswirkungen auf den Markt
  - 1.10.3. Details zum Projekt

## Modul 2. Externe Plattformen

- 2.1. DEX
  - 2.1.1. Eigenschaften
  - 2.1.2. Hilfsmittel
  - 2.1.3. Implementierung in gamifizierten Wirtschaften
- 2.2. Swaps
  - 2.2.1. Eigenschaften
  - 2.2.2. Wichtigste Swaps
  - 2.2.3. Implementierung in gamifizierten Wirtschaften
- 2.3. Orakel
  - 2.3.1. Eigenschaften
  - 2.3.2. Wichtigste Swaps
  - 2.3.3. Implementierung in gamifizierten Wirtschaften
- 2.4. Staking
  - 2.4.1. *Liquidity Pool*
  - 2.4.2. *Staking*
  - 2.4.3. *Farming*
- 2.5. *Blockchain*-Entwicklungstools
  - 2.5.1. *Geth*
  - 2.5.2. *Mist*
  - 2.5.3. *Truffe*



- 2.6. *Blockchain-Entwicklungstools: Embark*
  - 2.6.1. Embark
  - 2.6.2. Ganache
  - 2.6.3. *Blockchain Testnet*
- 2.7. Marketing-Studien
  - 2.7.1. *DeFiPulse*
  - 2.7.2. Skew
  - 2.7.3. *Trading View*
- 2.8. *Tracking*
  - 2.8.1. *CoinTracking*
  - 2.8.2. *CryptoCompare*
  - 2.8.3. Blackfolio
- 2.9. *Trading Bots*
  - 2.9.1. Aspekte
  - 2.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
  - 2.9.3. *AlgoTrader*
- 2.10. Mining Tools
  - 2.10.1. Aspekte
  - 2.10.2. *NiceHash*
  - 2.10.3. *What to Mine*

### Modul 3. Analyse der Variablen in der gamifizierten Wirtschaft

- 3.1. Gamifizierte wirtschaftliche Variablen
  - 3.1.1. Vorteile der Fragmentierung
  - 3.1.2. Ähnlichkeiten mit der Realwirtschaft
  - 3.1.3. Kriterien für die Aufteilung
- 3.2. Suchen
  - 3.2.1. Individuell
  - 3.2.2. Nach Gruppen
  - 3.2.3. Global
- 3.3. Ressourcen
  - 3.3.1. Durch *Game-Design*
  - 3.3.2. Materielle
  - 3.3.3. Immaterielle
- 3.4. Einheiten
  - 3.4.1. Spieler
  - 3.4.2. Einzelne Ressource-Entitäten
  - 3.4.3. Mehrfache Ressourcen-Entitäten
- 3.5. Quellen
  - 3.5.1. Bedingungen für die Erzeugung
  - 3.5.2. Standort
  - 3.5.3. Produktionsverhältnis
- 3.6. Ausgaben
  - 3.6.1. Verbrauchsmaterial
  - 3.6.2. Unterhaltskosten
  - 3.6.3. *Time Out*
- 3.7. Konverter
  - 3.7.1. NPC
  - 3.7.2. Herstellung
  - 3.7.3. Besondere Umstände
- 3.8. Austausch
  - 3.8.1. Öffentliche Märkte
  - 3.8.2. Private Geschäfte
  - 3.8.3. Externe Märkte

- 3.9. Erfahrung
  - 3.9.1. Mechanismen der Beschaffung
  - 3.9.2. Anwendung der Erfahrungsmechanik auf wirtschaftliche Variablen
  - 3.9.3. Sanktionen und Erfahrungsgrenzen
- 3.10. *Deadlocks*
  - 3.10.1. Ressourcenzyklus
  - 3.10.2. Verknüpfung wirtschaftlicher Variablen mit *Deadlocks*
  - 3.10.3. Anwendung von *Deadlocks* auf Spielmechaniken

“

*Sie kommen genau zum richtigen Zeitpunkt, um sich auf einen boomenden Sektor mit großen beruflichen Entwicklungsmöglichkeiten im Bereich Videospiele zu spezialisieren. Schreiben Sie sich 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 Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft garantiert neben 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 Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: **Universitätsexperte in Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft**

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  
Metaversum und  
Gamifizierte Wirtschaft

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

Universitätsexperte

Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft

