

Universitätskurs

Blockchain für Videospiele





Universitätskurs Blockchain für Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/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

Blockchain ist die Gegenwart und die Zukunft der Videospelindustrie. Ein Sektor, der eine Herausforderung und eine Chance für diejenigen darstellt, die ihr Wissen in diesem Bereich vertiefen und erweitern möchten. Videospiele, die diese Technologie nutzen, wie *Axie Infinity*, *Cryptokitties* oder *Alien Words*, sind nur die Spitze des Eisbergs dieses aufstrebenden Sektors. In diesem Kurs werden das Konzept der *Blockchain*, ihre vielfältigen Möglichkeiten, insbesondere im Finanzbereich in der Welt der Videospiele, ihre Vorteile und Risiken erläutert. Das Wissen, das die Studenten in diesem Programm erwerben, wird es ihnen ermöglichen, die notwendigen Fähigkeiten zu erwerben, um sich in diesem wachsenden Sektor zu engagieren, unterstützt durch die beste Lehrmethodik 100% online.



“

Mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, in die gamifizierte Wirtschaft der Blockchain-Spiele einzutauchen"

Der Universitätskurs in Blockchain für Videospiele beginnt mit der Grundidee dieser *Blockchain*-basierten Technologie und befasst sich dann mit ihren Möglichkeiten in der Videospieleindustrie. Der Inhalt des Kurses konzentriert sich darauf, die *Blockchain* im Detail kennen zu lernen. Nützliche Informationen, die den Studenten eine globale und detaillierte Vision ihrer Anwendung in diesem wachsenden Sektor geben.

Die Finanzierung von Videospiele ist ein zentraler Bestandteil dieses Universitätsprogramms. Fachkundige Dozenten werden Kryptowährungen, NFT-Anwendungen mit *Blockchain*, *Wallets* und die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten in der Wirtschaft und in virtuellen Gamifizierungsprojekten erläutern.

Auf diese Weise erhalten die Studenten einen globalen und detaillierten Überblick über die Geschehnisse in der Videospieleindustrie und damit das nötige Rüstzeug, um sich in diesem Bereich weiterzuentwickeln und beruflich zu wachsen.

Es handelt sich um einen 100%igen Universitätskurs, bei dem die Studenten selbst entscheiden können, wann sie den Kurs absolvieren möchten. Sie benötigen lediglich ein Gerät mit Internetzugang, um in den Lernprozess einzutauchen. Eine zeitgemäße Modalität in einem der gefragtesten Technologiesektoren.

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

“*Heben Sie sich von Ihren Mitbewerbern in einem aufstrebenden und zukunftsreichen Sektor ab*”



Die Anwendung der Blockchain-Technologie wird die professionellen Türen zur Videospieleindustrie der Zukunft öffnen

Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten und werden Sie Experte auf dem Gebiet der Gamifizierung.

Eignen Sie sich das nötige Wissen an, um Ihr eigenes Projekt in der Branche der Zukunft zu leiten.

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.



02 Ziele

Der Lehrplan des Universitätskurses in Blockchain für Videospiele wird es den Studenten ermöglichen, die notwendigen Kenntnisse zu erwerben, um die Anwendung der *Blockchain*-Technologie in Videospiele zu vertiefen. Das Programm wird die grundlegenden Ideen und Wachstumsmöglichkeiten dieser neuen Technologie entschlüsseln. All dies mit dem Ziel, die wesentlichen Informationen und Werkzeuge zu erwerben, um dieses wachsende Thema zu beherrschen.



“

Das Ziel von TECH ist es, Ihnen die Möglichkeit zu geben, sich zu verbessern und Ihnen den professionellen Anstoß zu geben, den Sie für Ihre berufliche Laufbahn benötigen"



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





Spezifische Ziele

- ◆ 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)

“

Dank unserer Studienmethode und unserer spezialisierten Dozenten werden Sie Ihre beruflichen Ziele erreichen"

03

Kursleitung

Um den Studenten die bestmögliche Weiterbildung zu bieten, verfügt TECH über spezialisierte und hoch anerkannte Fachleute aus dem Technologiesektor. Aus diesem Grund verfügt dieser Universitätskurs über ein qualifiziertes Team mit langjähriger Berufserfahrung in diesem Bereich. Ihr Wissen wird den Studenten das Lernen und die Entwicklung ihrer Fähigkeiten während des Kurses erleichtern. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die sich in einem wachsenden Sektor spezialisieren möchten, Garantien.





“

Spezialisieren Sie sich mit den Besten und erwerben Sie die für den Crypto-Gaming-Sektor erforderlichen Kompetenzen und Fähigkeiten”

Leitung



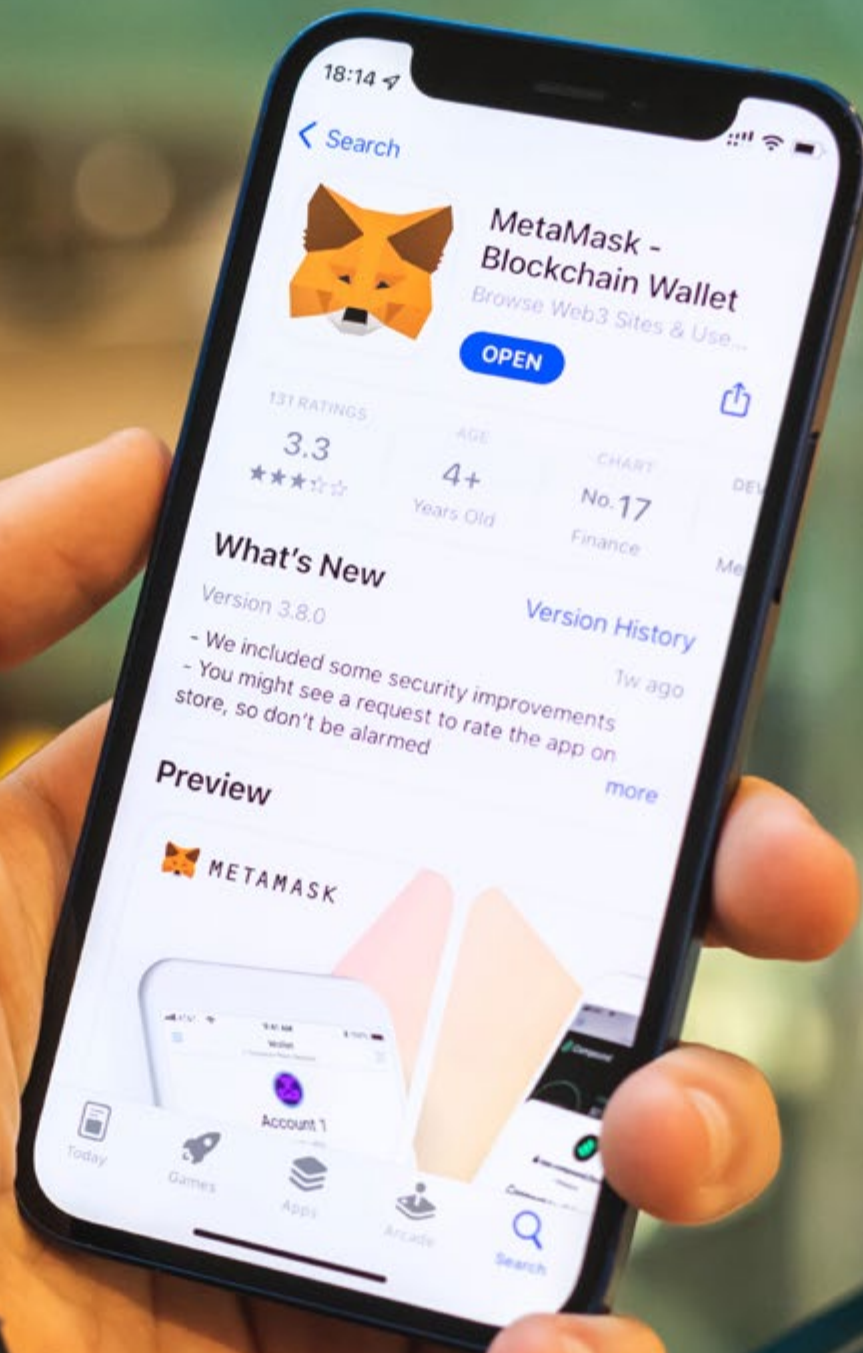
Hr. Olmo Cuevas, Alejandro

- 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

Dr. 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



18:14

Search



MetaMask - Blockchain Wallet

Browse Web3 Sites & Use...

OPEN

131 RATINGS

3.3

★★★★☆

AGE

4+

Years Old

CHART

No. 17

Finance

What's New

Version 3.8.0

Version History

1w ago

- We included some security improvements
- You might see a request to rate the app on store, so don't be alarmed

more

Preview

METAMASK



Today

Games

Apps

Arcade

Search

04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan wurde auf der Grundlage der letzten Aktualisierungen und Entwicklungen im Bereich *Blockchain* in Videospiele entwickelt und folgt den Anforderungen, die vom Dozententeam dieses Universitätskurses vorgeschlagen wurden. So beinhaltet der Lehrplan ein Modul, das eine breite Perspektive auf diesen Technologiebereich bietet. Von Beginn des Programms an werden die Studenten ihr Verständnis von *Blockchain* vertiefen und ihr Wissen über *Gamification*-Finanzierung erweitern. Die umfangreichen und qualitativ hochwertigen Multimedia-Inhalte, die ergänzende Lektüre und die Lehrmethode von TECH garantieren ein Studium, das Ihnen die Möglichkeit gibt, sich beruflich weiterzuentwickeln.





“

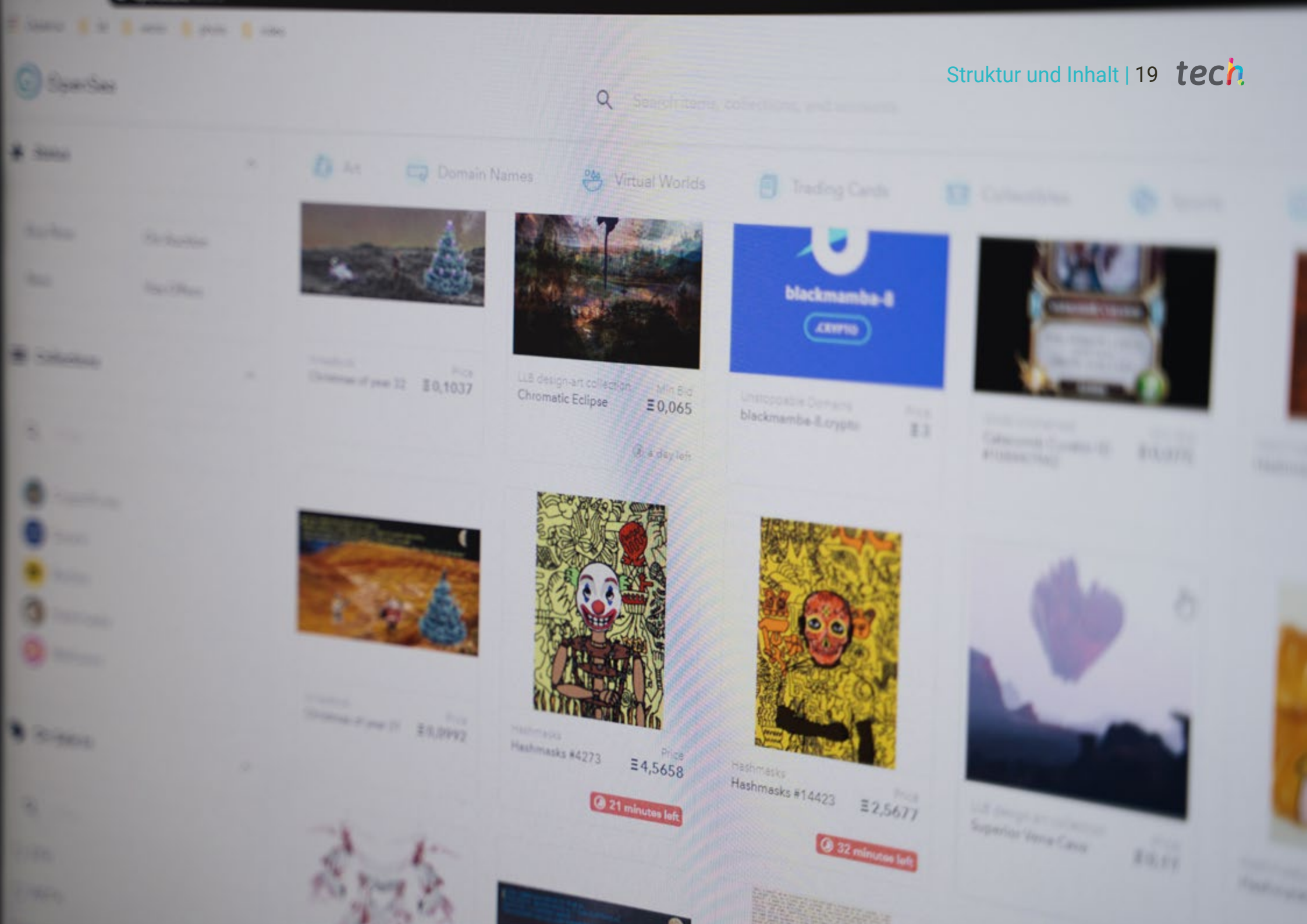
Ein Lehrplan mit den aktuellsten Inhalten und den wichtigsten Voraussetzungen für die Beherrschung von Blockchain für Videospiele"

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 der 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



Ein Programm, das Sie zu einem echten Profi und Experten in der Branche der Videospiele mit besten Zukunftsaussichten macht"



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 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 innovativ
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
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

