



Gamifizierten Märkten

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/defi-dezentralisierten-gamifizierten-markten

Index

Präsentation

Seite 4

Ziele

Seite 8

O3

Kursleitung

Seite 12

Seite 16

Seite 16

Seite 20

06 Qualifizierung

Seite 28





tech 06 | Präsentation

Der Universitätskurs in DeFi in Dezentralisierten Gamifizierten Märkten bietet einen globalen Blick auf das Konzept des dezentralisierten Finanzwesens und seine Anwendung in verschiedenen Projekten, die auf dieser Technologie basieren. Mit diesen grundlegenden Ideen wird das Programm die Studenten in die Lage versetzen, die Wettbewerbsvorteile durch den Einsatz von DeFi, seine aktuellen Anwendungen und zukünftigen Möglichkeiten, insbesondere im *Gaming-*Sektor, zu erkennen.

Das Potenzial von DeFi erfordert jedoch eine Spezialisierung, die in diesem Programm vermittelt wird. Die wesentlichen Elemente dieses Universitätskurses sind die Identifizierung der Vorteile des dezentralisierten Finanzsystems, seiner Komponenten, seiner Risiken, seines Potenzials zur Schaffung von Arbeitsplätzen und seiner Anwendung in den verschiedenen Projekten, die die Studenten in Angriff nehmen wollen.

Der Wettbewerb im technologischen Finanzsektor ist stark und entwickelt sich ständig weiter, was eine ständige Weiterbildung der Spezialisten in diesem Bereich erfordert.

Dieser 100%ige Universitätskurs ermöglicht es den Studenten, selbst zu entscheiden, wann sie den Kurs besuchen möchten und wann nicht. Sie benötigen lediglich einen Computer mit Internetzugang, um ihr Wissen zu vertiefen. Ein hochmodernes Angebot in einem der gefragtesten Technologiebereiche.

Dieser **Universitätskurs in DeFi in Dezentralisierten Gamifizierten Märkten** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten 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
- 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



Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten im Bereich der dezentralisierten Finanzen, der Zukunft der globalen Wirtschaft"



Lernen Sie die neuesten DeFi-Anwendungen in der gamifizierten Technologie kennen und verbessern Sie Ihre Fähigkeiten"

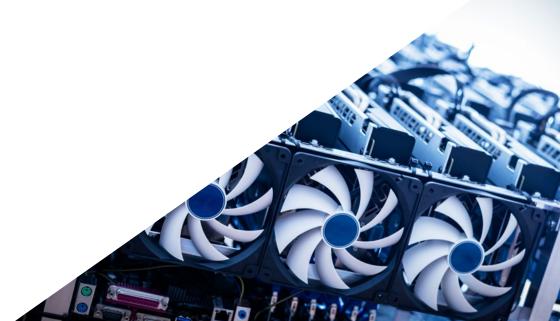
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

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

Steigen Sie ein in einen expandierenden Finanzmarkt mit hervorragenden Berufschancen.

Erwerben Sie das nötige Wissen, um Ihr eigenes Projekt in der Gamification-Branche zu starten.



02 **Ziele**

Das Programm des Universitätskurses in DeFi in Dezentralisierten Gamifizierten Märkten wurde entwickelt, um den Studenten die notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um Projekte zu starten, die auf dezentralisierter Finanzierung basieren. Die wichtigsten Vorteile dieser Art von Technologie im Glücksspielsektor werden hervorgehoben, ebenso wie die Risiken und die verschiedenen wirtschaftlichen Möglichkeiten in diesem schnell wachsenden Bereich.

DECENTRAL VED



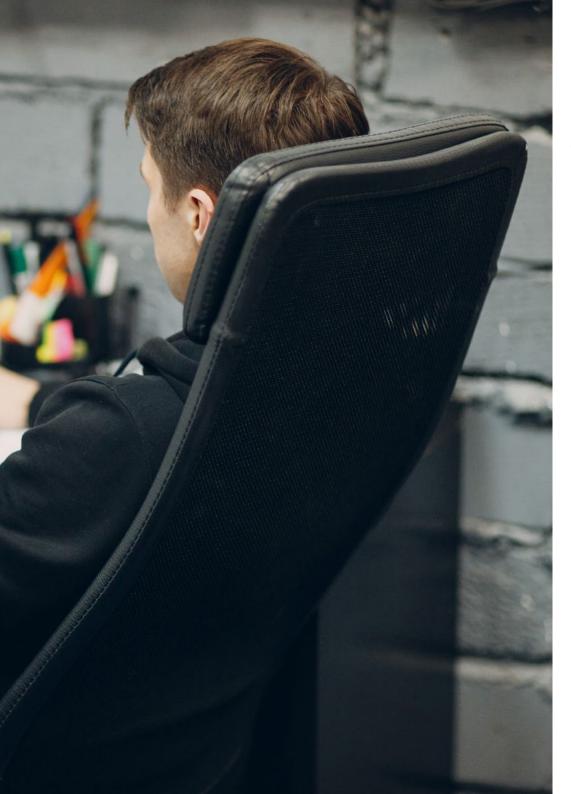
tech 10 | Ziele



Allgemeine Ziele

- Systematisches Ermitteln der Funktionsweise der *Blockchain*-Technologie in ihrer ganzen Tiefe und Erarbeiten, wie ihre Vor- und Nachteile mit der Funktionsweise ihrer Architektur zusammenhängen
- Vergleichen der Aspekte der *Blockchain* mit den konventionellen Technologien, die in den verschiedenen Anwendungen der *Blockchain*-Technologie zum Einsatz kommen
- Analysieren der Hauptmerkmale des dezentralen Finanzwesens im Zusammenhang mit der *Blockchain*-Wirtschaft
- Ermitteln der grundlegenden Merkmale von nicht fungiblen Token, ihrer Funktionsweise und ihres Einsatzes von ihrer Entstehung bis heute
- Verstehen der Verknüpfung von NFTs mit der *Blockchain* und Untersuchen von Strategien zur Generierung und Gewinnung von Werten aus nicht fungiblen Token
- Darstellen der Merkmale der wichtigsten Kryptowährungen, ihrer Verwendung, des Grads der Integration in die Weltwirtschaft und der virtuellen Gamification-Projekte







Spezifische Ziele

- Erwerben der notwendigen Fähigkeiten zur Nutzung von DeFi-basierten Projekten
- Identifizieren der Vorteile, die dezentralisierte Finanzen für die gamifizierte Wirtschaft bieten
- Identifizieren der verschiedenen Risikoniveaus, die bei der Verwendung von DeFi eingegangen werden können
- Beschreiben, wie dezentralisierte Märkte Anwendungen im Rahmen des DeFi darstellen
- Identifizieren der für den Sektor der gamifizierten Wirtschaft relevanten Ebenen



Dank der Studienmethode und der spezialisierten Lehrkräfte von TECH werden Sie Ihre ehrgeizigsten beruflichen Ziele in den neuen gamifizierten Märkten erreichen"

03 **Kursleitung**



66

Spezialisieren Sie sich mit den Besten und erwerben Sie die Kompetenzen und Fähigkeiten, die Sie in der Spieleindustrie benötigen"

tech 14 | Kursleitung

Leitung



Hr. Olmo Cuevas, Alejandro

- Gründer von Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Gründer des Niide-Projekts
- Autor von Fantasy-Büchern und Prosagedichten

Professoren

Hr. Olmo Cuevas, Víctor

- Mitgründer, Spieldesigner und Spielökonom bei Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Web-Designer und professioneller Videospieler
- Professioneller Online-Poker-Spieler und Dozent
- Grafikdesigner bei Arvato Services Bertelsmann
- Projektanalytiker und Investor bei Crypto Play to Earn Gaming Scene
- Chemielabortechniker
- Grafikdesigner



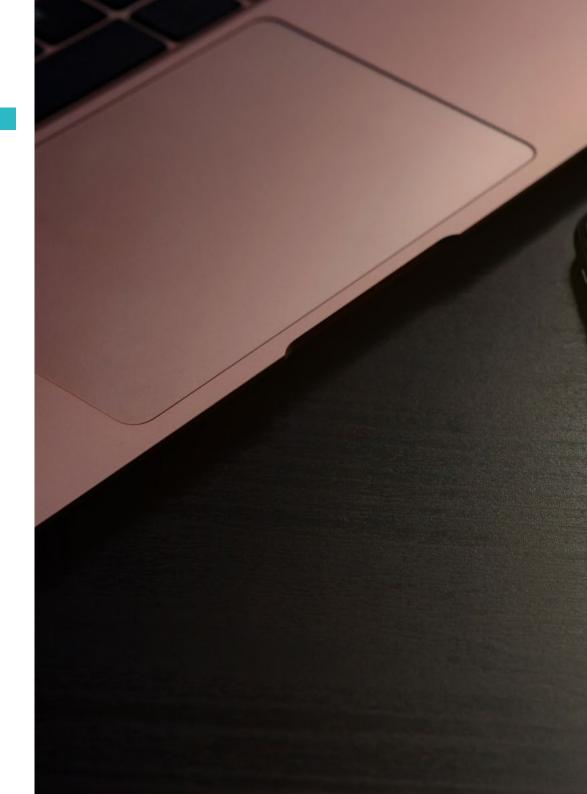




tech 18 | Struktur und Inhalt

Modul 1. DeFi

- 1.1. DeFi
 - 1.1.1. DeFi
 - 1.1.2. Ursprung
 - 1.1.3. Kritiken
- 1.2. Dezentralisierung des Marktes
 - 1.2.1. Wirtschaftliche Vorteile
 - 1.2.2. Erstellung von Finanzprodukten
 - 1.2.3. DeFi-Darlehen
- 1.3. DeFi-Komponenten
 - 1.3.1. Schicht 0
 - 1.3.2. Software-Protokollschicht
 - 1.3.3. Anwendungsschicht und Aggregationsschicht
- 1.4. Dezentralisierte Börsen
 - 1.4.1. Token-Börse
 - 1.4.2. Erhöhung der Liquidität
 - 1.4.3. Reduzierung der Liquidität
- 1.5. DeFi-Märkte
 - 1.5.1. MarketDAO
 - 1.5.2. Argus-Prognosemarkt
 - 1.5.3. Ampleforth
- 1.6. Schlüssel
 - 1.6.1. Yield Farming
 - 1.6.2. Liquidity Mining
 - 1.6.3. Zusammensetzbarkeit





Struktur und Inhalt | 19 tech

- 1.7. Unterschiede zu anderen Systemen
 - 1.7.1. Traditionell
 - 1.7.1. Fintech
 - 1.7.3. Vergleich
- 1.8. Zu berücksichtigende Risiken
 - 1.8.1. Unvollständige Dezentralisierung
 - 1.8.2. Sicherheit
 - 1.8.3. Fehler bei der Verwendung
- 1.9. DeFi-Anwendungen
 - 1.9.1. Kredite
 - 1.9.2. Trading
 - 1.9.3. Derivate
- 1.10. Projekte in der Entwicklung
 - 1.10.1. AAVE
 - 1.10.2. DydX
 - 1.10.3. Money on Chain



Sie können sofort auf den gesamten Inhalt zugreifen, mit mehreren ausführlichen Videos und simulierten Fällen zu gamifizierten dezentralen Märkten"





tech 22 | Methodik

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.



Methodik | 25 tech

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 Iernen, 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.



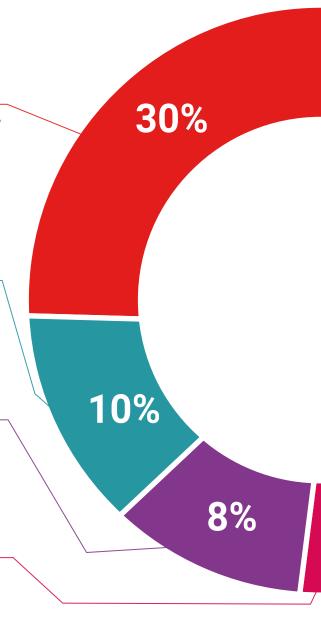
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

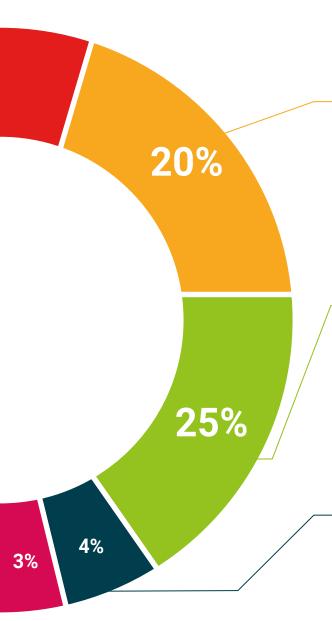
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.







tech 30 | Qualifizierung

Dieser **Universitätskurs in DeFi in Dezentralisierten Gamifizierten Märkten** 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 DeFi in Dezentralisierten Gamifizierten Märkten Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: 150 Std.



technologische universität Universitätskurs DeFi in Dezentralisierten

Gamifizierten Märkten

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

