

Universitätskurs

Gamifizierte Wirtschaftssysteme





tech technologische
universität

Universitätskurs

Gamifizierte Wirtschaftssysteme

- » 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/gamifizierte-wirtschaftssysteme

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 Unternehmen Sky Mavis, Mythical Games und Dapper Labs haben sich in der Gamification-Branche durchgesetzt, unter anderem dank der Anwendung wirtschaftlicher Strategien, die ihren Erfolg und ihre Beständigkeit im Laufe der Zeit garantiert haben. Dieses Programm analysiert die verschiedenen Wirtschaftsmodelle, die von den wichtigsten Videospielefirmen unserer Zeit angewandt werden. Die Kenntnis der verschiedenen Instrumente, die in ihrer Gesamtheit und in unterschiedlichem Ausmaß zur Erzielung von Gewinnen eingesetzt werden, ist entscheidend für die Verbesserung der Fähigkeiten von Studenten, die sich auf die Videospieleindustrie spezialisieren wollen. Das Lernen mit Hilfe zahlreicher Multimedia-Ressourcen wird den Erwerb von Kompetenzen in diesem akademischen Bereich erleichtern.





“

Mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, die Rentabilität zu erzielen, die Sie für Ihr Gamification-Projekt anstreben"

Der Universitätskurs in Gamifizierte Wirtschaftssysteme befasst sich mit den verschiedenen Geschäftsmethoden, die derzeit von großen Unternehmen im Gamifizierungssektor angewandt werden. Der Kurs analysiert im Detail die Eigenschaften, den Nutzen und die Vorteile der Anwendung von Strategien wie Free Premium, Free to Play oder dem Sandbox Wirtschaftssystem.

Dieser Universitätskurs ermöglicht es den Studenten, die breite Palette an existierenden Wirtschaftssystemen kennenzulernen, um sie richtig auszuwählen und in einem Videospieldprojekt anzuwenden. Das kreative Potenzial, das in diesem Sektor vorhanden ist, erfordert jedoch eine detaillierte Kenntnis der Wirtschaft, die diesen Sektor umgibt. Die Erfahrungen führender Unternehmen in diesem Bereich dienen als echtes Lernmodell. Während des gesamten Studiums werden sie von spezialisierten Dozenten begleitet, die Ihnen eine breite Palette an multimedialen Ressourcen zur Verfügung stellen, um das Lernen zu erleichtern.

Die Kurse bieten die Möglichkeit, alle Informationen zu erhalten, die die Studenten benötigen, um die Vor- und Nachteile der Wahl eines Wirtschaftssystems für ein Videospield gründlich zu verstehen. Auf diese Weise können sie ihre Kompetenzen in einem Sektor ausbauen, der immer mehr spezialisiertes und qualifiziertes Personal benötigt.

Es handelt sich um einen zu 100% online durchgeführten Universitätskurs, der es ermöglicht, sich der aktuellen digitalen Realität anzunähern, wo und wann immer man möchte. Alles, was man dazu braucht, ist ein Gerät mit Internetanschluss. Die Lehrmethode von TECH mit zahlreichen multimedialen Ressourcen und die Simulation von Erfolgsgeschichten sind eine Garantie für die Entwicklung Ihrer beruflichen Laufbahn.

Dieser **Universitätskurs in Gamifizierte Wirtschaftssysteme** 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
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Spezialisieren Sie sich und erhöhen Sie Ihre Chancen, ein Teil der großen Unternehmen der Spieleindustrie zu werden“



Dieser Universitätskurs vermittelt Ihnen das Wissen, das Sie benötigen, um Ihr Videospiel zu einer der Erfolgsgeschichten der Spielebranche zu machen“

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachkräfte aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen 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 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.

Einfaches und praktisches Lernen dank multimedialer Ressourcen und realer Simulationen.

Erwerben Sie fundierte Kenntnisse, um ein Teil der führenden Unternehmen zu werden, die Videospiele entwickeln.



02 Ziele

Das Programm wurde nach den präzisen Kriterien des renommierten Dozententeams von TECH entwickelt, um allen Studenten die bestmögliche Weiterbildung zu bieten. In diesem Universitätskurs erwerben die Studenten die Kenntnisse, die für den wirtschaftlichen Aufbau eines profitablen und nachhaltigen Videospiele erforderlich sind. Zu diesem Zweck werden die wichtigsten Wirtschaftssysteme, die derzeit in diesem Sektor der Spiele verwendet werden, ihre Merkmale, bevorzugten Verwendungszwecke und kritischen Punkte der *Blockchain*-Wirtschaft identifiziert.



“

*Sie kommen der Markteinführung Ihres
Videospiele auf einem boomenden und
profitablen Markt immer näher“*



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





Spezifische Ziele

- ◆ Aufbauen der Wirtschaft eines Spiels
- ◆ Entwickeln eines langfristig nachhaltigen wirtschaftlichen Umfelds
- ◆ Beschreiben der kritischen Punkte der *Blockchain*-Wirtschaft in einem unternehmerischen Projekt
- ◆ Identifizieren des Verhaltens des Netzwerks von Elementen, aus denen das Wirtschaftssystem eines *Blockchain*-Spiels besteht
- ◆ Orientieren der Wirtschaftlichkeit eines Spiels an den vorgeschlagenen Rentabilitätszielen

“

Erwerben Sie die Fähigkeiten, die für die Entwicklung von Videospiele in der Blockchain-Wirtschaft am nützlichsten sind"

03

Kursleitung

Die Erstellung eines Spieleprojekts basiert auf der Kreativität der Entwickler, aber vor allem auf soliden wirtschaftlichen Kenntnissen. Um das nötige Wissen zu erlangen, bietet TECH seinen Studenten einen Eliteunterricht mit einer Gruppe von spezialisierten Dozenten mit umfassender Erfahrung in diesem Sektor. Im Rahmen des Programms stehen den Studenten Fachleute zur Verfügung, die sie jederzeit anleiten, um ein profitables Videospiele-Startup zu realisieren.



“

Ein qualifiziertes Team zeigt Ihnen die wichtigsten Werkzeuge, um Ihr persönliches und berufliches Projekt im Bereich der Kryptowährungen zu verwirklichen“

Leitung



Hr. Olmo Cuevas, Alejandro

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

Search items, collections, and accounts

- Art
- Domain Names
- Virtual Worlds
- Trading Cards
- Collectibles
- Sports

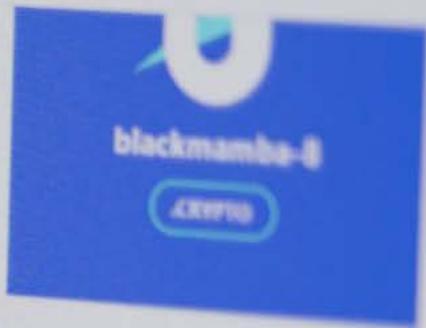


Christmas of year 32 Price £0,1037



LLB design-art collection Chromatic Eclipse Min Bid £0,065

2 days left



Unstoppable Domains blackmamba-8.crypto Price £3



Price £13,077



Christmas of year 21 Price £0,0992

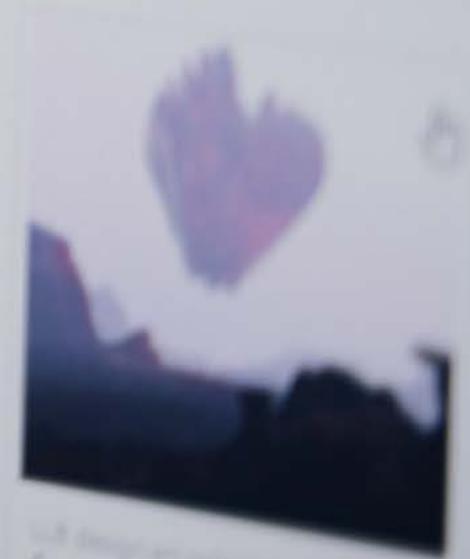


Hashmasks Hashmasks #4273 Price £4,5658

21 minutes left



Hashmasks Hashmasks #14423 Price £2,5677



04

Struktur und Inhalt

Das Programm wurde von einem Dozententeam entwickelt, das über umfangreiche Erfahrungen und Kenntnisse auf dem Gebiet der virtuellen Videospiele verfügt. Der Lehrplan für diesen Kurs basiert auf realen Erfahrungen, die zum Erfolg von Unternehmen in der Spieleindustrie geführt haben, in einigen Fällen aber auch zu deren Scheitern. Der Universitätskurs vermittelt und vertieft die wichtigsten Wirtschaftssysteme, die in der Branche verwendet werden, von den einfachsten bis zu den komplexesten in ihrer aktuellen Anwendung.



“

Ein Lehrplan, der Ihrem Videospiele helfen soll, den Sprung in die mächtigste virtuelle Wirtschaft zu schaffen“

Modul 1. Gamifizierte Wirtschaftssysteme

- 1.1. *Free to Play* Systeme
 - 1.1.1. Charakterisierung der *Free to Play*-Wirtschaft und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.1.2. Architekturen in *Free to Play*-Wirtschaften
 - 1.1.3. Wirtschaftliches Design
- 1.2. *Freemium*-Systeme
 - 1.2.1. Charakterisierung der *Freemium*-Ökonomie und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.2.2. *Play to Earn*-Wirtschaftsarchitekturen
 - 1.2.3. Wirtschaftliches Design
- 1.3. *Pay to Play*-Systeme
 - 1.3.1. Charakterisierung der *Pay to Play*-Wirtschaft und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.3.2. Architekturen in *Pay to Play*-Ökonomien
 - 1.3.3. Wirtschaftliches Design
- 1.4. PvP-basierte Systeme
 - 1.4.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Pay to Play* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.4.2. Architektur in PvP-Wirtschaften
 - 1.4.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 1.5. *Seasons*-System
 - 1.5.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Seasons* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.5.2. Architektur in *Seasons*-Wirtschaften
 - 1.5.3. Wirtschaftliches Design
- 1.6. Wirtschaftssysteme in *Sandbox* oder Mmorpg
 - 1.6.1. Charakterisierung von Wirtschaften auf der Grundlage von *Sandbox* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.6.2. Architektur in *Sandbox*-Wirtschaften
 - 1.6.3. Wirtschaftliches Design



- 1.7. *Trading Card Game*-System
 - 1.7.1. Charakterisierung von Wirtschaften auf der Grundlage von *Trading Card Game* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.7.2. Architektur in *Trading Card Game*-Wirtschaften
 - 1.7.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 1.8. PvE-Systeme
 - 1.8.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von PvE und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.8.2. Architektur in PvE-Wirtschaften
 - 1.8.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 1.9. Wettsysteme
 - 1.9.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von Wetten und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.9.2. Architektur in wettbasierten Wirtschaften
 - 1.9.3. Wirtschaftliches Design
- 1.10. Von der externen Wirtschaft abhängige Systeme
 - 1.10.1. Charakterisierung der abhängigen Ökonomie und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.10.2. Architektur in der abhängigen Wirtschaft
 - 1.10.3. Wirtschaftliches Design

“*Eine Weiterbildung, die es Ihnen ermöglicht, das maximale Potenzial Ihres Videospiele auszuschoöpfen und Teil einer Branche zu sein, die zunehmend qualifizierte Fachleute verlangt*”

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 Gamifizierte Wirtschaftssysteme 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 Gamifizierte Wirtschaftssysteme** 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 Gamifizierte Wirtschaftssysteme**

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 innere
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Gamifizierte Wirtschaftssysteme

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

Universitätskurs

Gamifizierte Wirtschaftssysteme

