

Universitätskurs Metaversum



Universitätskurs Metaversum

- » 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/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

Seit Mark Zuckerberg von Facebook sein Projekt Metaversum angekündigt hat, ist das Konzept exponentiell gewachsen. Die Idee ist nicht neu, aber die Umsetzung und das große Fenster der Möglichkeiten scheinen sich für die große Mehrheit der Bevölkerung geöffnet zu haben. Virtuelle Räume stellen eine Quelle für wirtschaftliche Aktivitäten, Unterhaltung und Sozialisierung dar, aus der ein Maximum an Profit gezogen werden kann. In diesem Kurs werden die Studenten das Potenzial des Metaversums in der gamifizierten Wirtschaft entdecken, dank der digitalen Werkzeuge, die ihnen zur Verfügung gestellt werden, und des spezialisierten Teams von Fachleuten, die diesen Kurs unterrichten.





“

Mit diesem Universitätskurs erhalten Sie die Garantien und die Sicherheit, um Ihr digitales Projekt auf der Basis von Kryptowährungen zu starten”

Der Universitätskurs in Metaversum öffnet die Türen zu virtuellen Räumen und deren Verbindung mit Gamification. Ausgehend von den traditionellen Postulaten dieser digitalen Welt wird ein Eintauchen in die verschiedenen Formen des Metaversums, die uns heute präsentiert werden, vorgenommen. Das noch nicht ausgeschöpfte kreative Potenzial der Schöpfer wird wahrscheinlich zu einer Transformation dieser noch unbekanntes Räume führen.

Ein im Entstehen begriffenes Universum, das von einem auf den digitalen Bereich spezialisierten Dozententeam detailliert beschrieben wird, mit dem Hauptziel, die Studenten für einen Sektor weiterzubilden, in dem der Bedarf an qualifizierten Fachkräften immer größer wird. Das Studium beginnt mit einer Analyse der verschiedenen Metaversen und Videospialalternativen in diesen Räumen. Dabei werden ihr Umfang, ihre Kosten, die zu verwendenden technologischen Ressourcen und das mit diesen digitalen Projekten verbundene Wirtschaftssystem untersucht.

Das Lernen in diesem Programm wird es Ihnen ermöglichen, die notwendigen Kompetenzen zu erwerben, um jede unternehmerische Tätigkeit in diesem Bereich mit einer großen beruflichen Zukunft zu beherrschen und auszuführen.

Ein Universitätskurs, bei dem die Studenten zu 100% lernen können, wann und wo sie wollen. Sie benötigen lediglich einen Internetanschluss, um sich das Wissen anzueignen, das sie für ihre digitale Karriere benötigen. Das Studienmodell von TECH mit seinen umfangreichen Multimedia-Ressourcen, Lektüren und realen Simulationen garantiert das Verständnis und die Festigung von Konzepten, die die Fähigkeiten der Studenten verbessern.

Dieser **Universitätskurs in Metaversum** 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
- ♦ 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Spezialisieren Sie sich und erhöhen Sie Ihre Chancen, von den besten digitalen Unternehmen in Betracht gezogen zu werden“

“

Dieser Universitätskurs vermittelt Ihnen das Wissen, das Sie benötigen, um im Kryptowährungssektor erfolgreich zu sein”

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.

Beherrschen Sie die wichtigsten virtuellen Währungsplattformen bis zur Perfektion und setzen Sie Ihr Projekt um.

Sie erhalten die notwendigen Werkzeuge, um Ihren potenziellen Kunden digitale Dienstleistungen mit Garantie anzubieten.



02 Ziele

Das Programm dieses Universitätskurses wird den Studenten das Studium erleichtern, indem es die Hauptmerkmale der heute gebräuchlichsten Kryptowährungen vorstellt. Auf diese Weise erwerben die Studenten die grundlegenden Konzepte, die notwendig sind, um die verschiedenen Marktstrategien und ihre Rentabilität in der Videospielindustrie auf praktische und einfache Weise zu verstehen. Sie werden auch in der Lage sein, die Risiken und Vorteile der Verwendung von Kryptowährungen und des *Tradings* zu analysieren, um ihre professionellen Dienstleistungen zu optimieren.



“

*Sie kommen Ihrem Ziel, ein echter
Experte in der digitalen Wirtschaft
zu werden, 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

- ◆ 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

“

Erwerben Sie die Fähigkeiten, die Ihnen in den technologischen Bereichen der Zukunft am meisten nützen werden”

03 Kursleitung

Um die Welt der Kryptowährungen zu beherrschen, bedarf es eines umfassenden Wissens, das TECH mit seinen Elitekursen allen zugänglich macht. Zu diesem Zweck können die Studenten auf eine Gruppe von spezialisierten und konsolidierten Dozenten des Sektors zählen, die ein korrektes Studium garantieren. In diesem Programm haben die Studenten Zugang zu renommierten Fachleuten, die sie jederzeit betreuen werden, um ihnen die notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um den digitalen Sektor der Kryptowährungen zu beherrschen.





“

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

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 strategischem Personalmanagement und organisatorischem Talentmanagement
- ♦ Hochschulabschluss in Sozialwirtschaft an der Universität von Santiago de Chile



04

Struktur und Inhalt

Das Programm wurde von Fachleuten entwickelt, die sich auf diesen Bereich spezialisiert haben und über fundierte Kenntnisse der traditionellen und virtuellen Wirtschaft verfügen. Der Lehrplan kombiniert die globale Theorie grundlegender Konzepte wie *Smart Contracts* mit einer detaillierten Erläuterung der Eigenschaften, Vorteile und verschiedenen Anwendungen der Blockchain-Plattformen, die derzeit von den Nutzern im Netz am häufigsten verwendet werden. Die Analyse realer Erfahrungen und Situationen wird dem Inhalt dieses Programms eine praktische Vision verleihen.

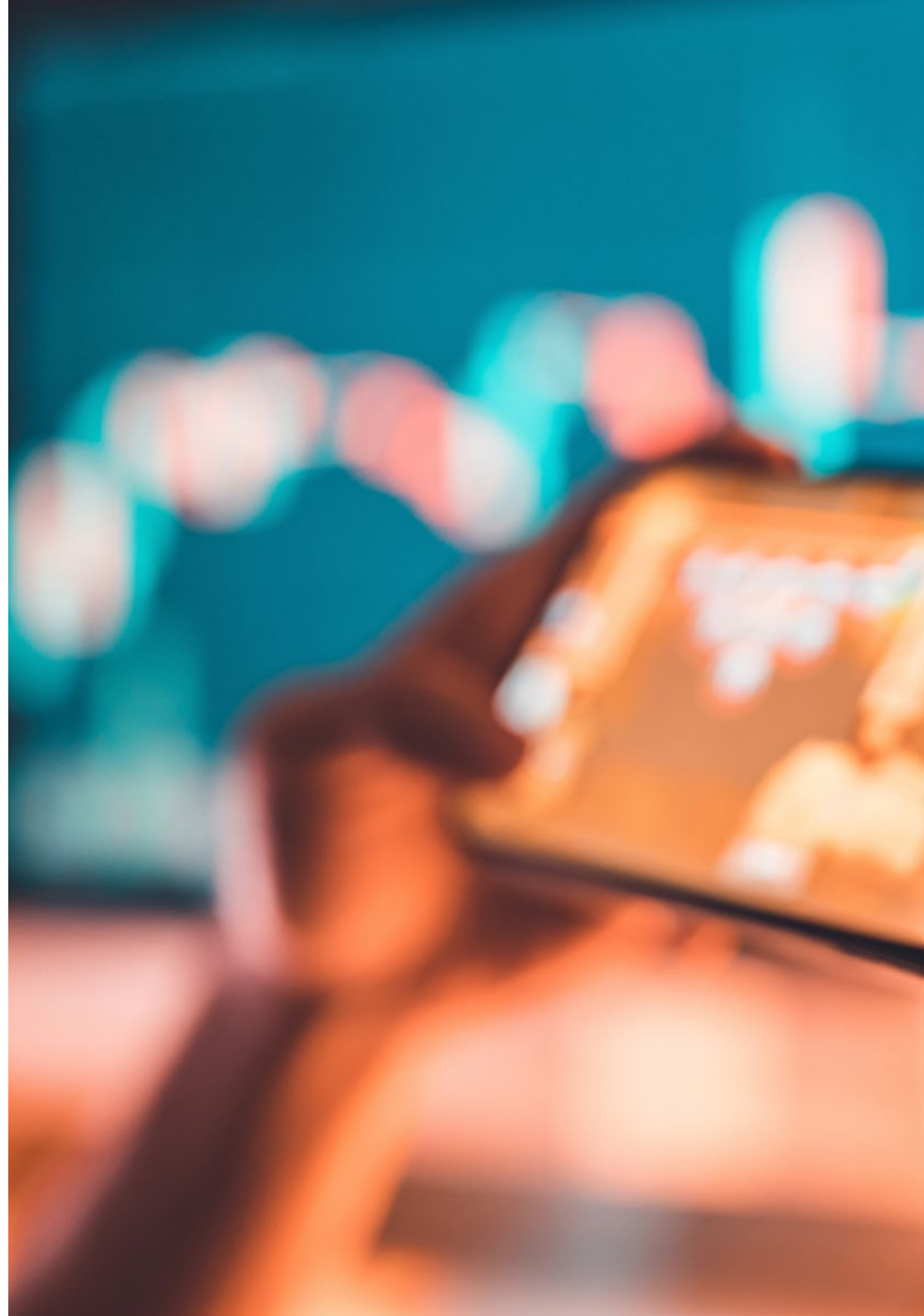


“

Ein Lehrplan mit einer Vielzahl digitaler Hilfsmittel, die das Studium von jedem Ort der Welt aus ermöglichen”

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 Metaversum
 - 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

“

Ein Programm, das darauf abzielt, das maximale Potenzial aus den Ideen herauszuholen, die Sie so schnell wie möglich verwirklichen möchten”

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 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 **Universitätskurs in 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 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: **Universitätskurs in Metaversum**

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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Metaversum

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

Universitätskurs Metaversum

