

Universitätskurs NFT und Gamifizierte Wirtschaften



Universitätskurs NFT und Gamifizierte Wirtschaften

- » 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/nft-gamifizierte-wirtschaften

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Non-fungible Token, besser bekannt als NFTs, haben ein Maß an Popularität und Rentabilität erreicht, das für viele noch vor wenigen Jahren unvorstellbar war. Die Vereinfachung einer kleinen Transaktion im Internet ist derzeit die neueste und am schnellsten wachsende Technologie. In diesem Programm, das von spezialisierten Fachleuten unterrichtet wird, lernen die Studenten im Detail, wie man NFTs entwirft, die sich auf die Verwendung im *Gaming* konzentrieren, Schlüssel wie *Merge* und *Burn*, um die Wirtschaftlichkeit des Projekts, das sie durchführen wollen, zu verwalten, die Vorteile und die breite Palette von Möglichkeiten im digitalen Bereich. All dies anhand von realen und praktischen Fällen, die den Studenten den Wandel, den der digitale Raum durchläuft, näher bringen werden.



A pixel art character with yellow skin, pink hair, and a red crown, set against a light blue circular background. The character is positioned in the lower-left quadrant of the slide. The background of the slide is a collage of teal and grey geometric shapes.

“

*Dank dieses Universitätskurses werden Sie
in der Lage sein, das Beste aus dem NFT im
Bereich der Videospiele herauszuholen"*

Der Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaft wirft einen Blick auf die Entwicklung von *Non-Fungible-Tokens* und zeigt ihr großes Potenzial im digitalen Bereich. In diesem Programm können die Studenten die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um sich mit Leichtigkeit in einem aufstrebenden Sektor mit großen Möglichkeiten für die Schaffung von Projekten in verschiedenen Bereichen zu entwickeln.

Der Videospieldesigner wird nicht nur in diesen Bereich eintauchen, sondern sich auch das notwendige Wissen aneignen, um seine eigenen NFT zu entwickeln und zu kreieren, sowie den objektiven Nutzen von Token in einem Bereich kennenlernen, der oft zu Spekulationen geführt hat. Um sich in diesem Bereich agil zu bewegen, sind Wissen und aktuelle Informationen erforderlich, weshalb die Studenten von einem spezialisierten Lehrkörper unterrichtet werden.

Im Rahmen dieser Online-Fortbildung untersuchen die Teilnehmer alternative von Initiativen im Bereich der NFT mit dem Schwerpunkt auf der gamifizierten Wirtschaft. Anhand von realen Beispielen werden die Vorteile der Dezentralisierung und der Vernetzung von völlig unterschiedlichen Spielen auf dem Markt aufgezeigt.

Ein 100%iger Online-Universitätskurs, der das Studium erleichtert und den Studenten die Freiheit gibt, sich Wissen anzueignen, wann und wo immer sie wollen. Alles, was Sie brauchen, ist ein Gerät mit Internetzugang, um Ihre Karriere einen Schritt weiterzubringen. Eine zeitgemäße Modalität mit allen Garantien zur Verbesserung der digitalen Kompetenzen.

Dieser **Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften** 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Spezialisieren Sie sich auf einen boomenden Bereich und mit vielfältigen Möglichkeiten im digitalen Universum"

“

Erwerben Sie die notwendigen Fähigkeiten, um mit NFTs in der Welt der Videospiele tragfähige Strategien zu entwickeln"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten 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 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.

Werden Sie ein Experte für digitale Technologien in einem Bereich, der sich ständig verändert.

Holen Sie sich das nötige Wissen, um Ihre digitalen Projekte im Gaming-Bereich zu managen.



02 Ziele

Das Studiendesign dieses Universitätskurses ermöglicht es den Studenten, die wichtigsten Merkmale und die Funktionsweise von *Non-Fungible-Tokens* kennenzulernen, ihre Verbindung mit der *Blockchain* zu verstehen und die Strategien zu verstehen, die zur Erzielung von Gewinnen eingesetzt werden können. Sie werden ihr Potenzial dank eines globalen Verständnisses der gamifizierten Wirtschaft und ihrer vielfältigen Expansionsmöglichkeiten entwickeln. Das im Rahmen des Programms erworbene Wissen wird die Fachleute in diesem Sektor voranbringen. Um dies zu erreichen, legt TECH eine Reihe von allgemeinen und spezifischen Zielen fest.



Exclusive



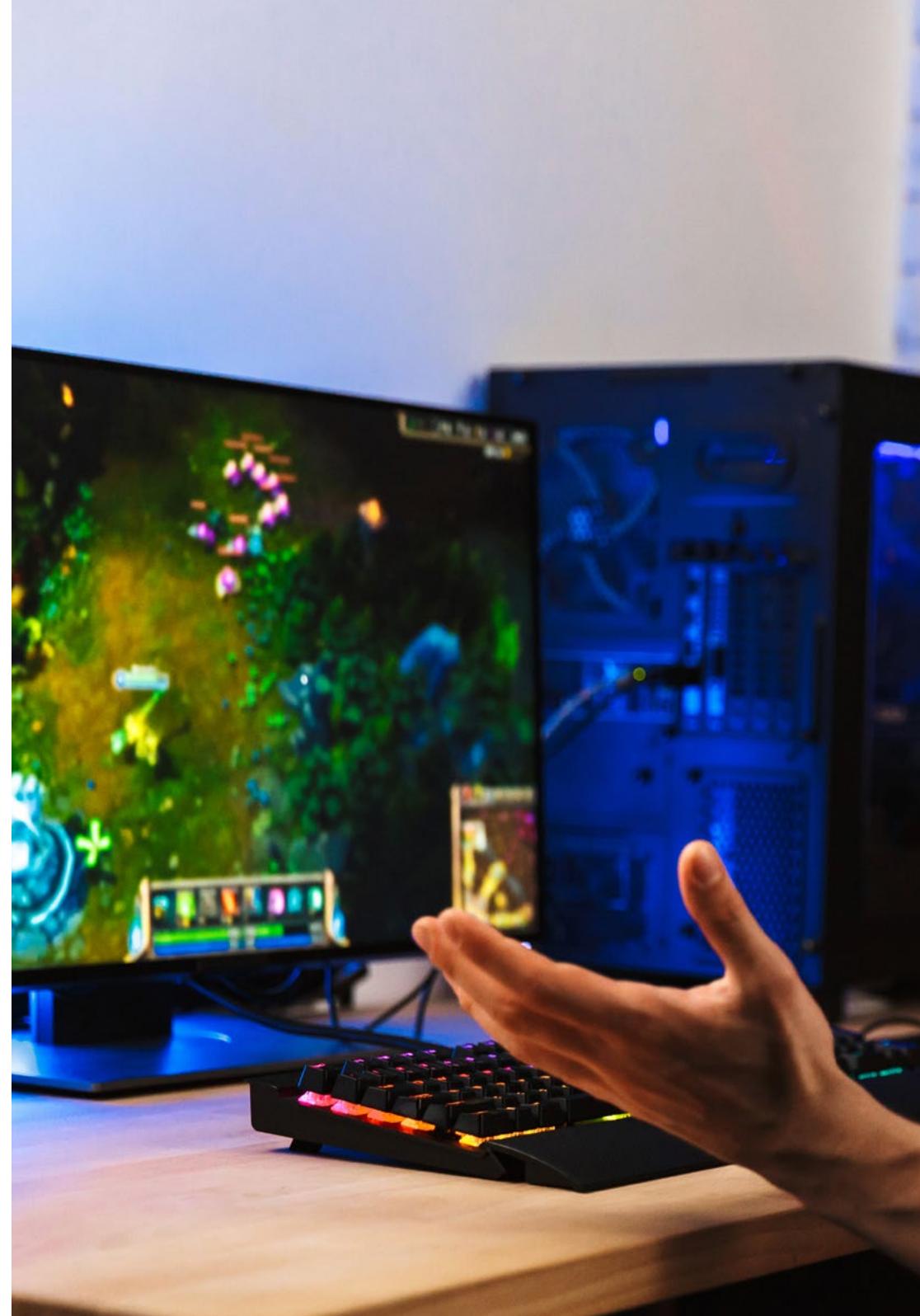
“

Das Ziel von TECH sind Sie: Werden Sie ein echter NFT-Experte"



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
- ◆ Ermitteln der grundlegenden Merkmale von *Non-Fungible-Tokens*, 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 *Non-Fungible-Tokens*
- ◆ Analysieren des Verhältnisses und der Möglichkeiten der Implementierung von *Non-Fungible-Tokens* mit gamifizierten Wirtschaftssystemen





Spezifische Ziele

- ◆ Gewinnung neuer NFTs
- ◆ Bestimmung der Eigenschaften von NFTs
- ◆ Erarbeiten von Innovationsstrategien auf der Grundlage der NFT-Technologie
- ◆ Einführen von NFT in gamifizierten Wirtschaften
- ◆ Verstehen der Funktionsweise des Systems des NFT-Minings in gamifizierten Ökonomien
- ◆ Identifizieren des Wertes eines NFT auf dem Markt
- ◆ Anwenden von NFT-Valorisierungsstrategien



Dank der besten Hilfsmittel und eines spezialisierten Dozententeams erwerben Sie die notwendigen Kenntnisse, um Ihre berufliche Laufbahn voranzutreiben"

03

Kursleitung

Mit dem Ziel, eine erstklassige Weiterbildung für alle anzubieten, werden die Programme der TECH von renommierten Fachleuten geleitet, die dafür sorgen, dass die Studenten die notwendigen Kompetenzen erwerben, um sich in ihrem Berufsfeld zu entwickeln. Aus diesem Grund sind die Lehrkräfte, die im Universitätskurs unterrichten, hoch qualifiziert und verfügen über umfangreiche Erfahrungen in diesem Bereich. Ihr Wissen ermöglicht es den Fachleuten, die Ziele dieses Kurses zu erreichen, indem sie alle verfügbaren multimedialen Werkzeuge und Ressourcen zur Verfügung stellen.



“

Die besten Fachleute leiten Sie an, damit Sie die Fähigkeiten erwerben, die Sie für die Entwicklung von NFT-Strategien benötigen"

Internationaler Gastdirektor

Rene Stefancic ist ein führender Experte für **Blockchain-** und **Web3-Technologien** und bekannt für seinen innovativen Ansatz und seine strategische Führungsrolle in **aufstrebenden digitalen Ökosystemen**. Derzeit ist er als *Chief Operating Officer (COO)* bei **Enjin** tätig, einer **bahnbrechenden Blockchain- und NFT-Plattform**, wo er Aufgaben wie die Einführung neuer Tools verwaltet und **strategische Partnerschaften** fördert, um innovative IT-Lösungen voranzutreiben. Mit seinem praxisnahen, ergebnisorientierten Ansatz wendet er seine „Schwimmen oder Untergehen“- und „Alles ausprobieren“-Philosophie auf jedes Projekt an und ist stets bestrebt, die komplexesten Herausforderungen auf skalierbare und effektive Weise zu lösen.

Bevor er zu **Enjin** kam, hatte Stefancic die Position des *Head of Marketing* bei **CoinCodex** inne, einer Plattform zur **Aggregation von Kryptowährungsdaten**. In diesem Umfeld festigte er sein Fachwissen in den Bereichen **digitales Marketing** und Wachstumsstrategien und spielte eine entscheidende Rolle beim Ausbau der Sichtbarkeit und Reichweite des Unternehmens. Sein Übergang in die **Blockchain-Welt** begann, als er beschloss, seine Karriere im **traditionellen Finanzwesen** aufzugeben, um sich auf die **Datenmodellierung und -analyse** in diesem neuen Sektor zu konzentrieren, und damit den Grundstein für seine Karriere in einem sich ständig weiterentwickelnden Markt zu legen.

Mit einer Vision, die sich auf Produktentwicklung und **IT-Strategie** konzentriert, zeichnet er sich durch die Leitung von Teams aus, die innovative und anwendbare Lösungen im Kontext der **Blockchain-Technologie** entwickeln. Seine Fähigkeit, starke und dauerhafte Geschäftsbeziehungen aufzubauen, hat es ihm ermöglicht, wichtige strategische Partnerschaften in der Branche zu etablieren und seinen internationalen Ruf als dynamische Führungspersönlichkeit auf dem Gebiet der Technologie und der digitalen Vermögenswerte zu festigen.



Hr. Stefancic, Rene

- Chief Operating Officer (COO) bei Enjin, Singapur, Singapur
- Blockchain-Berater bei NFTFrontier
- IT-Berater bei RS IT Consulting
- Marketingleiter bei CoinCodex
- Berater bei NextCash
- Spezialist für digitales Marketing bei Piaggio Group Slowenien
- Masterstudiengang in Management an der Fakultät für Management der Universität von Primorska
- Hochschulabschluss in Wirtschaftswissenschaften an der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften der Universität von Ljubljana

“

Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

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

Hr. Olmo Cuevas, Víctor

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



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan wurde auf der Grundlage der vom Dozententeam dieses Universitätskurses vorgeschlagenen Anforderungen entwickelt. Auf diese Weise wurde ein Programm erstellt, das sich mit den NFT befasst. Ausgehend von der Konzeptualisierung dieser aufstrebenden Technologie können die Studenten solide Kenntnisse erwerben. Dank der Relearning-Methode und der hochwertigen multimedialen Inhalte kann sich die Fachkraft leicht die notwendigen Kenntnisse aneignen, um sich in diesem Bereich weiterzuentwickeln.



NFT

“

Ein von Experten entwickelter Lehrplan und aktualisierte Inhalte sind der Schlüssel, um die NFT zu beherrschen und sie in Ihren zukünftigen Gamification-Projekten optimal zu nutzen"

Modul 1. NFT

- 1.1. NFT
 - 1.1.1. NFTs
 - 1.1.2. Verknüpfung von NFT und *Blockchain*
 - 1.1.3. NFT-Erstellung
- 1.2. Erstellung eines NFT
 - 1.2.1. Gestaltung und Inhalt
 - 1.2.2. Generierung
 - 1.2.3. *Metadata und Freeze Metadata*
- 1.3. NFT-Verkaufsoptionen in der gamifizierten Wirtschaft
 - 1.3.1. Direktverkauf
 - 1.3.2. Auktion
 - 1.3.3. *Whitelist*
- 1.4. NFT-Marktstudie
 - 1.4.1. *Opensea*
 - 1.4.2. *Immutable Marketplace*
 - 1.4.3. *Gemini*
- 1.5. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Wirtschaft
 - 1.5.1. Gebrauchswert
 - 1.5.2. Ästhetischer Wert
 - 1.5.3. Realer Wert
- 1.6. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Wirtschaft: Mining
 - 1.6.1. NFT Mining
 - 1.6.2. *Merge*
 - 1.6.3. *Burn*





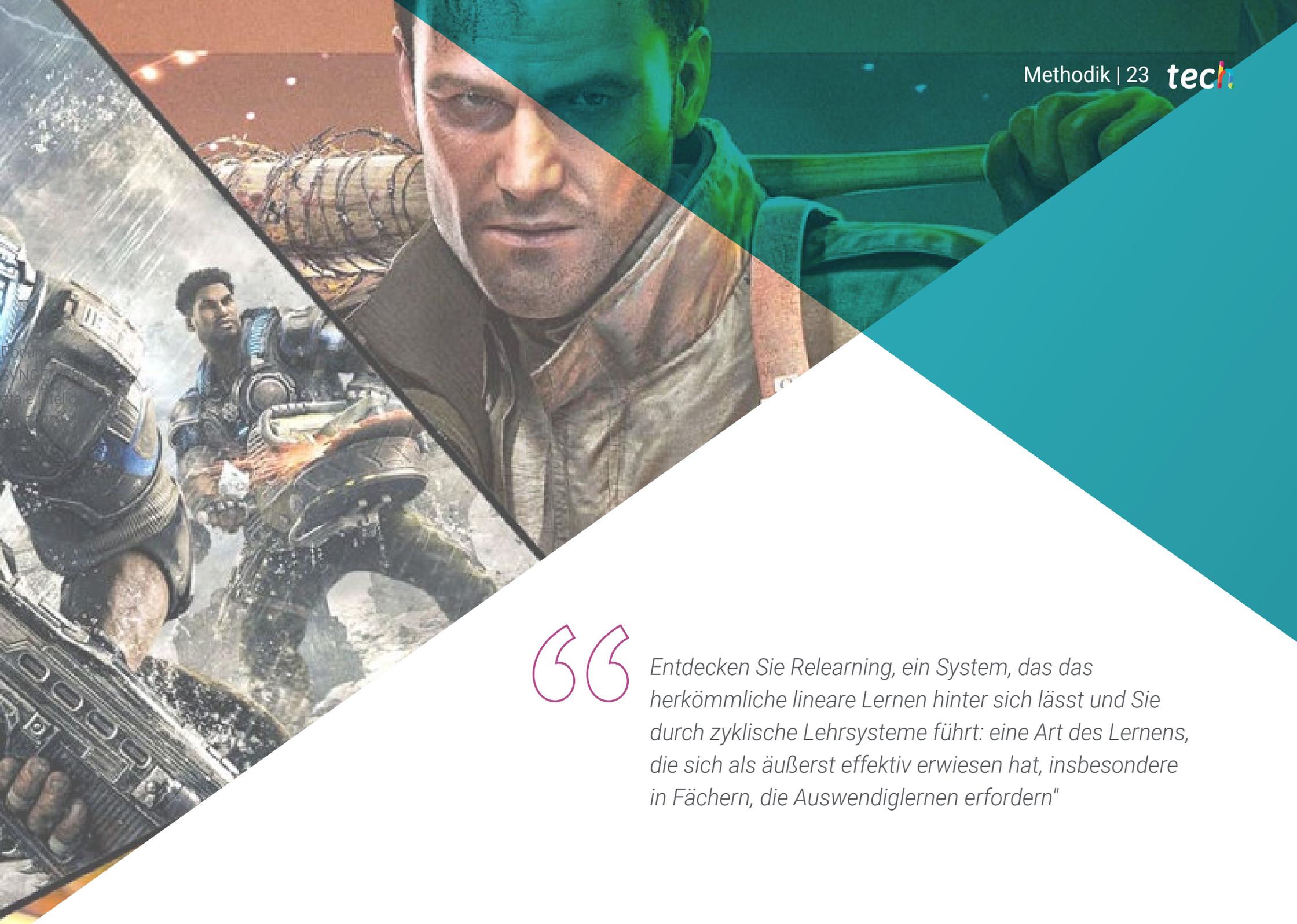
- 1.7. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Wirtschaft: Verbrauchbar
 - 1.7.1. Verbrauchbare NFT
 - 1.7.2. NFT-Boxen
 - 1.7.3. Qualität der NFT
- 1.8. Analyse von gamifizierten Systemen auf der Grundlage von NFT
 - 1.8.1. Alien Worlds
 - 1.8.2. Gods Unchained
 - 1.8.3. R-Planet
- 1.9. NFT als Investitions- und Arbeitsanreiz
 - 1.9.1. Privilegien der Kapitalbeteiligung
 - 1.9.2. Sammlungen im Zusammenhang mit spezifischer Verbreitungsarbeit
 - 1.9.3. Summe der Kräfte
- 1.10. Bereiche der Innovation in der Entwicklung
 - 1.10.1. Musik in NFT
 - 1.10.2. NFT-Video
 - 1.10.3. NFT-Bücher

“ Ein Programm, das entwickelt und konzipiert wurde, um Ihnen einen Qualitätssprung in Ihrer beruflichen Laufbahn zu ermöglichen”

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.





Docum
SYNCE
ara e itelo
g 202

“

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.

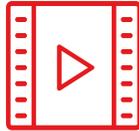
Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

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

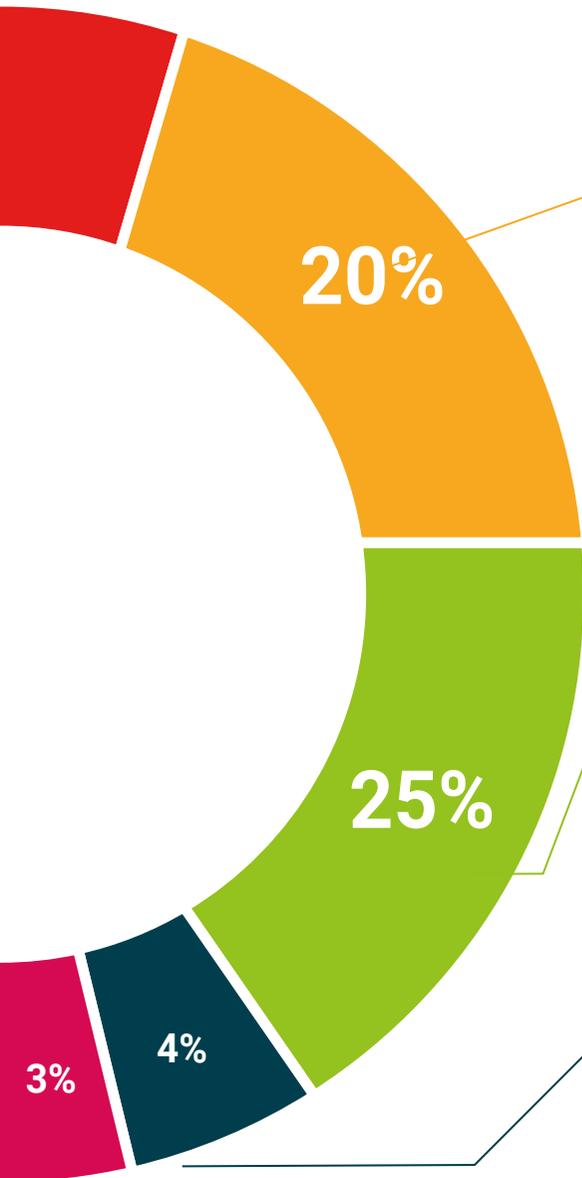
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 NFT und Gamifizierte Wirtschaften 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 NFT und Gamifizierte Wirtschaften** 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 NFT und Gamifizierte Wirtschaften**

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 zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualifikation
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer spezialien

tech technologische
universität

Universitätskurs

NFT und Gamifizierte
Wirtschaften

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

Universitätskurs NFT und Gamifizierte Wirtschaften

