

Executive Master Management im Metaversum



Executive Master Management im Metaversum

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Gerichtet an: Hochschulabsolventen, die zuvor einen der Abschlüsse in den Bereichen Sozial- und Rechtswissenschaften, Verwaltung oder Wirtschaft erworben haben, sowie Technologieexperten, die ihre Karriere in einer vielversprechenden Branche neu gestalten möchten.

Internetzugang: www.techtitute.com/de/wirtschaftsschule/masterstudiengang/masterstudiengang-management-metaversum

Index

01

Willkommen

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

Seite 6

03

Warum unser Programm?

Seite 10

04

Ziele

Seite 14

05

Kompetenzen

Seite 20

06

Struktur und Inhalt

Seite 26

07

Methodik

Seite 40

08

Profil unserer Studenten

Seite 48

09

Kursleitung

Seite 52

10

Auswirkung auf Ihre Karriere

Seite 58

11

Vorteile für Ihr Unternehmen

Seite 62

12

Qualifizierung

Seite 66

01

Willkommen

Der Cyberspace wurde im letzten Jahrzehnt von Dutzenden von Projekten erobert, die auf virtuellen Räumen basieren und jedes Jahr Millionen von Dollar einbringen. Darüber hinaus laden die Entwicklung von Augmented Reality, die Hyperkonnektivität und das beschleunigte Wachstum des Web 3.0 den Benutzer ein, ein Paralleluniversum zu betreten. Es handelt sich also um einen Bereich, in dem es leicht ist, erfolgreich zu sein, wenn man über die richtigen Fähigkeiten verfügt. Aus diesem Grund wurde dieser Studiengang geschaffen, um Studenten die Möglichkeit zu geben, sich durch eine avantgardistische, dynamische und 100%ige akademische Online-Weiterbildung in diesem Bereich zu spezialisieren. So werden sie in nur 12 Monaten und mit der Unterstützung einer großartigen Universität wie TECH die Grundlagen für den Aufbau und die Verwaltung eines dezentralen Metaversums erlernen.



Executive Master in Management im Metaversum.
TECH Technologische Universität



“

Möchten Sie Ihr Wissen auf das Niveau eines Metaversum-Giganten wie Mark Zuckerberg heben? Entscheiden Sie sich für einen Abschluss, der Ihnen alles bietet, was Sie brauchen, um dies in nur 12 Monaten zu erreichen"

02

Warum an der TECH studieren?

TECH ist die weltweit größte 100%ige Online Business School. Es handelt sich um eine Elite-Business School mit einem Modell, das höchsten akademischen Ansprüchen genügt. Ein leistungsstarkes internationales Zentrum für die intensive Fortbildung von Führungskräften.



“

TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die dem Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihm zu helfen, geschäftlich erfolgreich zu sein"

Bei TECH Technologische Universität



Innovation

Die Universität bietet ein Online-Lernmodell an, das modernste Bildungstechnologie mit höchster pädagogischer Genauigkeit verbindet. Eine einzigartige Methode mit höchster internationaler Anerkennung, die dem Studenten die Schlüssel für seine Entwicklung in einer Welt des ständigen Wandels liefert, in der Innovation der wesentliche Einsatz eines jeden Unternehmers sein muss.

"Die Erfolgsgeschichte von Microsoft Europa" für die Einbeziehung des neuen interaktiven Multivideosystems in unsere Programme.



Maximalforderung

Das Zulassungskriterium von TECH ist nicht wirtschaftlich. Sie brauchen keine große Investitionen zu tätigen, um bei TECH zu studieren. Um jedoch einen Abschluss bei TECH zu erlangen, werden die Grenzen der Intelligenz und der Kapazität des Studenten getestet. Die akademischen Standards von TECH sind sehr hoch...

95% | der Studenten von TECH schließen ihr Studium erfolgreich ab



Networking

Fachleute aus der ganzen Welt nehmen an der TECH teil, so dass der Student ein großes Netzwerk von Kontakten knüpfen kann, die für seine Zukunft nützlich sein werden.

+100.000 jährlich spezialisierte Manager
+200 verschiedene Nationalitäten



Empowerment

Der Student wird Hand in Hand mit den besten Unternehmen und Fachleuten von großem Prestige und Einfluss wachsen. TECH hat strategische Allianzen und ein wertvolles Netz von Kontakten zu den wichtigsten Wirtschaftsakteuren auf den 7 Kontinenten aufgebaut.

+500 | Partnerschaften mit den besten Unternehmen



Talent

Dieses Programm ist ein einzigartiger Vorschlag, um die Talente des Studenten in der Geschäftswelt zu fördern. Eine Gelegenheit für ihn, seine Anliegen und seine Geschäftsvision vorzutragen.

TECH hilft dem Studenten, sein Talent am Ende dieses Programms der Welt zu zeigen.



Multikultureller Kontext

Ein Studium bei TECH bietet dem Studenten eine einzigartige Erfahrung. Er wird in einem multikulturellen Kontext studieren. In einem Programm mit einer globalen Vision, dank derer er die Arbeitsweise in verschiedenen Teilen der Welt kennenlernen und die neuesten Informationen sammeln kann, die am besten zu seiner Geschäftsidee passen.

Unsere Studenten kommen aus mehr als 200 Ländern.

TECH strebt nach Exzellenz und hat zu diesem Zweck eine Reihe von Merkmalen, die sie zu einer einzigartigen Universität machen:



Analyse

TECH erforscht die kritische Seite des Studenten, seine Fähigkeit, Dinge zu hinterfragen, seine Problemlösungsfähigkeiten und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten.



Akademische Spitzenleistung

TECH bietet dem Studenten die beste Online-Lernmethodik. Die Universität kombiniert die *Relearning*-Methode (die international am besten bewertete Lernmethode für Aufbaustudien) mit der Fallstudie. Tradition und Avantgarde in einem schwierigen Gleichgewicht und im Rahmen einer anspruchsvollen akademischen Laufbahn.



Skaleneffekt

TECH ist die größte Online-Universität der Welt. Sie verfügt über ein Portfolio von mehr als 10.000 Hochschulabschlüssen. Und in der neuen Wirtschaft gilt: **Volumen + Technologie = disruptiver Preis**. Damit stellt TECH sicher, dass das Studium nicht so kostspielig ist wie an anderen Universitäten.



Mit den Besten lernen

Das Lehrteam von TECH erklärt im Unterricht, was sie in ihren Unternehmen zum Erfolg geführt hat, und zwar in einem realen, lebendigen und dynamischen Kontext. Lehrkräfte, die sich voll und ganz dafür einsetzen, eine hochwertige Spezialisierung zu bieten, die es dem Studenten ermöglicht, in seiner Karriere voranzukommen und sich in der Geschäftswelt zu profilieren.

Lehrkräfte aus 20 verschiedenen Ländern.



Bei TECH werden Sie Zugang zu den präzisesten und aktuellsten Fallstudien im akademischen Bereich haben"

03

Warum unser Programm?

Die Teilnahme am TECH-Programm bedeutet eine Vervielfachung der Chancen auf beruflichen Erfolg im Bereich der höheren Unternehmensführung.

Es ist eine Herausforderung, die Anstrengung und Hingabe erfordert, aber die Tür zu einer vielversprechenden Zukunft öffnet. Der Student wird von den besten Lehrkräften und mit den flexibelsten und innovativsten Lehrmethoden unterrichtet.



“

Wir verfügen über das renommierteste Dozententeam und den umfassendsten Lehrplan auf dem Markt, so dass wir Ihnen eine Fortbildung auf höchstem akademischen Niveau bieten können"

Dieses Programm bietet eine Vielzahl von beruflichen und persönlichen Vorteilen, darunter die Folgenden:

01

Einen deutlichen Schub für die Karriere des Studenten

Mit einem Studium bei TECH wird der Student seine Zukunft selbst in die Hand nehmen und sein volles Potenzial entfalten können. Durch die Teilnahme an diesem Programm wird er die notwendigen Kompetenzen erwerben, um in kurzer Zeit eine positive Veränderung in seiner Karriere zu erreichen.

70% der Teilnehmer dieser Spezialisierung erreichen in weniger als 2 Jahren eine positive Veränderung in ihrer Karriere.

02

Entwicklung einer strategischen und globalen Vision des Unternehmens

TECH bietet einen detaillierten Überblick über das allgemeine Management, um zu verstehen, wie sich jede Entscheidung auf die verschiedenen Funktionsbereiche des Unternehmens auswirkt.

Die globale Vision des Unternehmens von TECH wird Ihre strategische Vision verbessern.

03

Konsolidierung des Studenten in der Unternehmensführung

Ein Studium an der TECH öffnet die Türen zu einem beruflichen Panorama von großer Bedeutung, so dass der Student sich als hochrangiger Manager mit einer umfassenden Vision des internationalen Umfelds positionieren kann.

Sie werden mehr als 100 reale Fälle aus dem Bereich der Unternehmensführung bearbeiten.

04

Übernahme neuer Verantwortung

Während des Programms werden die neuesten Trends, Entwicklungen und Strategien vorgestellt, damit der Student seine berufliche Tätigkeit in einem sich verändernden Umfeld ausüben kann.

45% der Studenten werden intern befördert.

05

Zugang zu einem leistungsfähigen Netzwerk von Kontakten

TECH vernetzt seine Studenten, um ihre Chancen zu maximieren. Studenten mit den gleichen Sorgen und dem Wunsch zu wachsen. So wird es möglich sein, Partner, Kunden oder Lieferanten zu teilen.

Sie werden ein Netz von Kontakten finden, das für Ihre berufliche Entwicklung unerlässlich ist.

06

Rigoreuse Entwicklung von Unternehmensprojekten

Der Student wird eine tiefgreifende strategische Vision erlangen, die ihm helfen wird, sein eigenes Projekt unter Berücksichtigung der verschiedenen Bereiche des Unternehmens zu entwickeln.

20% unserer Studenten entwickeln ihre eigene Geschäftsidee.

07

Verbesserung von *Soft Skills* und Führungsqualitäten

TECH hilft dem Studenten, sein erworbenes Wissen anzuwenden und weiterzuentwickeln und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten zu verbessern, um eine Führungspersönlichkeit zu werden, die etwas bewirkt.

Verbessern Sie Ihre Kommunikations- und Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.

08

Teil einer exklusiven Gemeinschaft sein

Der Student wird Teil einer Gemeinschaft von Elite-Managern, großen Unternehmen, renommierten Institutionen und qualifizierten Professoren der renommiertesten Universitäten der Welt sein: die Gemeinschaft der TECH Technologischen Universität.

Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit einem Team von international anerkannten Dozenten zu spezialisieren.

04 Ziele

Die weitreichenden Geschäftsmöglichkeiten, die sich aus dem Metaversum ergeben, sind der Grund dafür, dass TECH es für notwendig erachtet hat, ein Programm zu entwickeln, das es Fachleuten, die sich für diesen Bereich interessieren, ermöglicht, spezialisiertes und nützliches Wissen über seine Komplexitäten zu erwerben. Ziel des Executive Masters ist es daher, den Studenten die umfassendsten und innovativsten Informationen über virtuelle Umgebungen, ihre technologischen Bedürfnisse und die Anforderungen des aktuellen Marktes zu vermitteln. Auf diese Weise werden sie in der Lage sein, in ihrem Berufsprofil die Möglichkeit zu schaffen, jedes Projekt in diesem Bereich mit voller Erfolgsgarantie zu leiten.



“

Wenn es zu Ihren Zielen gehört, die elektronischen Geräte zu beherrschen, die das Erlebnis des Metaversums ermöglichen, dann sind Sie hier genau richtig: Dieser Executive Master bietet Ihnen genau das und noch viel mehr"

**TECH macht sich die Ziele ihrer Studenten zu eigen.
Gemeinsam arbeiten sie daran, diese zu erreichen.**

Der **Executive Master in Management im Metaversum** wird den Studenten zu Folgendem befähigen:

01

Untersuchen der Bedeutung von Blockchain-
Werten in einer neuen virtuellen Welt

04

Bestimmen der Hindernisse und
des Potenzials von VR und KI

02

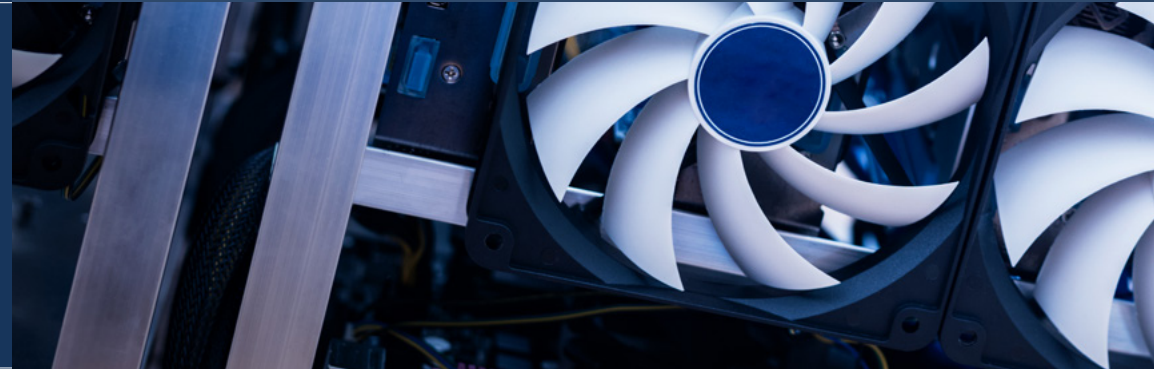
Erforschen der Möglichkeiten, die die Blockchain
uns als Nutzer des Metaversums bietet

03

Begründen des Web 3.0 als Kernkomponente
für die Schaffung eines Metaversums

05

Gewinnen eines allgemeinen Verständnisses der traditionellen
Finanzlandschaft, ihrer Unzulänglichkeiten und Stärken



06

Bestimmen der Motivation für dezentralisierte Finanzen und die Lösungen, die sie bieten

08

Entwickeln der Fähigkeit, fortgeschrittene Programmierkonzepte zu verstehen

09

Ermitteln der einflussreichsten Videospiele der Geschichte bis hin zum Metaversum-Konzept

07

Gewinnen eines speziellen Verständnisses der aktuellen Technologielandschaft, wie sie für das Web3 und das Metaversum gilt

10

Feststellen, wie Online-Multiplayer-Videospiele entstanden sind und was sie dazu beigetragen haben, als sie populär wurden und welche Erfahrungen sie heute auf virtuelle Umgebungen übertragen haben



11

Entwickeln von Geschäftskapazitäten im Metaversum in verschiedenen Sektoren und Branchen

14

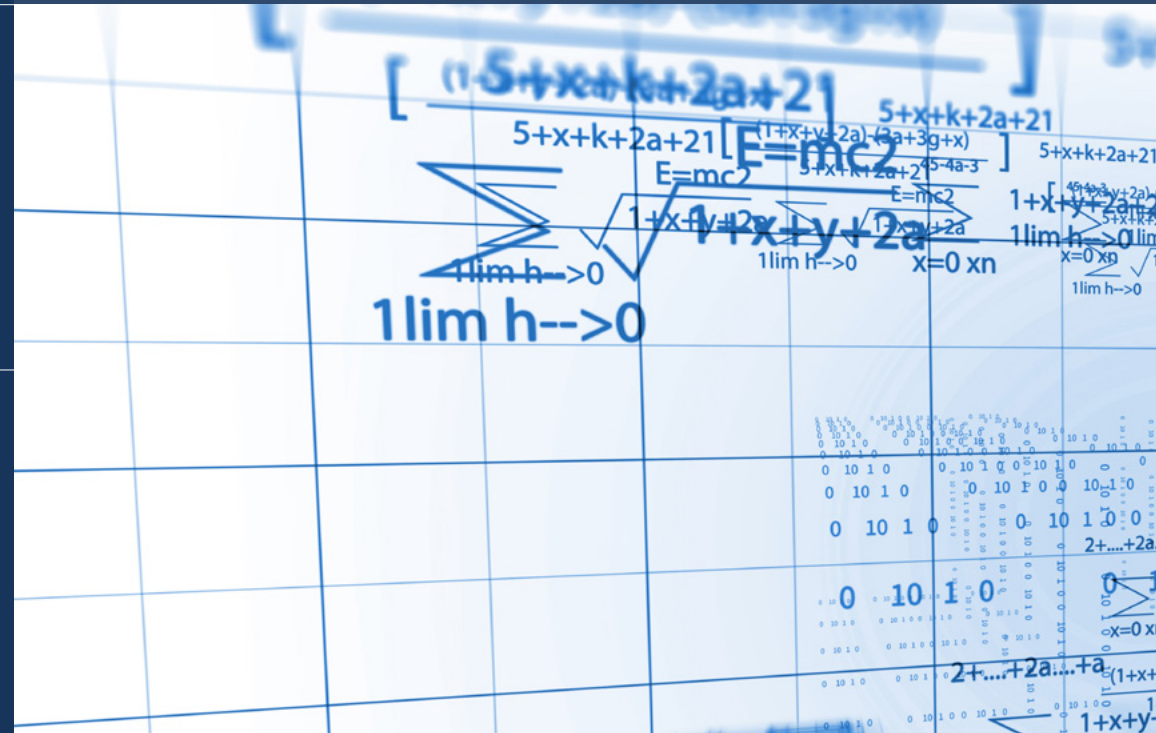
Untersuchen der Rolle von Communities bei der Entwicklung des Ökosystems

12

Analysieren verschiedener Aktionen mit sozialer Wirkung, die in der realen Welt repliziert werden können

13

Analysieren des Einflusses von OpenSource auf die Entwicklung des Metaversum-Ökosystems



15

Strukturieren eines Marketingplans in einem neuen Universum

16

Entwickeln von Marketingstrategien im Metaversum

17

Erstellen einer definierten Struktur für die Funktionsweise und Anwendung des Metaversums in allen Bereichen, in denen es entwickelt werden soll

18

Identifizieren der Möglichkeiten, die sich durch die Anwendung des Metaversums auf persönlicher, gesellschaftlicher und geschäftlicher Ebene ergeben

05

Kompetenzen

Dieses Programm und sein multidisziplinärer Charakter ermöglichen es TECH, eine zu 100 % akademische Online-Erfahrung anzubieten, die es den Studenten garantiert ermöglicht, ihre beruflichen Fähigkeiten zu perfektionieren und zu erweitern. Sie werden mit einer Vielzahl von Anwendungsfällen konfrontiert, die auf realen Geschäftssituationen basieren, so dass sie ihre Fähigkeiten durch effektive Problemlösung in die Praxis umsetzen und Strategien und Richtlinien für den Erfolg anwenden müssen, die ihre Führungsqualitäten in nur 12 Monaten erheblich verbessern werden.



“

Das ideale Programm, um Ihre Fähigkeiten im Produkt- und Dienstleistungsmarketing zu perfektionieren, indem Sie die reale mit der virtuellen Welt in einem echten Meta-Stil verbinden”

01

Entschlüsseln von Geschäftsmöglichkeiten für Benutzer und Organisationen

04

Analysieren der verschiedenen Arten von digitalen Identitäten, die einem Metaversum zugrunde liegen

02

Navigieren vom Web 3.0 zum Metaversum

03

Untersuchen der Gesetzgebung, die Metaversen zugrunde liegt

05

Enträtseln der Rolle von Daten im Metaversum



06

Transformieren von *Blockchain*-Anwendungen
in Werte für Metaversum-Nutzer

08

Entdecken der Funktionsweise der wichtigsten
Plattformen im Ökosystem

09

Beurteilen der Möglichkeiten der Verbindung
zwischen Plattformen und Anbietern im
Metaversum-Ökosystem

07

Entwickeln der grundlegenden Konzepte
des dezentralen Finanzwesens

10

Verbessern der Projektionsfähigkeit der
aktuellen Technologien in die Zukunft

11

Unterscheiden zwischen interaktiven Erlebnissen und Spielen im Detail. In der Lage sein, die Unterschiede zwischen beiden Konzepten herauszuarbeiten, um die Ziele zu definieren, die im Unternehmen erreicht werden sollen

14

Ermitteln der Vorteile und Herausforderungen, denen Marken bei der Nutzung des Metaversums gegenüberstehen

12

Anwenden der Werkzeuge, die die aktuelle Technologie bietet, um Synergien zwischen spezialisierten Märkten wie *E-Sports* und dem Metaversum zu schaffen



13

Begründen, warum *Business to Avatar* das führende Geschäftsmodell für Marken ist

15

Aussortieren der Teilnehmer des Ökosystems und Verstehen ihrer Funktion

16

Eintauchen in Projekte, die Metaversen zusammen mit einem Ökosystem entwickeln

18

Entwickeln neuer disruptiver Fähigkeiten

19

Verbessern der bereits vorhandenen Ideen für das Metaversum und in der Lage sein, Lösungen für die Herausforderungen zu finden, die sich bei der Entwicklung des Metaversums ergeben

17

Monetarisieren des Metaversums

20

Reagieren auf die sozialen und psychologischen Implikationen des Metaversums in der Gegenwart und Stärkung dieses Wissens als Grundlage für zukünftige Probleme in diesen Bereichen



06

Struktur und Inhalt

TECH ist ein Pionier im Hochschulsektor für die Anwendung der *Relearning*-Methode bei der Entwicklung ihrer Programme. Diese didaktische Strategie besteht in der Wiederholung der wichtigsten Konzepte während des gesamten Lehrplans, so dass der Student einen natürlichen und progressiven Wissenserwerb verfolgt. Aus diesem Grund und aufgrund der Qualität und Quantität des Lehrstoffs ist dieser Executive Master die beste akademische Option, die Studenten wählen können, um sich auf das Metaversum-Umfeld und das Management von Projekten im Zusammenhang mit virtuellen Welten zu spezialisieren.



“

TECH bietet Ihnen mit diesem Executive Master die internationale Gesetzgebung des Metaversums, so dass Sie Ihre Projekte effektiv und ohne administrative Hindernisse entwickeln können"

Lehrplan

Bei der Entwicklung des Lehrplans für den Executive Master in Management im Metaversum hat TECH die Empfehlungen des Dozententeams berücksichtigt, das sich aus Fachleuten der Branche zusammensetzt und die Spezifikationen und Anforderungen, die die Studenten erfüllen müssen, um erfolgreich zu sein, genau kennt. Das Ergebnis ist ein multidisziplinäres, avantgardistisches und intensives Studium, das Sie auf die komplexen Herausforderungen und Entscheidungen im Geschäftsumfeld der *Gaming*-Industrie vorbereitet.

Es handelt sich um eine akademische Erfahrung, die aus 1.500 Stunden vielfältiger Inhalte besteht, vom besten Lehrplan bis hin zu Anwendungsfällen im Metaversum, ohne dabei die zusätzlichen Materialien zu vergessen, die es den Studenten ermöglichen, sich individuell in die verschiedenen Abschnitte des Programms zu vertiefen. Auf diese Weise können sie Aspekte wie die Grundlagen für den Aufbau eines dezentralen Metaversums, erfolgreiche Geschäftsmodelle in der Branche und die wichtigsten Akteure eines virtuellen Projekts untersuchen.

Dadurch erreichen die Studenten einen sehr hohen Grad an Spezialisierung, auf dem Niveau der besten Experten auf diesem Gebiet. Dieser Abschluss öffnet ihnen in ihrem Lebenslauf die Türen zu einer erfolgreicherer beruflichen Zukunft, in der sie ihre ehrgeizigsten Karriereziele erreichen können. Es handelt sich also um eine einzigartige akademische Gelegenheit, der nächste Mark Zuckerberg zu werden, in nur 12 Monaten Studienzeit und 100% online.

Dieses Programm erstreckt sich über einen Zeitraum von 12 Monaten und ist in 10 Module unterteilt:

Modul 1	Web 3.0 Metaversum-Basis
Modul 2	Das Metaversum
Modul 3	<i>Blockchain</i> : der Grundstein für den Aufbau eines dezentralen Metaversums
Modul 4	Dezentralisierte Finanzen und Investitionen (DeFi) im Metaversum
Modul 5	Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums
Modul 6	<i>Gaming</i> -Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum
Modul 7	Geschäftsmodelle. Anwendungsfälle im Metaversum
Modul 8	Ökosystem und Hauptakteure im Metaversum
Modul 9	Marketing im Metaversum
Modul 10	Aktuelles Panorama im Wettlauf um den Aufbau des zukünftigen Metaversums



Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, den Executive Master in Management im Metaversum vollständig online zu absolvieren. Während der 12-monatigen Spezialisierung wird der Student jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zugreifen können, was ihm die Möglichkeit gibt, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Bildungserfahrung, um Ihre berufliche Entwicklung voranzutreiben und den endgültigen Sprung zu schaffen.

Modul 1. Web 3.0 Metaversum-Basis

1.1. Internet. Von ARPAnet zu WWW

- 1.1.1. ARPAnet. Der militärische Ursprung des Webs
- 1.1.2. Aktuelle Protokolle und Suchmaschinen
- 1.1.3. Digitale Revolution. Soziale Netzwerke und *E-Commerce*

1.2. Vom Web 2.0 zum Web 3.0

- 1.2.1. Interaktion und sozialer Charakter des Webs
- 1.2.2. Paradigma der Dezentralisierung und Durchdringung
- 1.2.3. Semantisches Web und künstliche Intelligenz

1.3. Web 3.0. Bewährte Verfahren

- 1.3.1. Sicherheit und Datenschutz
- 1.3.2. Transparenz und Dezentralisierung
- 1.3.3. Geschwindigkeit und Zugänglichkeit

1.4. Web 3.0. Anwendungen

- 1.4.1. Siri und neue Modelle von virtuellen Assistenten
- 1.4.2. Wolfram Alpha oder die Web 3.0 Alternative zu Google
- 1.4.3. *Second Life*. Fortgeschrittene 3D- Umgebungen

1.5. Die Rolle der Technologieunternehmen im Web 3.0

- 1.5.1. Von Facebook bis Meta
- 1.5.2. Hyperfinance und Unternehmen ohne CEO
- 1.5.3. „*Metaverse Standards Forum* “ und Web 5.0

1.6. Regulierung und Compliance im Web 3.0

- 1.6.1. Regulierung und Compliance im Web 3.0
- 1.6.2. Geschäftsmodelle für Nutzer und Organisationen
- 1.6.3. Regulierung und Compliance

1.7. Web 3.0 in der Wirtschaft. Auswirkungen

- 1.7.1. Auswirkungen von Web 3.0 auf Unternehmen
- 1.7.2. Soziale Beziehungen zwischen Marken und Nutzern. Neues Umfeld
- 1.7.3. *E-Commerce*, die nächste Stufe

1.8. Übergang zum Web 3.0. Neues Umfeld für soziale Beziehungen zwischen Marken und Nutzern

- 1.8.1. Betrug und damit verbundene Risiken
- 1.8.2. Neues Umfeld für soziale Beziehungen zwischen Marken und Nutzern
- 1.8.3. Auswirkungen auf die Umwelt

1.9. Digitale Nomaden. Architekten des Web 3.0

- 1.9.1. Neue Benutzer, neue Bedürfnisse
- 1.9.2. Digitale Nomaden als Architekten des Web 3.0
- 1.9.3. Web 3.0. Beiträge

1.10. Kein Web 3.0, kein Metaversum

- 1.10.1. Web 3.0 und Metaversum
- 1.10.2. Virtuelle Umgebung: exponentielle Technologien
- 1.10.3. Web 3.0, Verbindung mit der physischen Welt: Erfolg

Modul 2. Das Metaversum

<p>2.1. Wirtschaft im Metaversum: Kryptowährungen und nicht fungible Token (NFTs)</p> <p>2.1.1. Kryptowährungen und NFTs. Grundlage der Wirtschaft des Metaversums</p> <p>2.1.2. Digitale Wirtschaft</p> <p>2.1.3. Interoperabilität für eine nachhaltige Wirtschaft</p>	<p>2.2. Metaversum & Web 3.0 im Bereich der Kryptowährungen</p> <p>2.2.1. Metaversum & Web 3.0</p> <p>2.2.2. Dezentralisierte Technologie</p> <p>2.2.3. <i>Blockchain</i>, die Grundlage von Web 3.0 und Metaversum</p>	<p>2.3. Fortgeschrittene Technologien für das Metaversum</p> <p>2.3.1. Erweiterte Realität und virtuelle Realität</p> <p>2.3.2. Künstliche Intelligenz</p> <p>2.3.3. IoT</p>	<p>2.4. Unternehmensführung: Internationale Gesetzgebung im Metaversum</p> <p>2.4.1. Die FED</p> <p>2.4.2. Gesetzgebung im Metaversum</p> <p>2.4.3. <i>Mining</i></p>
<p>2.5. Digitale Identität für Personen, Vermögenswerte und Unternehmen</p> <p>2.5.1. Online-Reputation</p> <p>2.5.2. Schutz</p> <p>2.5.3. Auswirkungen der digitalen Identität auf die reale Welt</p>	<p>2.6. Neue Vertriebskanäle</p> <p>2.6.1. <i>Business to Avatar</i></p> <p>2.6.2. Verbesserung der Nutzererfahrungen</p> <p>2.6.3. Produkte, Dienstleistungen und Inhalte in der gleichen Umgebung</p>	<p>2.7. Erlebnisse, die auf Idealen, Überzeugungen und Vorlieben basieren</p> <p>2.7.1. Künstliche Intelligenz als treibende Kraft</p> <p>2.7.2. Auf den Einzelnen zugeschnittene Erlebnisse</p> <p>2.7.3. Die Macht der Massenmanipulation</p>	<p>2.8. VR, AR, KI & IoT</p> <p>2.8.1. Fortgeschrittene Technologien. Erfolg des Metaversums</p> <p>2.8.2. Immersive Erfahrung</p> <p>2.8.3. Technologische Analyse. Verwendungen</p>
<p>2.9. Schlüsselaspekte des Metaversums: Präsenz, Interoperabilität, Standardisierung</p> <p>2.9.1. Interoperabilität. Erstes Gebot</p> <p>2.9.2. Standardisierung des Metaversums für einen reibungslosen Betrieb</p> <p>2.9.3. Metaversen des Metaversums</p>	<p>2.10. Real Estate im Metaversum</p> <p>2.10.1. Methode der Hebelwirkung im Metaversum</p> <p>2.10.2. Grenzenloser Handel in virtuellen Räumen</p> <p>2.10.3. Reduktion des Handels in physischen Räumen</p>		

Modul 3. Blockchain: der Grundstein für den Aufbau eines dezentralen Metaversums

3.1. Bitcoin

- 3.1.1. Satoshi Nakamoto
- 3.1.2. Einfluss von Bitcoin auf den wirtschaftlichen, politischen und sozialen Kontext
- 3.1.3. Das Bitcoin-Ökosystem. Anwendungsbeispiele

3.2. Öffentliche oder private Blockchains. Neues Governance-Modell

- 3.2.1. Öffentliche oder private *Blockchains*
- 3.2.2. *Blockchain*. Governance-Modell
- 3.2.3. *Blockchain*. Anwendungsfälle

3.3. Blockchain. Der Wert der Daten

- 3.3.1. Der Wert von Daten in einem neuen digitalen Paradigma
- 3.3.2. Beitrag von *Blockchain* zu Daten und ihrem Wert
- 3.3.3. Fortschrittliche Technologien für die Arbeit mit kontrollierten Daten

3.4. Dezentralisierung und Automatisierung des Metaversums

- 3.4.1. Dezentralisierung und Automatisierung
- 3.4.2. Technologische Antwort auf die Bedürfnisse der Nutzer
- 3.4.3. Unternehmen der Zukunft

3.5. Das Governance-Modell des Metaversums durch DAOs

- 3.5.1. Wert von DAOs für das Metaversum
- 3.5.2. Die DAOs. Transparente Spielregeln für den Benutzer
- 3.5.3. DAOs, die einen Wert für das Metaverse darstellen

3.6. Eigentum und Wert von digitalen Vermögenswerten und Tokenisierung

- 3.6.1. Der Wert von *Non Fungible Tokens* (NFTs)
- 3.6.2. Tokenisierung von physischen oder virtuellen Vermögenswerten
- 3.6.3. Digitale Vermögenswerte im Metaversum. Anwendungsbeispiele

3.7. Die Wirtschaft des Metaversums

- 3.7.1. Speichern und Tauschen von Werten mit Kryptowährungen
- 3.7.2. Geschäftsmodelle für Nutzer und Organisationen
- 3.7.3. Metaversum-Finanzen mit *Blockchain* als Grundlage

3.8. Digitale Identität

- 3.8.1. Digitale Identitätszertifizierung
- 3.8.2. Avatare im Metaversum
- 3.8.3. Nutzer und Organisationen. Digitale Identität

3.9. Smart Contracts, DApps und das Kryptoversum

- 3.9.1. Reale Welt vs. Virtuelle Welt. Ihre Aktivitäten neu erfinden
- 3.9.2. Dezentralisierte Anwendungen
- 3.9.3. Angewandte *Blockchain*. Neues Universum der Möglichkeiten

3.10. Das Metaversum. Das neue Internet

- 3.10.1. Das Internet durch das Metaversum neu erfinden
- 3.10.2. Neues wirtschaftliches und soziales Umfeld
- 3.10.3. Verbindung von physischer und virtueller Welt

Modul 4. Dezentralisierte Finanzen und Investitionen (DeFi) im Metaversum

4.1. Dezentrale Finanzen (DeFi) im Metaversum 4.1.1. Dezentrale Finanzen 4.1.2. Finanzen in einer dezentralisierten Umgebung 4.1.3. Umsetzung der dezentralen Finanzierung	4.2. Fortgeschrittene Finanzkonzepte angewandt auf DeFi 4.2.1. Geldmenge und Inflation 4.2.2. Volumen- und Margengeschäft 4.2.3. Sicherheiten und Rendite	4.3. DeFi-Geschäftsmodelle, angewandt auf Metaversum 4.3.1. <i>Lending</i> und <i>Yield Farming</i> 4.3.2. Zahlungssysteme 4.3.3. Bank- und Versicherungsdienstleistungen	4.4. DeFi-Plattformen angewandt auf Metaversum 4.4.1. DEXes 4.4.2. <i>Wallets</i> 4.4.3. Analyse-Tools
4.5. Cash Flow in DeFi-Projekten mit Fokus auf das Metaversum 4.5.1. <i>Cash Flow</i> in DeFi-Projekten 4.5.2. Quellen des <i>Cash Flows</i> 4.5.3. Volumen vs. Rand	4.6. <i>Token Economics</i>. Gewinn im Metaversum 4.6.1. <i>Token Economics</i> 4.6.2. <i>Token</i> -Nutzwert 4.6.3. <i>Token</i> -Nachhaltigkeit	4.7. DeFi Governance mit Schwerpunkt auf dem Metaversum 4.7.1. DeFi-Governance 4.7.2. Governance-Modelle 4.7.3. DAO	4.8. Die Bedeutung von DeFi im Metaversum 4.8.1. Synergieeffekte zwischen DeFi und Metaversum 4.8.2. Wert von DeFi im Metaversum 4.8.3. Wachstum des Metaversums durch DeFi
4.9. DeFi im Metaversum, Anwendungsfälle 4.9.1. DeFi im Metaversum. Anwendungsfälle 4.9.2. Native Geschäftsmodelle von Web3 4.9.3. Hybride Geschäftsmodelle	4.10. Zukünftige DeFi im Metaversum 4.10.1. Relevante Akteure 4.10.2. Linien der Entwicklung 4.10.3. Masseneinführung		

Modul 5. Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums

5.1. Stand der Technik bei der Entwicklung des Metaversums

- 5.1.1. Technische Aspekte für Web2
- 5.1.2. Technologien zur Unterstützung des Metaversums
- 5.1.3. Technische Aspekte für Web3

5.2. Entwicklungsumgebung, Programmiersprachen und Web2-Frameworks

- 5.2.1. Web2 Entwicklungsumgebungen
- 5.2.2. Web2 Programmiersprache
- 5.2.3. Web2-Frameworks

5.3. Entwicklungsumgebung, Programmiersprachen und Web3-Frameworks

- 5.3.1. Web2 Entwicklungsumgebungen
- 5.3.2. Web2 Programmiersprache
- 5.3.3. Web2-Frameworks

5.4. Orakel und MultiChain

- 5.4.1. Onchain vs. Offchain
- 5.4.2. Interoperabilität
- 5.4.3. Multichain

5.5. Grafik-Engines und 3D-Design-Software

- 5.5.1. CPU vs. GPU
- 5.5.2. Grafik-Engines
- 5.5.3. 3D-Design-Software

5.6. Geräte und Plattformen

- 5.6.1. Videospiel-Hardware
- 5.6.2. Plattformen
- 5.6.3. Gegenwärtige Wettbewerbslandschaft

5.7. Big Data und künstliche Intelligenz im Metaversum

- 5.7.1. Datenwissenschaft. Daten in Informationen umwandeln
- 5.7.2. Big Data. Strategie für den Lebenszyklus von Daten im Metaversum
- 5.7.3. Künstliche Intelligenz. Personalisierung von Benutzererfahrungen

5.8. Erweiterte Realität, virtuelle Realität und gemischte Realität im Metaversum

- 5.8.1. Alternative Realitäten
- 5.8.2. Erweiterte Realität vs. Virtuelle Realität
- 5.8.3. Gemischte Realität

5.9. Internet of Things und 3D-Rekonstruktion

- 5.9.1. 5G und Telekommunikationsnetzwerke
- 5.9.2. Internet of Things
- 5.9.3. 3D-Rekonstruktion

5.10. Zukunft der Technologie. Metaversum 2050

- 5.10.1. Technologische Barrieren
- 5.10.2. Entwicklungspfade
- 5.10.3. Metaversum DE 2050

Modul 6. Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum

6.1. Das Metaversum durch Videospiele

- 6.1.1. Interaktive Erfahrungen
- 6.1.2. Wachstum und Etablierung des Marktes
- 6.1.3. Reife der Branche

6.2. Der Nährboden des Metaversums von heute

- 6.2.1. MMOs
- 6.2.2. *Second Life*
- 6.2.3. PlayStation Home

6.3. Multiplattform-Metaversum. Massive Revolution des Konzepts

- 6.3.1. Neal Stephenson und sein Werk *Snow Crash*
- 6.3.2. Von der Science-Fiction zur Realität
- 6.3.3. Mark Zuxkerberg: Meta. Die massive Revolution des Konzepts

6.4. Stand der Videospiegelindustrie. Plattformen oder Kanäle des Metaversums

- 6.4.1. Zahlen der Videospiegelindustrie
- 6.4.2. Plattformen oder Kanäle des Metaversums
- 6.4.3. Wirtschaftliche Prognosen für die kommenden Jahre
- 6.4.4. Wie man das Beste aus der hervorragenden Form der Industrie macht

6.5. Geschäftsmodelle: F2P vs. Premium

- 6.5.1. *Free to play* oder F2P
- 6.5.2. Premium
- 6.5.3. Hybride Modelle. Alternative Vorschläge

6.6. *Play to Earn*

- 6.6.1. Der Erfolg von CryptoKitties
- 6.6.2. *Axie Infinity*. Andere Erfolgsgeschichten
- 6.6.3. Die Abschaffung von *Play to Earn* und die Gründung von *Play & Earn*

6.7. *GameFi*: Spieler-Investor-Paradigma

- 6.7.1. *GameFi*
- 6.7.2. Videospiele als Arbeit
- 6.7.3. Unterbrechung des klassischen Modells der Unterhaltung

6.8. Das Metaversum im klassischen Ökosystem der Industrie

- 6.8.1. Vorurteile der Fans, verallgemeinertes schlechtes Image
- 6.8.2. Technologische und Umsetzungsschwierigkeiten
- 6.8.3. Mangelnde Reife

6.9. Metaversum: Interaktivität vs. Spielbare Erfahrung

- 6.9.1. Interaktive Erfahrung und spielbare Erfahrung
- 6.9.2. Arten von Erfahrungen im aktuellen Metaversum
- 6.9.3. Perfektes Gleichgewicht zwischen den beiden

6.10. Metaversum für E-Sports

- 6.10.1. Wachstumsschwierigkeiten für Teams
- 6.10.2. Metaversum: Immersive Erfahrungen, Gemeinschaften und exklusive Clubs
- 6.10.3. Monetarisierung der Nutzer durch *Blockchain*-Technologie

Modul 7. Geschäftsmodelle. Anwendungsfälle im Metaversum

7.1. Das Metaversum, ein Geschäftsmodell

- 7.1.1. Das Metaversum als Geschäftsmodell
- 7.1.2. Risiken
- 7.1.3. Änderungen der Gewohnheiten

7.2. Marketing- und Werbeinstrumente im Metaversum

- 7.2.1. AR&AI. Marketing-Revolution
- 7.2.2. VR-Marketing
- 7.2.3. Video-Marketing
- 7.2.4. Live-Übertragung

7.3. Virtuelle Räume für Unternehmen

- 7.3.1. Verbindung der realen Welt mit der virtuellen Welt
- 7.3.2. Metaversum und Unternehmen. Virtuelle Räume für Unternehmen
- 7.3.3. Einfluss und Ansehen von Marken

7.4. Metaversum: Bildung und disruptives Lernen. Anwendung auf die Industrie

- 7.4.1. *E-Learning*
- 7.4.2. Interoperabilität der Ausbildung
- 7.4.3. Web 3 und Metaversum. Die Revolution auf dem Arbeitsmarkt

7.5. Die Revolution im Tourismus- und Kultursektor

- 7.5.1. VR & AR. Neues Konzept des Reisens
- 7.5.2. Auswirkungen auf die reale und virtuelle Welt
- 7.5.3. Beseitigung geografischer Barrieren

7.6. Kommerzialisierung von Produkten und Dienstleistungen durch die Verbindung der realen Welt mit der virtuellen Welt und umgekehrt

- 7.6.1. Schaffung neuer Vertriebskanäle
- 7.6.2. Verbesserung der Benutzererfahrung im Kaufprozess
- 7.6.3. Konsum von Inhalten

7.7. Ereignisse im Metaversum durch virtuelle Umgebungen

- 7.7.1. Netzwerk der Inhalte
- 7.7.2. Neue Kommunikationswege in der Interaktion
- 7.7.3. Unbegrenzte Reichweite

7.8. Datenverwaltung und Sicherheit im Metaversum

- 7.8.1. Verwaltung und Sicherheit. Datenschutz
- 7.8.2. Interoperabilität der Daten
- 7.8.3. Rückverfolgbarkeit

7.9. Visuelle SEO. Online-Positionierung

- 7.9.1. AI, die Grundlage der neuen Positionierung
- 7.9.2. Mehrwert für das Publikum
- 7.9.3. Einzigartige und personalisierte Inhalte

7.10. DAO im Metaversum

- 7.10.1. Unterstützung auf *Blockchain*
- 7.10.2. Governance und Entscheidungsbefugnis
- 7.10.3. Loyalität der Gemeinschaft

Modul 8. Ökosystem und Hauptakteure im Metaversum

8.1. Offene Innovations-Ökosysteme in der Metaversum-Industrie

- 8.1.1. Zusammenarbeit bei der Entwicklung von offenen Ökosystemen
- 8.1.2. Offene Innovationsökosysteme in der Metaversum-Industrie
- 8.1.3. Einfluss von Ökosystemen auf das Wachstum des Metaversums

8.2. Opensource-Projekte. Katalysatoren für die technologische Entwicklung

- 8.2.1. *Opensource* als Beschleuniger von Innovationen
- 8.2.2. Integration von *Opensource*-Projekten. Ein vollständiger Überblick
- 8.2.3. Offene Standards und Technologien als Beschleuniger

8.3. Web 3.0-Gemeinschaften

- 8.3.1. Der Prozess der Schaffung und Entwicklung von Gemeinschaften
- 8.3.2. Beitrag von Gemeinschaften zum technologischen Fortschritt
- 8.3.3. Die wichtigsten Web 3.0-Communities

8.4. Netzwerke und soziale Beziehungen im Internet

- 8.4.1. Technologien, die neue Formen der Beziehung zueinander ermöglichen
- 8.4.2. Physische und digitale Umgebungen für den Aufbau von Web3-Gemeinschaften
- 8.4.3. Die Entwicklung von sozialen Netzwerken des Web2 zum Web3

8.5. Nutzer, Unternehmen und Ökosystem. Fortschritte im Metaversum

- 8.5.1. Metaversen mit einer Web 3.0-Vision
- 8.5.2. Unternehmen, die in das Metaversum investieren
- 8.5.3. Das Ökosystem, das es ermöglicht, eine Komplettlösung anzubieten

8.6. Ersteller von Inhalten im Metaversum

- 8.6.1. Digitale Nomaden
- 8.6.2. Unternehmen, die einen neuen Kanal für Kundenbeziehungen aufbauen
- 8.6.3. *Influencer, Streamers* oder *Gamer als Early Adopters*

8.7. Anbieter von Erfahrungen im Metaversum

- 8.7.1. Neu erfundene Vertriebskanäle
- 8.7.2. Immersive Erlebnisse
- 8.7.3. Faire und transparente Anpassung

8.8. Dezentralisierung und technologische Infrastruktur im Metaversum

- 8.8.1. Verteilte und dezentralisierte Technologien
- 8.8.2. *Proof of Work* vs. *Proof of Stake*
- 8.8.3. Wichtige Technologieebenen für die Entwicklung des Metaversums

8.9. Menschliche Schnittstelle, elektronische Geräte, die das Metaversum erlebbar machen

- 8.9.1. Das Erlebnis, das die bestehenden technologischen Geräte bieten
- 8.9.2. Fortgeschrittene Technologien im Metaversum
- 8.9.3. Erweiterte Realität (XR) als Eintauchen in das Metaversum

8.10. Inkubatoren, Beschleuniger und Investitionsvehikel im Metaversum

- 8.10.1. Inkubatoren und Acceleratoren für die Unternehmensentwicklung im Metaversum
- 8.10.2. Finanzierung und Investitionen im Metaversum
- 8.10.3. Anziehen von „*Smart Capital*“

Modul 9. Marketing im Metaversum

9.1. Das Metaversum. Neue Plattform für den Konsum von Werbeinhalten

- 9.1.1. Der Big Bang: Ursprung der Werbung
- 9.1.2. Serotonin: der Motor, der Avatare bewegt
- 9.1.3. Unmittelbarkeit, ein neues Maß für Zufriedenheit

9.2. Umleitung des Verkehrs auf Metaversum: Übergang von *Funnel*- zu Konversionsatmosphären

- 9.2.1. Werbung als ein Molekül, das digitale Ökosysteme umhüllt
- 9.2.2. Bewohner eines Metaversums
- 9.2.3. Endosphäre des Metaversums

9.3. Umwandlung des Metaversums: Monetarisierung der Atmosphären

- 9.3.1. Rentabilität
- 9.3.2. Bekanntheit, Konversion, *Retargeting* und Loyalität
- 9.3.3. Einkaufen: der Treibstoff des Metaversums

9.4. Schranken der traditionellen Werbemittel vs. Metaversum

- 9.4.1. Traditionelle Werbung. *Support*
- 9.4.2. Metaversum: dreidimensionale Halteschleife
- 9.4.3. Wandel der Werbetraditionen

9.5. Der *Funnel* des Metaversums: ein dreidimensionaler Trichter

- 9.5.1. Kontakte
- 9.5.2. Interessenten
- 9.5.3. Kunden

9.6. KPIs im Metaversum: Messung der Wirkung von Werbung in einem immersiven Raum

- 9.6.1. Aufmerksamkeit
- 9.6.2. Interesse
- 9.6.3. Entscheidung
- 9.6.4. Aktion
- 9.6.5. Erinnerung

9.7. Werbung im Metaversum

- 9.7.1. Die digitale Entwicklung der Sinne im Metaversum: Die Täuschung des Geistes
- 9.7.2. Benutzer durch noch nie dagewesene dreidimensionale Erfahrungen fesseln
- 9.7.3. Neue dreidimensionale Medien

9.8. NFTs: die neuen Treueclubs

- 9.8.1. Loyalität kaufen
- 9.8.2. Angenommene Exklusivität
- 9.8.3. Die NFT als Identifikationsmerkmal im Metaversum

9.9. Verbrauchererfahrungen im Metaversum

- 9.9.1. Das Produkt näher an den Kunden heranbringen
- 9.9.2. Grenzen dreidimensionaler Umgebungen: die 6 Sinne
- 9.9.3. Kontrollierte Umgebungen generieren

9.10. Marketing-Erfolgsgeschichten im Metaversum

- 9.10.1. Avatare
- 9.10.2. Wirtschaft
- 9.10.3. *Gaming*

Modul 10. Aktuelles Panorama im Wettlauf um den Aufbau des zukünftigen Metaversums

10.1. Vision der *Player* der Industrie vom Metaversum

- 10.1.1. Umsetzung des Metaversums in den aktuellen Strukturen
- 10.1.2. Unternehmen, die ein Metaversum entwickeln
- 10.1.3. Unternehmen, die im Metaversum Fuß gefasst haben

10.2. Digitale Identität und die sozialen und ethischen Implikationen des Metaversums

- 10.2.1. Digitale Identität im Metaversum
- 10.2.2. Soziale Implikationen
- 10.2.3. Ethische Implikationen

10.3. Metaversum jenseits von *Gaming*

- 10.3.1. Das *Gaming* als Kontaktpunkt
- 10.3.2. Sektoren, die bleiben werden
- 10.3.3. Neuerfindung bestimmter Unternehmen

10.4. Arbeits- und Berufsumfeld im Metaversum

- 10.4.1. Identifizierung von Beschäftigungsmöglichkeiten im Metaversum
- 10.4.2. Neue Karrierewege
- 10.4.3. Anpassung der derzeitigen Arbeitsplätze an das Metaversum

10.5. Neuromarketing im Metaversum

- 10.5.1. Verbraucherverhalten im Metaversum
- 10.5.2. Erlebnismarketing
- 10.5.3. Neuromarketing-Strategien im Metaversum

10.6. Metaversum und Cybersicherheit

- 10.6.1. Betroffene Bedrohungen
- 10.6.2. Identifizierung von Veränderungen der digitalen Sicherheit im Metaversum
- 10.6.3. Tatsächliche Cybersicherheit im Metaversum

10.7. Emotionale und psychologische Auswirkungen der Erfahrung im Metaversum. Bewährte Verfahren

- 10.7.1. Sich an eine neue Erfahrung anpassen
- 10.7.2. Nebenwirkungen der Interaktion mit dem Metaversum
- 10.7.3. Bewährte Praktiken im Metaversum

10.8. Anpassung der Legalität an das Metaversum

- 10.8.1. Aktuelle rechtliche Herausforderungen im Metaversum
- 10.8.2. Erforderliche rechtliche Änderungen
- 10.8.3. Verträge, geistiges Eigentum und andere Arten von Beziehungen

10.9. Kurz-, mittel- und langfristige *Roadmap* für das Metaversum

- 10.9.1. Kurzfristige *Roadmap*
- 10.9.2. Mittelfristige *Roadmap*
- 10.9.3. Langfristige *Roadmap*

10.10. Metaversum, ein Paradigma für die Zukunft

- 10.10.1. Eine einzigartige Wachstumschance
- 10.10.2. Spezialisierung im Metaversum
- 10.10.3. Monetarisierung der Virtualität der Zukunft

07

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"



Die TECH Business School verwendet die Fallstudie, um alle Inhalte zu kontextualisieren.

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“



Dieses Programm bereitet Sie darauf vor, geschäftliche Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu meistern und Ihr Unternehmen erfolgreich zu machen.



Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist eine intensive Spezialisierung, die von Grund auf neu geschaffen wurde, um Managern Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen auf höchstem Niveau zu bieten, sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene. 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 geschäftliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Sie werden durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen zu lösen“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit 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 werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten 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 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

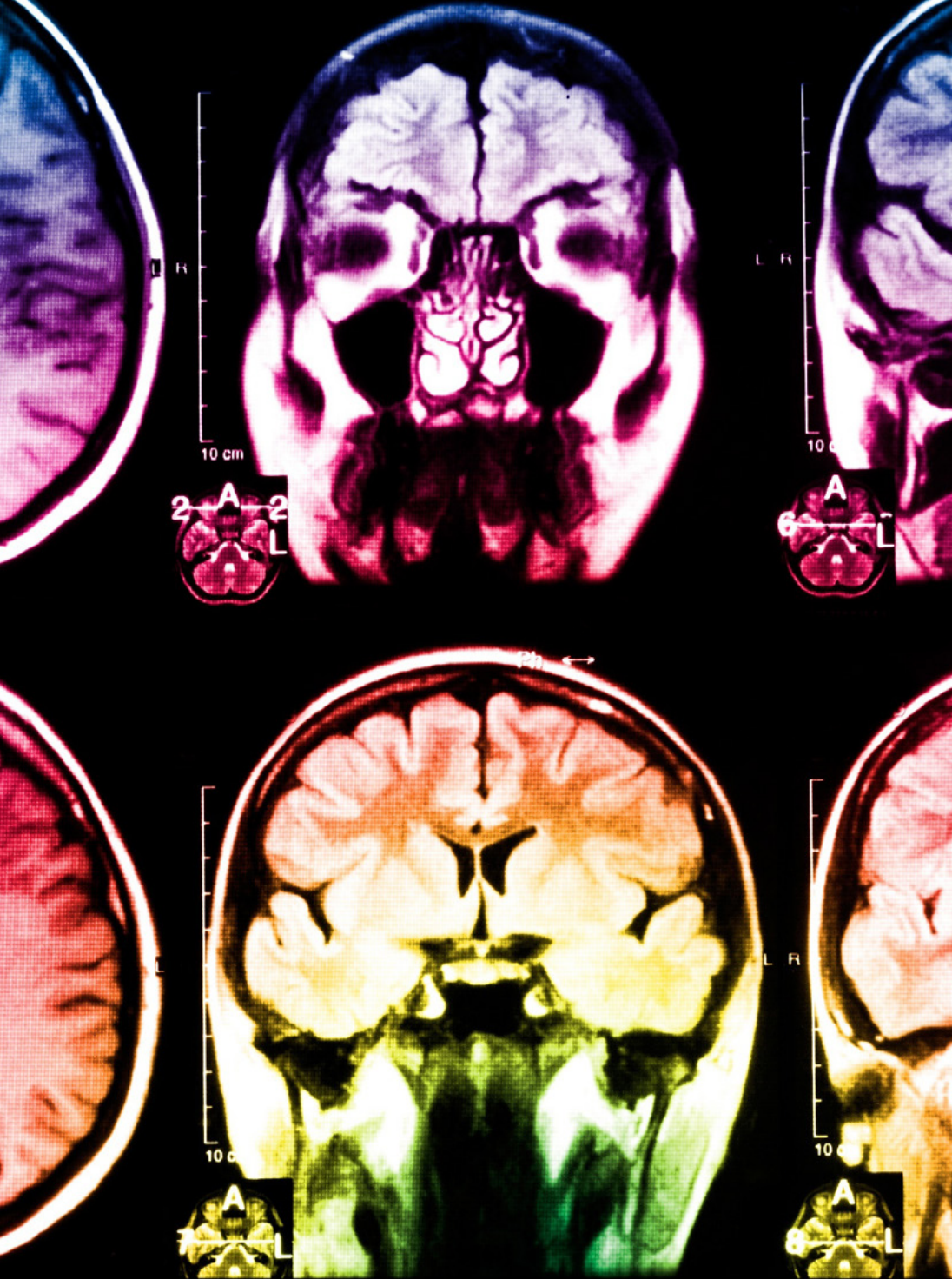
Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Unser Online-System ermöglicht es Ihnen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen. Sie können die Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss abrufen.

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 Wirtschaftshochschule ist die einzige spanischsprachige Schule, 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 kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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 zu Managementfähigkeiten

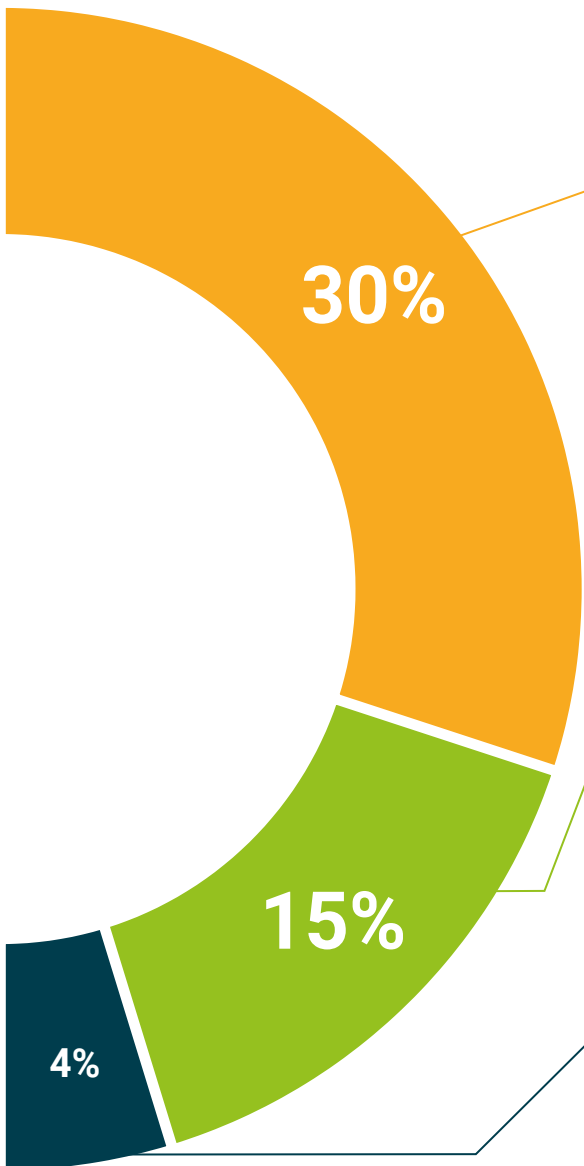
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Managementfähigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein leitender Angestellter im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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. Fälle, die von den besten Experten in Senior Management der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut werden.



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.



08

Profil unserer Studenten

Der Executive Master richtet sich an Hochschulabsolventen, die zuvor einen der Abschlüsse im Bereich der Sozial- und Rechtswissenschaften, der Verwaltung oder der Wirtschaft erworben haben, sowie an diejenigen, die sich auf den Bereich der Ingenieurwissenschaften und der Informatik spezialisiert haben und sich für den *Gaming*-Sektor interessieren.

Die Vielfalt der Teilnehmer mit unterschiedlichen akademischen Profilen und mehreren Nationalitäten macht den multidisziplinären Ansatz dieses Programms aus.

Der Executive Master kann auch von Fachleuten absolviert werden, die einen Hochschulabschluss in einem beliebigen Bereich haben und zwei Jahre Berufserfahrung im technologischen Bereich der virtuellen und digitalen Kontexte vorweisen können.





“

Möchten Sie sich über die aktuelle Situation im Beruf informieren, um das Metaversum der Zukunft aufzubauen? Entscheiden Sie sich für diesen Studiengang und erfahren Sie von echten Experten des Sektors, was es Neues gibt"

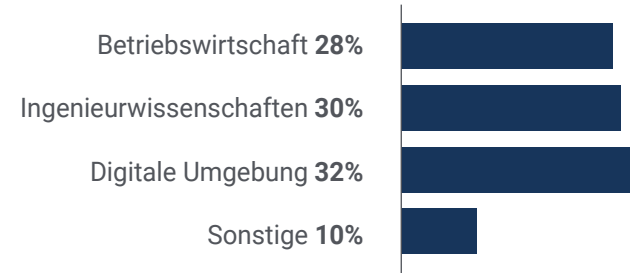
Durchschnittliches Alter

Zwischen **35** und **45** Jahren

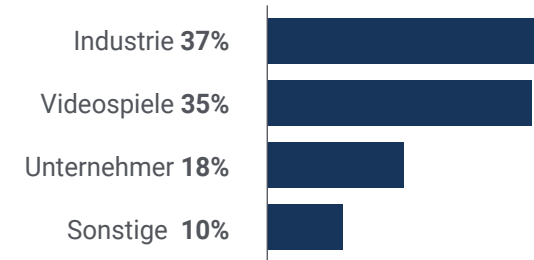
Jahre der Erfahrung



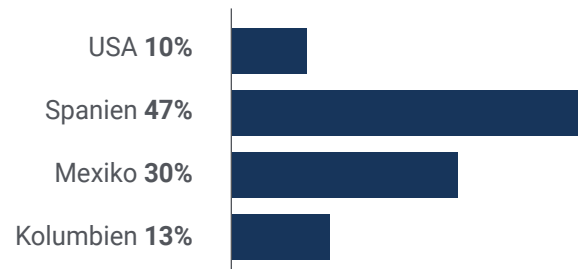
Ausbildung



Akademisches Profil



Geografische Verteilung



Raúl Rodríguez

Chief Marketing Officer eines digitalen Unternehmens

“Nach dem Verlauf dieses sehr umfassenden Programms weiß ich, dass ich von nun an zum Aufbau des Metaversums beitragen kann, da ich die Bedürfnisse der Nutzer verstehe und über das Wissen verfüge, mit den Tools umzugehen, die hochwertige technologische Lösungen bieten. Außerdem ist es eine unvergleichliche akademische Erfahrung, dynamisch, unterhaltsam und ich würde es auf jeden Fall allen Fachleuten empfehlen, die sich auf das Management von Unternehmen im Zusammenhang mit der virtuellen Welt spezialisieren wollen”

09

Kursleitung

TECH hat in seinem Bestreben, die beste akademische Erfahrung zu bieten, für diesen Executive Master eine Gruppe von Fachleuten der virtuellen Umgebung aus verschiedenen Fachgebieten ausgewählt, die sich jedoch durch eine breite und umfassende Erfahrung in der Verwaltung und Leitung von Projekten im Zusammenhang mit dem Metaversum auszeichnen. Es handelt sich um Spezialisten, die auch ihre eigenen Pläne erfolgreich umgesetzt haben und in ihren jeweiligen Bereichen das höchste Niveau erreicht haben. Die Studenten werden daher in der Lage sein, von ihren Strategien zu lernen und sie sich zu eigen zu machen, um ihre berufliche Laufbahn an die Spitze des Sektors zu führen.



“

Welche Universitäten bieten ihren Studenten ein derart professionelles Dozententeam, wie es Ihnen die TECH mit diesem Programm bietet? Zweifellos keine. Wollen Sie sich die Gelegenheit entgehen lassen, an der Seite der Besten zu wachsen?"

Internationaler Gastdirektor

Andrew Schwartz ist ein Experte für digitale Innovation und Markenstrategie, der sich auf die Integration des Metaversums mit der Geschäftsentwicklung und digitalen Plattformen spezialisiert hat. Seine Interessen reichen von der Erstellung von Inhalten und dem Management von Start-ups bis hin zur Umsetzung von Social-Media-Strategien und der Aktivierung von großen Ideen. Während seiner gesamten Laufbahn hat er Projekte geleitet, die konkrete und messbare Ergebnisse erzielen und die Konvergenz zwischen Technologie und Wirtschaft nutzen sollten.

Während seiner beruflichen Laufbahn arbeitete er bei Nike als Direktor für Metaverse Engineering und leitete ein multidisziplinäres Team von Entwicklern, Designern und Datenwissenschaftlern, um das Potenzial des Metaversums in der Entwicklung der digitalen und physischen Konnektivität zu erforschen. In dieser Funktion hat er Strategien für die Entwicklung innovativer Produkte und Prozesse sowie Web3-Tools und digitale Zwillinge entwickelt, die die Interaktion der Verbraucher mit der Marke neu definiert haben. Er war auch als Direktor für Erlebnisse von Sportmomenten tätig.

Darüber hinaus hat er als strategischer Berater für exponentielle Technologieinnovation bei der AI MINDSystems Foundation mitgearbeitet, wo er zur Entwicklung neuer Technologien beigetragen und Artikel über die Auswirkungen des Metaversums und der künstlichen Intelligenz auf die Zukunft der Wirtschaft veröffentlicht hat. Seine Fähigkeit, Trends zu antizipieren, und sein strategischer Weitblick haben ihn zu einem einflussreichen Experten für die globale digitale Transformation gemacht.

Auf internationaler Ebene war er Vorreiter bei der Anwendung des Metaversums in der Sport- und Handelsbranche und hat an Projekten mitgewirkt, die ein Vorher und ein Nachher in Bezug auf das Verständnis der Beziehung zwischen Technologie und Marke darstellen. In diesem Sinne wurde seine Arbeit mit zahlreichen Auszeichnungen gewürdigt und hat seinen Ruf als Innovator, der konventionelle Grenzen in Frage stellt, gefestigt.



Hr. Schwartz, Andrew

- Direktor für Metaverse Engineering, Nike, Boston, USA
- Direktor für Erlebnisse von Sportmomenten bei Nike
- Strategischer Berater für exponentielle technologische Innovation bei der AI MINDSystems Foundation
- Direktor für Innovation bei Intralinks
- Leiter für digitale Produkte bei Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- Leiter der Abteilung für Inhaltsinnovation bei Leia Inc
- Direktor für Markenstrategie bei Interbrand
- Chief Development Officer und Leiter der Strata-G Internet Group bei Strata-G Communications
- Mitglied von:
 - Blockchain-Beirat an der Portland State University
 - Schulausschuss im Acton-Boxborough Regional School District

“

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

Leitung



Hr. Cavestany Villegas, Íñigo

- ♦ Co-Founder & Head of Ecosystem bei SecondWorld
- ♦ Leiter Web3 und Gaming
- ♦ IBM Cloud Spezialist bei IBM
- ♦ Vorstandsmitglied von Netspot OTN, Velca und Poly Cashback
- ♦ Dozent an Wirtschaftsschulen wie der IE Business School oder IE Human Sciences and Technology
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft an der IE Business School
- ♦ Masterstudiengang in Unternehmensentwicklung an der Autonomen Universität von Madrid
- ♦ IBM Cloud Spezialist
- ♦ Professionelle Zertifizierung als IBM Cloud Solution Advisor

Professoren

Hr. Cameo Gilabert, Carlos

- ♦ Gründer und Chief Technology Officer von SecondWorld
- ♦ Mitgründer von Netspot
- ♦ Mitgründer von Banc
- ♦ Technischer Leiter von Jovid
- ♦ Freiberuflicher Full Stack Entwickler
- ♦ Wirtschaftsingenieur der Polytechnischen Universität von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Datenwissenschaften an der Polytechnischen Universität von Madrid

Hr. Ripoll López, Carlos

- ♦ Ingenieur und Spezialist für Betriebswirtschaft
- ♦ Gründer und CEO von SecondWorld
- ♦ Gründer von Netspot Hub
- ♦ Digitalization & Market Research bei Cantabria Labs
- ♦ Diplom-Ingenieur von der Europäischen Universität
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft von der IE Business School

Hr. López-Gasco, Alejandro

- ♦ Mitgründer von SecondWorld und Leiter des Metaversums
- ♦ Mitgründer von TrueSushi
- ♦ Führungskraft für Geschäftsentwicklung bei Amazon
- ♦ Hochschulabschluss in Recht und Marketing von der Universität Complutense von Madrid
- ♦ HSK4 Chinesisch von der Beijing Language and Culture University
- ♦ Masterstudiengang in M&A and Private Equity vom IEB
- ♦ Cross Border E-Commerce Bootcamp an der Shanghai Normal University

Hr. Sánchez Temprado, Alberto

- ♦ Project Manager bei SecondWorld
- ♦ Game Evaluation Manager bei Facebook
- ♦ Game Analyst bei PlayGiga
- ♦ Level Designer bei BlackChiliGoat Studio
- ♦ Game Designer bei Kalpa Games
- ♦ Hochschulabschluss in Audiovisuelle Kommunikation von der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Game Design von der Universität Complutense von Madrid
- ♦ Masterstudiengang in Film, Fernsehen und Audiovisuelle Kommunikation an der Universität Complutense von Madrid

Hr. Casero García, Marco Antonio

- ♦ Geschäftsführender Direktor bei SecondWorld
- ♦ Event Manager bei The Pokémon Company International
- ♦ Manager bei Metropolis Ab Alea SL
- ♦ PR Communication Manager bei Cereal Talent Café
- ♦ Hochschulabschluss in Wirtschaftswissenschaften an der Universität Rey Juan Carlos
- ♦ EDV-Systemadministrator mit Spezialisierung auf Netzwerke
- ♦ Masterstudiengang in Handelsmanagement vom CEF Zentrum für Finanzstudien
- ♦ Masterstudiengang in Marketing vom CEF Zentrum für Finanzstudien

Hr. Fernández Ansorena, Nacho

- ♦ CMO und Mitgründer von SecondWorld
- ♦ Mitgründer und Digital Strategy Manager bei Polar Marketing
- ♦ Projektleiter bei PGS Comunicación
- ♦ Mitgründer und Development Manager bei weGroup Solutions
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft und Management an der ESIC

10

Auswirkung auf Ihre Karriere

Dieser Executive Master in Management im Metaversum wurde mit dem Ziel entwickelt, den Studenten für ihre berufliche Laufbahn alle Informationen zur Verfügung zu stellen, die es ihnen ermöglichen, in nur 12 Monaten selbst ihre ehrgeizigsten beruflichen Ziele im Bereich der digitalen und virtuellen *Gaming*-Umgebungen zu erreichen. Darüber hinaus wird die Aufnahme dieses Programms in ihren Lebenslauf bei jedem Auswahlverfahren ein besonderer Pluspunkt sein, da sie ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können und die Anerkennung einer großartigen Universität wie der TECH haben.



“

Nehmen Sie an einem Studiengang wie diesem teil, der Ihnen die Türen zu einer erfolgreichen Zukunft in der Gaming-Industrie durch eine innovative, dynamische und multidisziplinäre Spezialisierung öffnet”

Möchten Sie dezentralisierte Finanz- und Investitionsprojekte im Metaversum leiten? Entscheiden Sie sich für dieses Programm und implementieren Sie die innovativsten und effektivsten Cashflow-Techniken in Ihre Strategien.

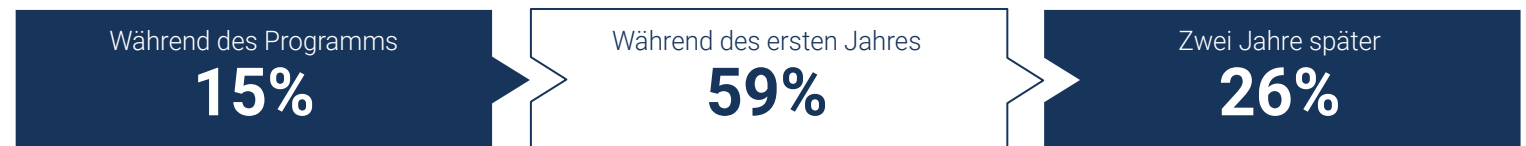
Sind Sie bereit, den Sprung zu wagen? Es erwartet Sie eine hervorragende berufliche Weiterentwicklung.

Der Executive Master in Management im Metaversum ist ein intensives Programm, das darauf vorbereitet, Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich der Verwaltung und Leitung digitaler und virtueller Umgebungen zu treffen. Das Hauptziel ist es, ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Ihnen zu helfen, erfolgreich zu sein.

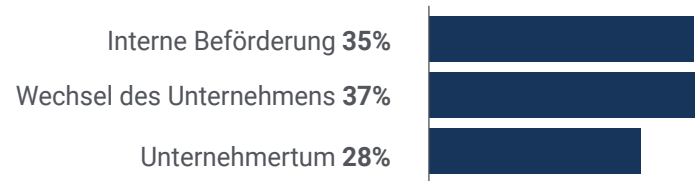
Wer sich verbessern will, eine positive Veränderung auf professioneller Ebene erreichen und mit den Besten interagieren möchte, ist hier genau richtig.

Die Investition, die Sie in diesen Executive Master tätigen, wird durch eine beachtliche Gehaltserhöhung belohnt, auf die Sie dank des spezialisierten Abschlusses, den Sie damit erreichen, zugreifen können.

Zeitpunkt des Wandels



Art des Wandels



Gehaltsverbesserung

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **27,32%**



11

Vorteile für Ihr Unternehmen

Dieser Executive Master vermittelt den Studenten ein einzigartiges Wissen, das auf den neuesten Fortschritten bei der Entwicklung des Metaversums basiert. Dadurch werden sie in der Lage sein, jedes Projekt, das mit virtuellen Umgebungen zu tun hat, erfolgreich zu leiten und dem jeweiligen Unternehmen, dem sie angehören, eine Reihe von Fähigkeiten und Kompetenzen zu vermitteln, die es in der *Gaming*-Industrie wachsen lassen werden.





“

Eine einzigartige akademische Gelegenheit, Ihr Unternehmen auf eine Stufe mit Branchenriesen wie Nvidia, Epic Games oder Roblox zu stellen”

Die Entwicklung und Bindung von Talenten in Unternehmen ist die beste langfristige Investition.

01

Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

Die Fachkraft wird neue Konzepte, Strategien und Perspektiven in das Unternehmen einbringen, die relevante Veränderungen bewirken können.

02

Bindung von Führungskräften mit hohem Potenzial und Vermeidung der Abwanderung von Fachkräften

Dieses Programm stärkt die Verbindung zwischen dem Unternehmen und der Fachkraft und eröffnet neue Wege für die berufliche Entwicklung innerhalb des Unternehmens.

03

Aufbau von Akteuren des Wandels

Die Fachkraft wird in der Lage sein, in unsicheren und krisenhaften Zeiten Entscheidungen zu treffen und der Organisation zu helfen, Hindernisse zu überwinden.

04

Verbesserte Möglichkeiten zur internationalen Expansion

Dank dieses Programms wird das Unternehmen mit den wichtigsten Märkten der Weltwirtschaft in Kontakt kommen.

05

Entwicklung eigener Projekte

Die Fachkraft kann an einem realen Projekt arbeiten oder neue Projekte im Bereich FuE oder *Business Development* ihres Unternehmens entwickeln.

06

Gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit

Dieses Programm wird die Fachkräfte mit den Fähigkeiten ausstatten, neue Herausforderungen anzunehmen und so das Unternehmen voranzubringen.



12

Qualifizierung

Der Executive Master in Management im 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 **Executive Master in Management im 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 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: **Executive Master in Management im Metaversum**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 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.



Executive Master Management im Metaversum

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Executive Master Management im Metaversum

