

Universitätskurs

Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum





Universitätskurs Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online
- » Gerichtet an: Hochschulabsolventen, die zuvor einen der Studiengänge in den Bereichen Sozial- oder Rechtswissenschaften, Verwaltung oder Business Administration abgeschlossen haben

Internetzugang: www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/universitatskurs/gaming-industrie-e-sports-tor-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

Struktur und Inhalt

Seite 18

06

Studienmethodik

Seite 24

07

Profil unserer Studenten

Seite 34

08

Kursleitung

Seite 38

09

Auswirkung auf Ihre Karriere

Seite 44

10

Vorteile für Ihr Unternehmen

Seite 48

11

Qualifizierung

Seite 52

01

Willkommen

Die *Gaming*- und E-Sport-Branche erlebt ein beispielloses Wachstum und wird zu einem wichtigen Tor zum Metaversum. Die Unternehmen nehmen dies zur Kenntnis und setzen zunehmend Gamification-Techniken in ihrer Marketingstrategie ein. Aus diesem Grund hat TECH einen Studiengang entwickelt, der denjenigen, die sich in diesem Bereich spezialisieren wollen, eine einzigartige Möglichkeit bietet. Mit einer pädagogischen *Relearning*-Methodik und akademischen Ressourcen ermöglicht dieses 100%ige Online-Programm den Studenten, die neuesten Trends in der Branche kennenzulernen. Der Lehrplan dieses Kurses umfasst einen internationalen Gastdirektor, der den Studenten im Rahmen einer exklusiven *Masterclass* die innovativsten Fortschritte im Bereich des Managements im Metaversum näher bringen wird.



Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum
TECH Technologische Universität



“

Erweitern Sie Ihr Berufsfeld durch eine Masterclass unter der Leitung eines renommierten internationalen Gastdirektors, der auf das Management im Metaversum spezialisiert ist"

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

Dieser Universitätskurs ermöglicht es den Studenten, eine Reihe von grundlegenden Zielen zu erreichen. Dazu gehört die Fähigkeit, die Entwicklung der Videospelindustrie und die ersten Beispiele von Metaversen zu analysieren, Synergien zwischen E-Sports und anderen Ökosystemen der *Gaming*-Industrie zu schaffen, die Definition von *Play-to-Earn* zu vertiefen und das Spieler-Investor-Paradigma zu etablieren. Darüber hinaus bietet das Programm Werkzeuge, um interaktive Erfahrungen von Spielen zu unterscheiden und die neuesten Technologien anzuwenden, um Synergien zwischen spezialisierten Märkten wie E-Sports und dem Metaversum zu schaffen.



“

Sie erwerben die für die Vermarktung von Spiel- und E-Sport-Produkten erforderlichen unternehmerischen Fähigkeiten und verstehen, wie sie die Macht dieser Medien nutzen können, um die Benutzerbindung zu erhöhen“

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

Der Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum wird den Studenten zu Folgendem befähigen:

01

Analysieren der Entwicklung der Videospiegelindustrie und der ersten primitiven Beispiele des Metaversums

04

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

02

Erforschen der klassischen Geschäftsmodelle, des allgemeinen Zustands der Branche und der Entstehung des GameFi-Konzepts

03

Herstellen von Synergien zwischen E-Sports und anderen Ökosystemen der *Gaming*-Industrie in Bezug auf aktuelle Metaversen

05

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



06

Analysieren der aktuellen Situation der Videospiegelindustrie und der verschiedenen Geschäftsmodelle, die die Durchführbarkeit ihrer Projekte erleichtern

08

Verstehen, was unter dem Spieler-Investor-Paradigma zu verstehen ist, um spezifische Targets innerhalb der Branche bestimmen und untersuchen zu können



07

Eingehen auf die Definition von *Play-to-Earn*, um die konzeptionellen Unterschiede zum *Play & Earn*-Modell zu verstehen

09

In der Lage sein, interaktive Erlebnisse im Detail von Spielen zu unterscheiden In der Lage sein, die Unterschiede zwischen beiden Konzepten herauszuarbeiten, um die Ziele zu definieren, die im Unternehmen erreicht werden sollen

10

In der Lage sein, die von der aktuellen Technologie bereitgestellten Werkzeuge anzuwenden, um Synergien zwischen spezialisierten Märkten wie E-Sports und dem Metaversum zu schaffen

05

Struktur und Inhalt

Der Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum ist ein 100%iges Online-Programm, das eine *Relearning*-Methode anbietet, damit die Studenten das notwendige Wissen in der Welt der Videospiele und des E-Sports erwerben können. Der Lehrplan umfasst einen Überblick über das Metaversum durch Videospiele, die Entwicklung der Branche und Geschäftsmodelle. Darüber hinaus werden die Interaktivität und das spielerische Erlebnis von Metaversen behandelt und wie sie zur Schaffung exklusiver Gemeinschaften und Clubs genutzt werden können.



“

Der Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum ist eine wertvolle Investition für alle, die sich für die Zukunft der Technologie und die Entwicklung der Unterhaltungsindustrie interessieren“

Lehrplan

Mit dem Aufkommen des Metaversums eröffnen sich neue Welten von Möglichkeiten, die die Art und Weise, wie Menschen interagieren und miteinander in Beziehung treten, verändern können. Daher zielt das Programm darauf ab, die Studenten darauf vorzubereiten, das Metaversum zu betreten, die Möglichkeiten von Spielen und E-Sport in dieser neuen Welt zu erforschen und alle Chancen zu nutzen, die es bietet.

Während der 180 Stunden Fortbildung werden unter anderem Themen wie das Wachstum und die Ansiedlung des Videospiegelmarktes, die Reife der Branche, das Multiplattform-Metaversum und die massive Revolution des Konzepts, Geschäftsmodelle, *Play-to-earn* und *GameFi* behandelt. Außerdem werden die verschiedenen aktuellen Metaversen und ihre Beziehung zum E-Sport sowie die Interaktivität und das spielbare Erlebnis im Metaversum untersucht.

Die Studenten des Universitätskurses profitieren von einer umfassenden und aktuellen Fortbildung in der Welt der Spiele und der digitalen Unterhaltungsindustrie. Sie lernen neue Technologien und Geschäftsmodelle kennen, um alle Chancen im Metaversum und in der E-Sport-Branche nutzen zu können. Darüber hinaus entwickeln sie wichtige Fähigkeiten wie Kreativität, Teamarbeit, Entscheidungsfindung und Problemlösung, die sie darauf vorbereiten, sich den Herausforderungen der sich ständig verändernden Geschäftswelt zu stellen.

Dieser Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum erstreckt sich über 6 Wochen und besteht aus einem Modul:

Modul 1

Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum



Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum vollständig online zu absolvieren. Während der 6 Wochen der Spezialisierung wird der Student in der Lage sein, jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zuzugreifen, was es ihm ermöglicht, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

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

Modul 1. Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum

1.1. Das Metaversum durch Videospiele

- 1.1.1. Interaktive Erfahrungen
- 1.1.2. Wachstum und Etablierung des Marktes
- 1.1.3. Reife der Branche

1.2. Der Nährboden des Metaversums von heute

- 1.2.1. MMOs
- 1.2.2. *Second Life*
- 1.2.3. *PlayStation Home*

1.3. Multiplattform-Metaversum. Massive Revolution des Konzepts

- 1.3.1. Neal Stephenson und sein Werk *Snow Crash*
- 1.3.2. Von der Science-Fiction zur Realität
- 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta. Die massive Revolution des Konzepts

1.4. Stand der Videospiegelindustrie. Plattformen oder Kanäle des Metaversums

- 1.4.1. Zahlen der Videospiegelindustrie
- 1.4.2. Plattformen oder Kanäle des Metaversums
- 1.4.3. Wirtschaftliche Prognosen für die kommenden Jahre
- 1.4.4. Wie man das Beste aus der hervorragenden Form der Industrie macht

1.5. Geschäftsmodelle: F2P vs. Premium

- 1.5.1. *Free to play* oder F2P
- 1.5.2. Premium
- 1.5.3. Hybride Modelle. Alternative Vorschläge

1.6. *Play-to-Earn*

- 1.6.1. Der Erfolg von *CryptoKitties*
- 1.6.2. *Axie Infinity*. Andere Erfolgsgeschichten
- 1.6.3. Die Abschaffung von *Play-to-Earn* und die Gründung von *Play & Earn*

1.7. GameFi: Spieler-Investor-Paradigma

- 1.7.1. *GameFi*
- 1.7.2. Videospiele als Arbeit
- 1.7.3. Unterbrechung des klassischen Modells der Unterhaltung

1.8. Das Metaversum im klassischen Ökosystem der Industrie

- 1.8.1. Vorurteile der Fans, verallgemeinertes schlechtes Image
- 1.8.2. Technologische und Umsetzungsschwierigkeiten
- 1.8.3. Mangelnde Reife

1.9. Metaverse: Interaktivität vs. Spielbare Erfahrung

- 1.9.1. Interaktive Erfahrung und spielbare Erfahrung
- 1.9.2. Arten von Erfahrungen im aktuellen Metaversum
- 1.9.3. Perfektes Gleichgewicht zwischen den beiden

1.10. Metaversum für E-Sport

- 1.10.1. Wachstumsschwierigkeiten für Teams
- 1.10.2. Metaversum: Immersive Erfahrungen, Gemeinschaften und exklusive Clubs
- 1.10.3. Monetarisierung der Nutzer durch *Blockchain*-Technologie



“

Mit diesem Programm werden Sie in der Lage sein, Fähigkeiten und Kenntnisse zu erwerben, um von der Reife der Branche und den wirtschaftlichen Prognosen für die kommenden Jahre zu profitieren“

06

Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

TECH bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“

Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

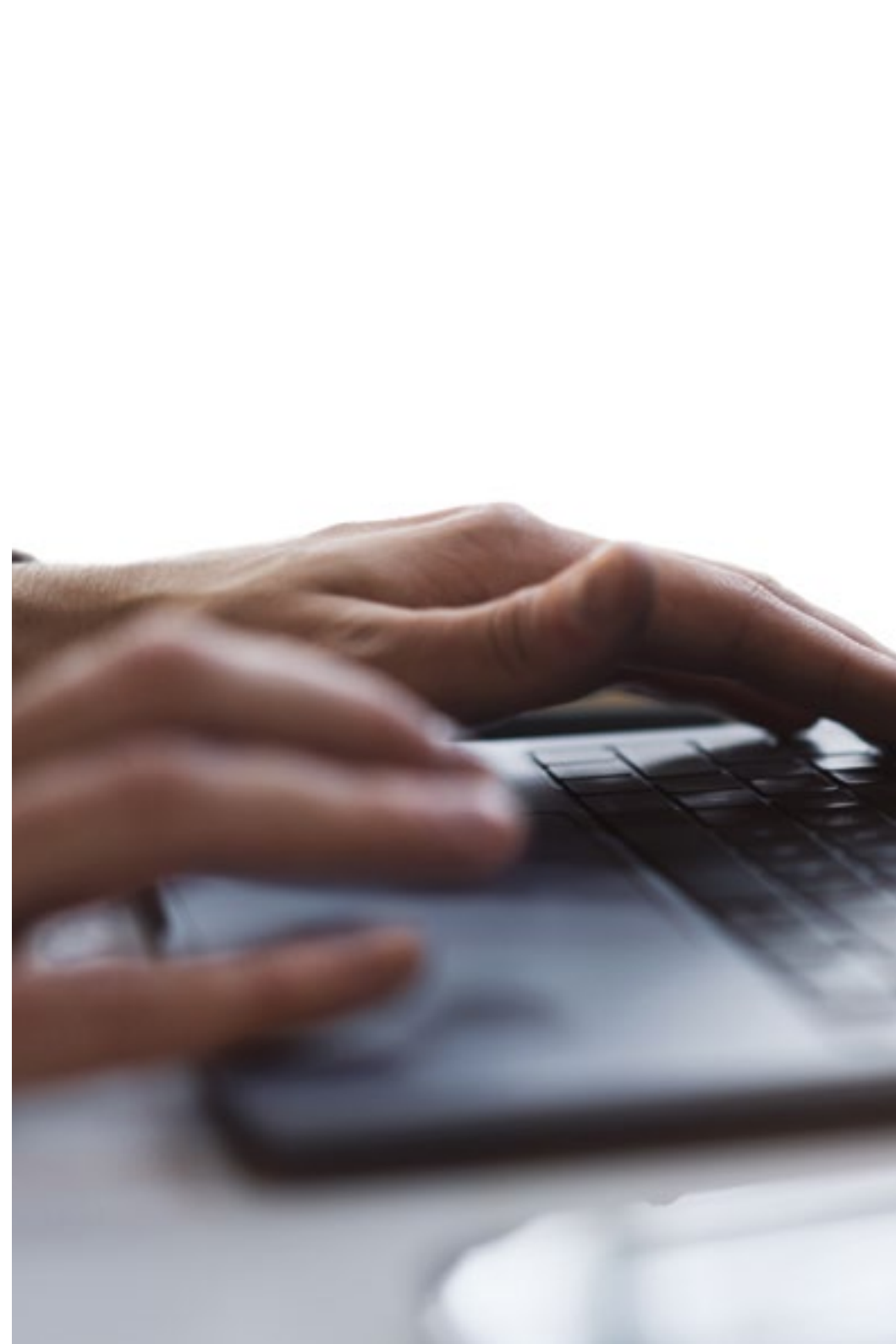
Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.

Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.



*Bei TECH gibt es KEINE Präsenzveranstaltungen
(an denen man nie teilnehmen kann)*



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

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.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um seine Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die Qualität der Lehre, die Qualität der Materialien, die Kursstruktur und die Ziele als hervorragend. So überrascht es nicht, dass die Einrichtung von ihren Studenten auf der Bewertungsplattform Trustpilot mit 4,9 von 5 Punkten am besten bewertet wurde.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräfte, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



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.



Interaktive Zusammenfassungen

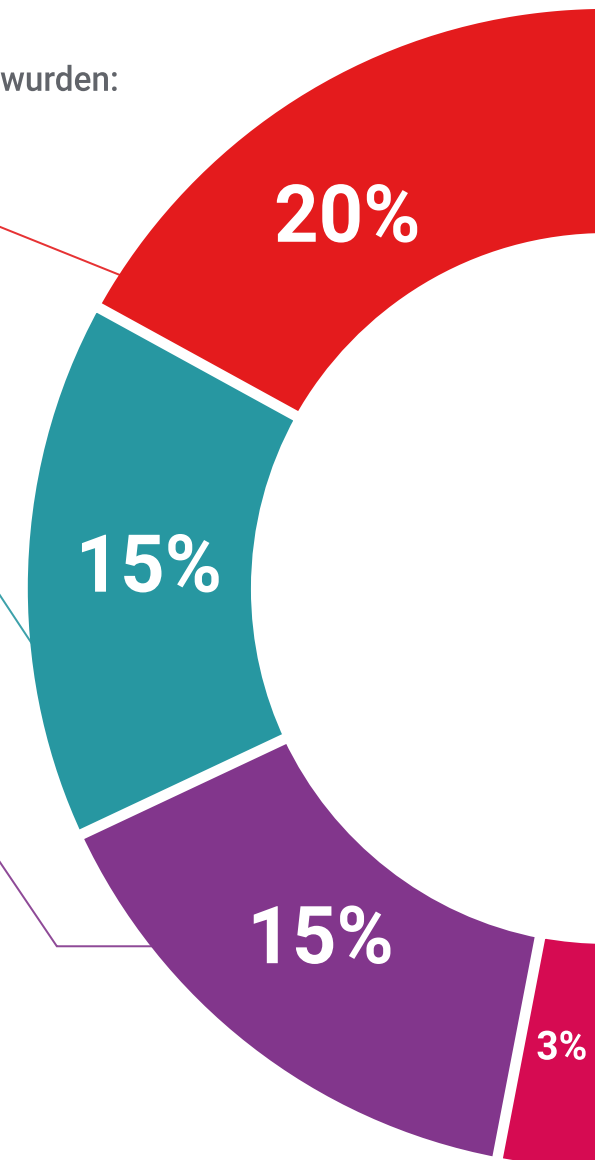
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



07

Profil unserer Studenten

Der Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum richtet sich an Hochschulabsolventen, die zuvor einen der Abschlüsse im Bereich der Sozial- und Rechtswissenschaften, der Verwaltungs- oder Wirtschaftswissenschaften erworben haben, sowie an diejenigen, die sich im Bereich der Ingenieurwissenschaften und der Informatik spezialisiert haben und sich für den Bereich des digitalen Marketings mit Schwerpunkt Metaversum interessieren.

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

Auch Berufstätige mit einem Hochschulabschluss in einem beliebigen Bereich und zwei Jahren Berufserfahrung im Bereich der virtuellen und digitalen Technologie können den Universitätskurs absolvieren.





“

Mit dieser Fortbildung werden die Studenten in der Lage sein, sich auf dem hart umkämpften Arbeitsmarkt zu behaupten und sich den neuen Herausforderungen der digitalen Welt zu stellen“.

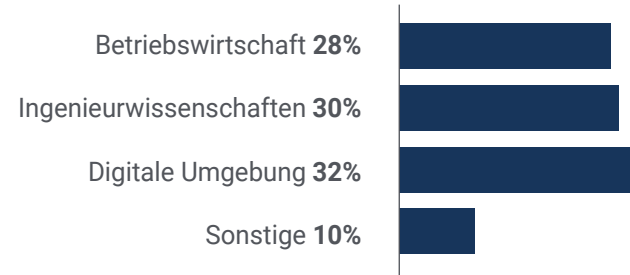
Durchschnittliches Alter

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

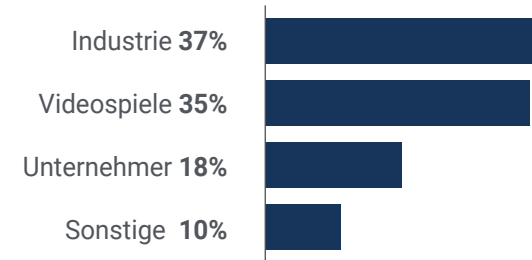
Jahre der Erfahrung



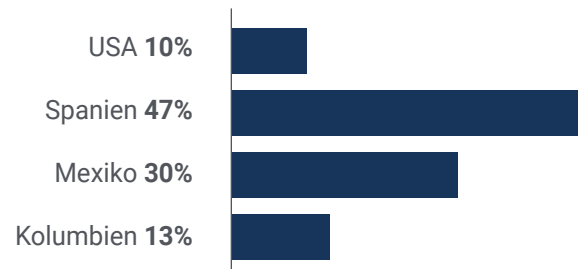
Ausbildung



Akademisches Profil



Geografische Verteilung



Ana María Ramírez

Hochschulabschluss in Marketing

“Ich habe mich für den Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum entschieden und bereue es kein bisschen. Dank dieses Programms konnte ich mir das nötige Wissen aneignen, um die Funktionsweise dieser ständig wachsenden Branche zu verstehen und zu begreifen, wie Unternehmen von der Nutzung von Videospielen und E-Sport profitieren können, um neue Zielgruppen zu erreichen. Darüber hinaus konnte ich dank des praktischen Teils des Studiums das Gelernte in die Praxis umsetzen und echte Erfahrungen in Projekten im Zusammenhang mit dem Metaversum sammeln. Ich fühle mich jetzt bereit, mich den Herausforderungen und Chancen zu stellen, die diese sich ständig weiterentwickelnde Branche bietet“

08

Kursleitung

Das Dozententeam des Universitätskurses besteht aus anerkannten Fachleuten, die in diesem Sektor arbeiten. Diese Fachleute wurden von TECH sorgfältig für den Studiengang ausgewählt, da sie über umfangreiche Erfahrungen und Kenntnisse in den verschiedenen Bereichen der Spieleindustrie und des E-Sports verfügen.

Die Studenten erhalten Zugang zu einem Lehrplan, der von Fachleuten mit einer praktischen Vision in diesem Bereich verfasst wurde und der es ihnen ermöglicht, aus erster Hand die neuesten Trends und Tools auf dem Markt sowie die für den Erfolg in der Branche erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen zu erlernen.



“

Führende Experten aus der Gaming- und E-Sport-Branche werden Sie bei Ihrer Karriere im Metaversum begleiten. Schreiben Sie sich jetzt ein"

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 und 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 Second World
- ♦ 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. Sánchez Temprado, Alberto

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



09

Auswirkung auf Ihre Karriere

Der Abschluss des von TECH vorgeschlagenen Universitätskurses kann einen großen Einfluss auf die berufliche Laufbahn haben. Denn der Studiengang vermittelt ein umfassendes Verständnis der Videospiele- und E-Sport-Branche und ihrer Zusammenhänge mit dem Einstieg ins Metaversum. Darüber hinaus können die Studenten wertvolle Fähigkeiten in Bereichen wie Videospieleproduktion, Marketing und E-Sport-Eventmanagement erwerben. Diese Fähigkeiten ermöglichen es Profis, ihre Karriere in der Welt des Metaversums und der sich ständig weiterentwickelnden Videospieleindustrie voranzutreiben.



“

Möchten Sie sich eingehender mit den aktuellsten Geschäftsmodellen und dem allgemeinen Stand der Spieleindustrie befassen? Dann ist dieser Studiengang genau das Richtige für Sie. Lernen Sie das GameFi-Konzept kennen und erfahren Sie, wie Sie es auf Ihre Projekte anwenden können“

Dank dieses Programms werden Sie in der Lage sein zu verstehen, wie Online-Multiplayer-Videospiele entstanden sind und wie sie sich heute zu virtuellen Umgebungen entwickelt haben.

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

Der Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum von TECH ist ein intensives Programm, das Sie auf die Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich des Managements im Metaversum vorbereitet. Das Hauptziel ist es, Ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Wir helfen Ihnen, erfolgreich zu sein.

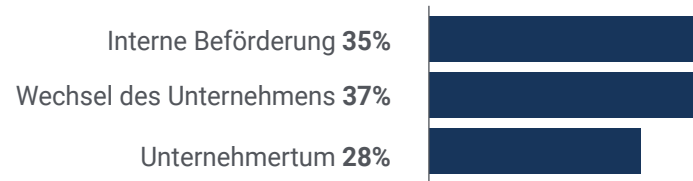
Wenn Sie sich verbessern, eine positive Veränderung auf beruflicher Ebene erreichen und mit den Besten zusammenarbeiten wollen, sind Sie hier genau richtig.

Mit diesem Programm werden Sie in der Lage sein, Synergien zwischen E-Sport und anderen Ökosystemen der Gaming-Industrie im Hinblick auf das aktuelle Metaversum zu schaffen.

Zeitpunkt des Wandels



Art des Wandels



Gehaltsverbesserung

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



10

Vorteile für Ihr Unternehmen

Unternehmen, die über Fachleute verfügen, die den Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum abgeschlossen haben, haben einen Wettbewerbsvorteil auf dem heutigen Markt. Diese Absolventen sind dafür ausgebildet, innovative Projekte in der Videospiele- und E-Sport-Branche zu leiten, und ihr Wissen ermöglicht es ihnen, effektive Strategien für den Eintritt des Unternehmens in das Metaversum zu entwickeln. Darüber hinaus sind ihr globaler Weitblick und ihre Fähigkeit, sich an ein sich ständig veränderndes Umfeld anzupassen, der Schlüssel zum Unternehmenserfolg in der digitalen Welt.



“

Möchten Sie ein Metaversum-Experte werden? Lernen Sie die einflussreichsten Videospiele der Geschichte bis hin zum Konzept des Metaversums mit der Entwicklung dieses Abschlusses kennen“

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.

11

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologische Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum 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 Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**

Akkreditierung: **6 ECTS**



*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.



Universitätskurs

Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Gaming-Industrie und E-Sports
als Tor zum Metaversum