

# Universitätskurs

## Gamification und Digital Learning





## Universitätskurs

### Gamification und Digital Learning

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

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/gamification-digital-learning](http://www.techtitute.com/de/bildung/universitatskurs/gamification-digital-learning)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 16

05

Methodik

---

Seite 20

06

Qualifizierung

---

Seite 28

01

# Präsentation

Die Technologie hält mehr und mehr Einzug in unser Leben, und auch die Bildung ist von diesem Fortschritt nicht ausgenommen. Daher ist es wichtig, die neuesten Entwicklungen in diesem Bereich zu kennen, um zu lernen, wie man sie im Bereich der Lehre nutzen kann.



back

“

*Dieser Universitätskurs in Gamification und Digital Learning wird Ihnen ein Gefühl der Sicherheit in der Ausübung Ihres Berufes vermitteln, was Ihnen helfen wird, persönlich und beruflich zu wachsen"*

Eine unverzichtbare Ergänzung für alle, die in die Welt der digitalen Bildung einsteigen wollen, die Besonderheiten des Unterrichts kennenlernen und sich mit den technologischen Hilfsmitteln für den Unterricht vertraut machen möchten.

Dieser Universitätskurs bietet einen praktischen und umfassenden Überblick über den Bereich des Gamification und Digital Learning, beginnend mit den grundlegendsten Werkzeugen und einschließlich der Entwicklung digitaler Lehrfähigkeiten.

Dies ist ein Fortschritt gegenüber den äußerst theoretischen Programmen, die sich auf den Unterricht im physischen Klassenzimmer konzentrieren und die sich nicht eingehend mit dem Einsatz von Technologie im pädagogischen Kontext befassen, ohne dabei die Rolle der pädagogischen Innovation zu vergessen.

Diese Vision ermöglicht ein besseres Verständnis der Funktionsweise von Technologie auf verschiedenen Bildungsebenen, so dass die Fachkraft je nach Interesse verschiedene Optionen für deren Anwendung am Arbeitsplatz hat.

Dieser Universitätskurs deckt die Studien ab, die für diejenigen erforderlich sind, die sich auf Gamification und Digital Learning spezialisieren und die in die Welt des Lehrens einsteigen wollen. Es wird aus einer praktischen Perspektive angeboten, wobei der Schwerpunkt auf den innovativsten Aspekten in diesem Bereich liegt.

Die Studenten des Universitätskurses erhalten Zugang zu Wissen über das Lehren auf theoretischer und angewandter Ebene, so dass es für ihre gegenwärtige oder zukünftige Leistung nützlich sein wird und somit einen qualitativen Vorteil gegenüber anderen Fachleuten in diesem Sektor bietet.

Es erleichtert auch die Eingliederung in den Arbeitsmarkt oder den Aufstieg in diesem, mit umfangreichen theoretischen und praktischen Kenntnissen, die ihre Fähigkeiten in ihrer täglichen Arbeit verbessern.

Dieser **Universitätskurs in Gamification und Digital Learning** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Entwicklung von mehr als 75 Fallstudien die von Experten für Gamification und Digital Learning vorgestellt werden
- ♦ Sein anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt liefert wissenschaftliche und praktische Informationen zu den Disziplinen, die für die berufliche Praxis unerlässlich sind
- ♦ Neuigkeiten über Gamification und Digital Learning
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ♦ Interaktives Lernsystem auf der Grundlage von Algorithmen zur Entscheidungsfindung in den gestellten Situationen
- ♦ Mit besonderem Schwerpunkt auf evidenzbasierten Methoden des Gamification und Digital Learning
- ♦ Ergänzt wird dies durch theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Aktualisieren Sie Ihr Wissen durch den Universitätskurs in Gamification und Digital Learning"*

“

*Dieses Programm kann aus zwei Gründen die beste Investition sein, die Sie bei der Auswahl eines Auffrischungsprogramms tätigen können: Zusätzlich zur Aktualisierung Ihrer Kenntnisse über Gamification und Digital Learning erhalten Sie auch eine Qualifikation von der TECH Technologischen Universität“*

Zu den Lehrkräften gehören Fachleute aus dem Bereich des Gamification und Digital Learning, die die Erfahrung ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Dank der multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, wird es den Fachleuten ermöglicht, in einer situierten und kontextbezogenen Weise zu lernen, d. h. in einer simulierten Umgebung, die ein immersives Studium ermöglicht, das auf die Ausführung in realen Situationen programmiert ist.

Das Konzept dieses Programms basiert auf problemorientiertem Lernen, bei dem die Fachkräfte versuchen müssen, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des Universitätskurses auftreten. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Spezialisten auf dem Gebiet Gamification und Digital Learning mit umfangreicher Lehrerfahrung entwickelt wurde.

*Steigern Sie Ihre Entscheidungssicherheit, indem Sie Ihr Wissen in diesem Universitätskurs auf den neuesten Stand bringen.*

*Nutzen Sie die Gelegenheit, sich über die neuesten Fortschritte in Gamification und Digital Learning zu informieren und die Vorbereitung Ihrer Schüler zu verbessern.*



# 02 Ziele

Der Universitätskurs in Gamification und Digital Learning zielt darauf ab, die Leistung von Fachleuten zu fördern, die sich der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen auf allen Ebenen der Bildung widmen.



“

*Dieser Universitätskurs soll Ihnen dabei helfen, Ihr Wissen in Gamification und Digital Learning auf den neuesten Stand zu bringen, indem Sie die neuesten Bildungstechnologien nutzen, um mit Qualität und Sicherheit zur Entscheidungsfindung und Betreuung Ihrer Schüler beizutragen"*



## Allgemeine Ziele

---

- ♦ Einführen der Studenten in die Welt des Unterrichts aus einer breiten Perspektive, die sie auf ihre zukünftige Arbeit vorbereitet
- ♦ Kennenlernen neuer Instrumente und Technologien für den Unterricht
- ♦ Vertiefen der digitalen Kompetenzen
- ♦ Aufzeigen der verschiedenen Möglichkeiten und Weise der Lehrkraft im Beruf
- ♦ Fördern des Erwerbs von Fähigkeiten und Fertigkeiten in den Bereichen Kommunikation und Wissensvermittlung
- ♦ Fördern der kontinuierlichen BILDUNG der Studenten und ihr Interesse an Lehrinnovationen



*Nutzen Sie die Gelegenheit und machen Sie den ersten Schritt, sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich Gamification und Digital Learning auf dem Laufenden zu halten"*





## Spezifische Ziele

---

- Berücksichtigen aller kritischen Faktoren, die für die Apple Umgebung spezifisch sind, bei der Entwicklung unseres Implementierungsmodells
- Bewerten der Bedeutung virtueller Lernumgebungen als Unterrichtskanäle innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers
- Identifizieren und Einschätzen der pädagogischen Möglichkeiten der Apple-eigenen Apps für die Verwaltung, Erstellen und Bewerten von Inhalten
- Kennen der wichtigsten Apps zur Entwicklung von Flipped-Classroom- und Gamification-Strategien und diese neuen Methoden als Lernverstärker schätzen lernen

# 03

## Kursleitung

Zu den Lehrkräften des Programms gehören führende Spezialisten für Gamification und Digital Learning, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen. Darüber hinaus sind weitere anerkannte Fachleute an der Konzeption und Ausarbeitung beteiligt, die das Programm auf interdisziplinäre Weise vervollständigen.



“

*Lernen Sie von führenden Fachkräften die neuesten Fortschritte bei den Verfahren auf dem Gebiet Gamification und Digital Learning kennen"*

## Director Invitado Internacional

Dr. Stephanie Doscher ist eine international anerkannte Führungspersönlichkeit im Bildungsbereich, die für ihren Einfluss auf dem Gebiet des globalen Lernens und der umfassenden Internationalisierung bekannt ist. Als Direktorin des Office of Collaborative Online International Learning (COIL) an der Florida International University (FIU) hat sie einen bahnbrechenden Weg bei der Schaffung von integrativen und zugänglichen Bildungsstrategien für alle Studenten eingeschlagen.

Mit ihrem Schwerpunkt auf Führung und organisatorischem Wandel ist Dr. Doscher für ihre Fähigkeit bekannt, sinnvolle Veränderungen im Bildungsbereich zu ermöglichen. Darüber hinaus unterstreicht ihre Betonung von Verbindung, Zusammenarbeit, Kommunikation und kontinuierlicher Verbesserung ihr Engagement für pädagogische Exzellenz und ihre Vision von zugänglichem globalem Lernen für alle Studenten.

Doschers Forschungsinteressen umfassen Lehr- und Bewertungsstrategien für globales Lernen sowie die Überschneidung zwischen globalem Lernen, umfassender Internationalisierung, sozialer Innovation und integrativer Exzellenz. Ihre jüngsten Arbeiten konzentrieren sich auf die Beziehung zwischen Vielfalt und Wissensproduktion durch virtuellen COIL-Austausch.

Sie hat zahlreiche Artikel in renommierten Fachzeitschriften wie dem Journal of International Students, EAIE Forum und dem Handbook of Internationalisation of Higher Education der International Association of Universities veröffentlicht. Sie hat auch an Präsentationen auf verschiedenen internationalen Konferenzen und Workshops teilgenommen und damit den akademischen Dialog über globale Bildung bereichert.

Ihre Beiträge als Mitautorin von „The Guide to COIL Virtual Exchange“ und „Making Global Learning Universal: Promoting Inclusion and Success for All Students“ haben ihre Position als führende Expertin für globale Bildung gefestigt. Beide Handbücher haben dazu gedient, Universitätsstudenten in die gemeinschaftliche Lösung von Problemen des globalen Lernens einzubinden. Ganz zu schweigen von ihrer prominenten Rolle als Moderatorin des Podcasts „Making Global Learning Universal“.



## Dra. Doscher, Stephanie

---

- Mitglied des Center for Leadership an der FIU
- Spezialistin für Globales Lernen
- Promotion in Bildungsverwaltung und Supervision an der FIU
- Masterstudiengang in Sekundarschulbildung an der Western Washington University  
Mitglied von: Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA), Comparative and International Education Society (CIES)

“

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

## Leitung



### **Hr. Gris Ramos, Alejandro**

- Technischer Ingenieur für Computer Management
- Masterstudiengang in E-Commerce und Spezialist für die neuesten Technologien in den Bereichen Unterricht, digitales Marketing, Entwicklung von Webanwendungen und Internetgeschäfte



## Professoren

### Hr. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Masterstudiengang in Pädagogik und Informations- und Kommunikationstechnologien der UOC
- ♦ Masterstudiengang in Literaturwissenschaft
- ♦ Hochschulabschluss in Philosophie und Kunst
- ♦ Leitung von CuriosiTIC: Programm für die Integration von IKT in den Unterricht an der JABY-Schule

### Hr. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Fachlehrer für Sportunterricht
- ♦ Experte für Flipped Classroom (Stufe I Flipped Learning und Stufe I Ausbilder für Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

### Hr. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psychologe, Experte für digitale Identität und Masterstudiengang in Kommunikation, digitalem Marketing und sozialen Netzwerken
- ♦ Dozent für digitale Identität, Social Media Manager in einer Kommunikationsagentur und Dozent in der Aula Salud

### Hr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Promotion in Psychologie und Masterstudiengang in Neurowissenschaften und Verhaltensbiologie
- ♦ Autor des offenen Lehrstuhls für Psychologie und Neurowissenschaften und Wissenschaftskommunikator

04

# Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten aus den besten Bildungszentren und Universitäten entworfen, die sich der Relevanz der aktuellen Fortbildung bewusst sind, um in der Lage zu sein, in die Vorbereitung und Begleitung von hochbegabten Schülern einzugreifen, und die sich der Qualität des Unterrichts durch neue Bildungstechnologien verpflichtet haben.



“

*Dieser Universitätskurs in Gamification und Digital Learning enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt"*

## Modul 1. Gamification als aktive Methodik

- 1.1. Geschichte, Definition und Konzepte
  - 1.1.1. Geschichte und Kontext
  - 1.1.2. Definition
  - 1.1.3. Erste Konzepte
- 1.2. Elemente
  - 1.2.1. Klassifizierungen
  - 1.2.2. Abzeichen und Diplome
  - 1.2.3. Sammlerstücke
  - 1.2.4. Tauschmittel
  - 1.2.5. Schlüssel
  - 1.2.6. Auszeichnungen
- 1.3. Mechanik
  - 1.3.1. Strukturelle Gamification
  - 1.3.2. Inhaltliche Gamification
- 1.4. Digitale Werkzeuge
  - 1.4.1. Managementinstrumente
  - 1.4.2. Produktivitäts-Tools
    - 1.4.2.1. Abzeichen
    - 1.4.2.2. Karten
    - 1.4.2.3. Andere
- 1.5. Gamification und *Serious Games*
  - 1.5.1. Das Spiel im Unterricht
  - 1.5.2. Typologie der Spiele
- 1.6. Kommerzieller Spielekatalog
  - 1.6.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
  - 1.6.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalt
- 1.7. Videospiele und Apps
  - 1.7.1. Spiele zur Entwicklung von Kompetenzen
  - 1.7.2. Spiele zur Entwicklung von Inhalt





- 1.8. Gamification entwerfen
  - 1.8.1. Herangehensweise, Ziele
  - 1.8.2. Integration in den Lehrplan
  - 1.8.3. Geschichte
  - 1.8.4. Ästhetik
  - 1.8.5. Bewertung
- 1.9. Spiel-Design
  - 1.9.1. Herangehensweise, Ziele
  - 1.9.2. Integration in den Lehrplan
  - 1.9.3. Geschichte
  - 1.9.4. Ästhetik
  - 1.9.5. Bewertung
- 1.10. Fallstudien
  - 1.10.1. Von Gamification
  - 1.10.2. Von Ludification



*Eine einzigartige, wichtige  
und entscheidende  
Fortbildungserfahrung, die Ihre  
berufliche Entwicklung fördert"*

# 05

# Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





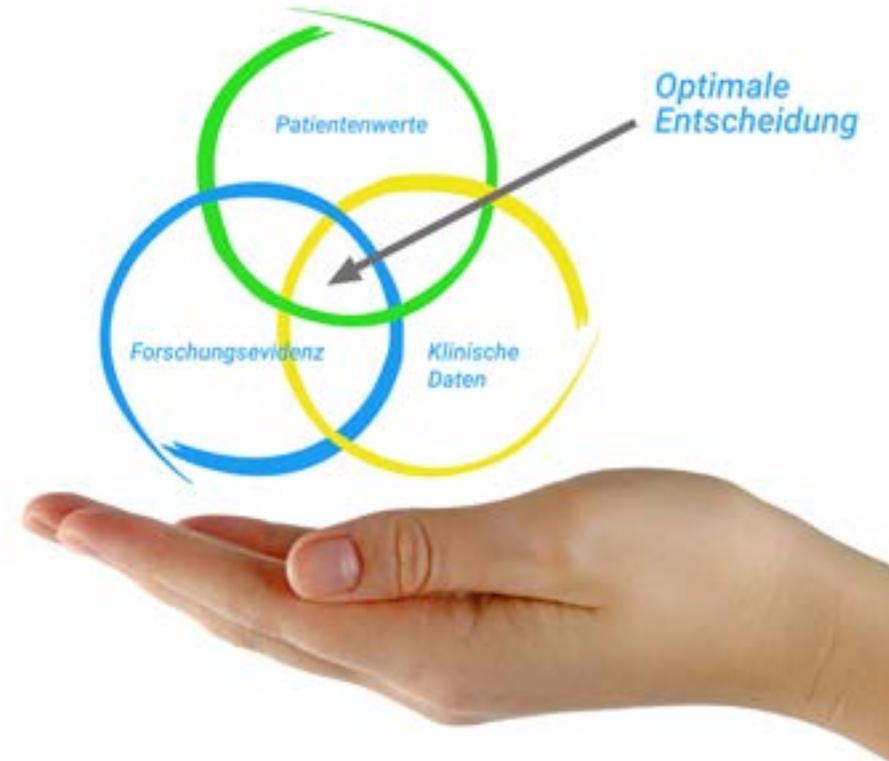
“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## An der TECH Education School verwenden wir die Fallmethode

Was sollte ein Fachmann in einer bestimmten Situation tun? Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren simulierten Fällen konfrontiert, die auf realen Situationen basieren und in denen sie Untersuchungen durchführen, Hypothesen aufstellen und schließlich die Situation lösen müssen. Es gibt zahlreiche wissenschaftliche Belege für die Wirksamkeit der Methode.

*Mit TECH erlebt der Erzieher, Lehrer oder Dozent eine Art des Lernens, die an den Grundfesten der traditionellen Universitäten in aller Welt rüttelt.*



*Es handelt sich um eine Technik, die den kritischen Geist entwickelt und den Erzieher darauf vorbereitet, Entscheidungen zu treffen, Argumente zu verteidigen und Meinungen gegenüberzustellen.*

“

*Wussten Sie, dass diese Methode im Jahr 1912 in Harvard, für Jurastudenten entwickelt wurde? Die Fallmethode bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, in denen sie Entscheidungen treffen und begründen mussten, wie sie diese lösen könnten. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt"*

#### Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Die Lehrer, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten, durch Übungen, die die Bewertung realer Situationen und die Anwendung von Wissen beinhalten.
2. Das Gelernte wird solide in praktische Fähigkeiten umgesetzt, die es dem Pädagogen ermöglichen, das Wissen besser in die tägliche Praxis zu integrieren.
3. Die Aneignung von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen aus dem realen Unterricht erleichtert und effizienter gestaltet.
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.



## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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



*Der Lehrer lernt durch reale Fälle und die Lösung komplexer Situationen in simulierten Lernumgebungen. Diese Simulationen werden mit modernster Software entwickelt, die ein immersives Lernen ermöglicht.*

Die Relearning-Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, hat es geschafft, die Gesamtzufriedenheit der Fachleute, die ihr Studium abgeschlossen haben, im Hinblick auf die Qualitätsindikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität (Columbia University) zu verbessern.

Mit dieser Methode wurden mehr als 85.000 Pädagogen mit beispiellosem Erfolg in allen Fachbereichen ausgebildet. Unsere Lehrmethodik wurde in einem sehr anspruchsvollen Umfeld entwickelt, mit einer Studentenschaft, die ein hohes sozioökonomisches Profil und ein Durchschnittsalter von 43,5 Jahren aufweist.

*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.*

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.

Die Gesamtnote unseres Lernsystems beträgt 8,01 und entspricht den höchsten internationalen Standards.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachlehrkräften, die das Hochschulprogramm unterrichten werden, speziell für dieses Programm erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Pädagogische Techniken und Verfahren auf Video

TECH bringt die innovativsten Techniken mit den neuesten pädagogischen Fortschritten an die Spitze des aktuellen Geschehens im Bildungswesen. All dies in der ersten Person, mit maximaler Strenge, erklärt und detailliert für Ihre Assimilation und Ihr Verständnis. Und das Beste ist, dass Sie sie so oft anschauen können, wie Sie wollen.



#### Interaktive Zusammenfassungen

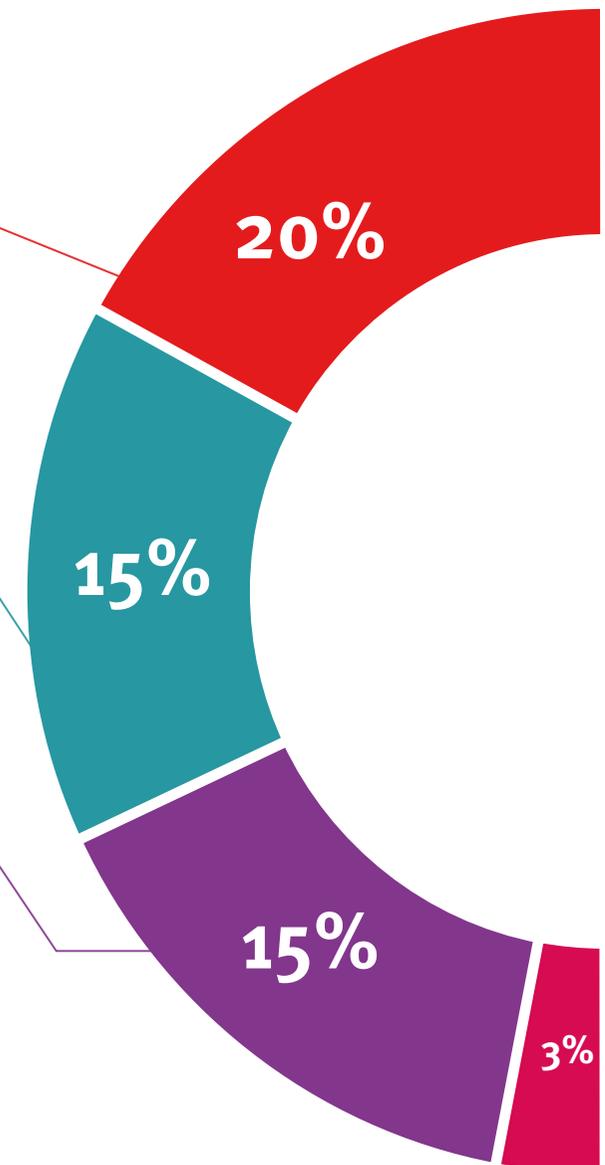
Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

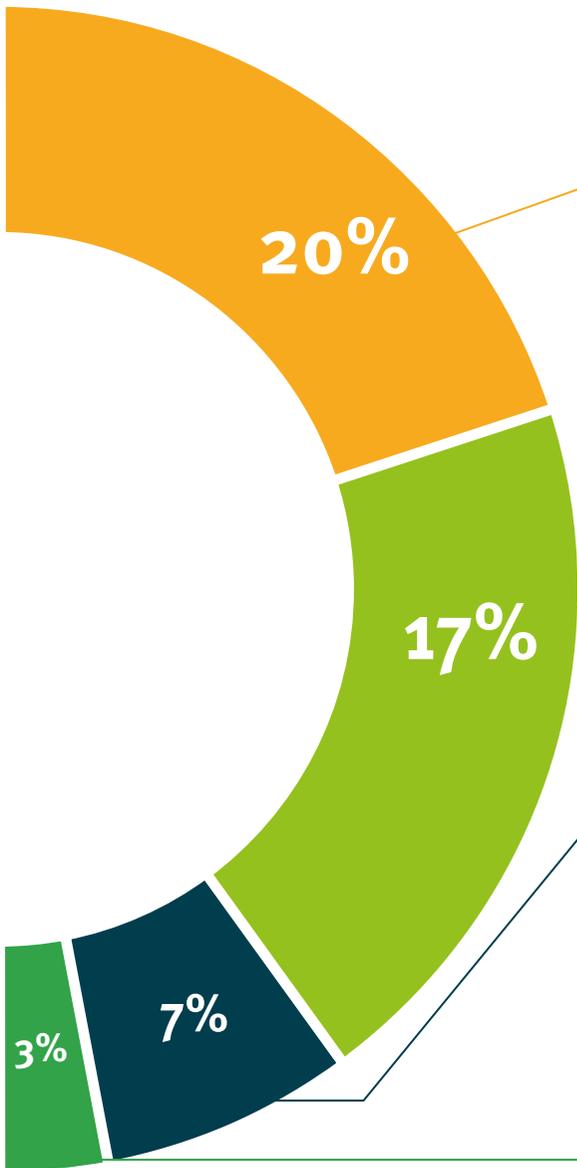
Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





### Von Experten geleitete und von Fachleuten durchgeführte Fallstudien

Effektives Lernen muss notwendigerweise kontextabhängig sein. Aus diesem Grund stellt TECH die Entwicklung von realen Fällen vor, in denen der Experte den Studierenden durch die Entwicklung der Aufmerksamkeit und die Lösung verschiedener Situationen führt: ein klarer und direkter Weg, um den höchsten Grad an Verständnis zu erreichen.



### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



### Leitfäden für Schnellmaßnahmen

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



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Gamification und Digital Learning garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in Gamification und Digital Learning** 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 Gamification und Digital Learning**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

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

**tech** technologische  
universität

**Universitätskurs**  
Gamification und  
Digital Learning

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

# Universitätskurs Gamification und Digital Learning

