

Praktische Ausbildung Gamification und Digitale Ressourcen





Praktische Ausbildung
Gamification und Digitale Ressourcen

Index

01

Präsentation des Programms

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

Seite 6

03

Lehrziele

Seite 10

04

Praktikum

Seite 12

05

Praktikumszentren

Seite 14

06

Allgemeine Bedingungen

Seite 18

07

Qualifizierung

Seite 20

01

Präsentation des Programms

Gamification und die Integration digitaler Ressourcen haben das Bildungswesen revolutioniert und innovative Instrumente bereitgestellt, die den Lehr- und Lernprozess bereichern. Laut einem Artikel in El País führt Gamification Elemente aus Spielen wie Punkte und Belohnungen in den Bildungsbereich ein, was die Motivation und das Engagement der Schüler erhöht, das Verständnis komplexer Konzepte erleichtert und Fähigkeiten wie Zusammenarbeit und kritisches Denken fördert. Auf diese Weise hat TECH eine Fortbildung konzipiert, bei der sich der Spezialist drei Wochen lang einem Team von Fachleuten anschließt, um sein Wissen und seine Fähigkeiten in den Bereichen Gamification und digitale Ressourcen umfassend und effizient in die Praxis umzusetzen.

“

Mit dieser praktischen Fortbildung entwickeln Sie Fähigkeiten zur Erstellung interaktiver und motivierender Erfahrungen unter Verwendung fortschrittlicher digitaler Werkzeuge, die die Beteiligung und Leistung verbessern"



Gamification und digitale Ressourcen verändern die Bildung, indem sie effektive Werkzeuge zur Steigerung der Motivation und Optimierung des Lernens der Schüler bereitstellen. Tatsächlich ermöglicht der Einsatz digitaler Technologien wie interaktiver Plattformen und personalisierter Anwendungen den Lehrern, den Lernprozess an die besonderen Bedürfnisse jedes einzelnen Schülers anzupassen und so seine Autonomie zu fördern. Und da sich diese Fähigkeiten am besten durch Übung entwickeln, hat TECH ein Programm entwickelt, das eine 120-stündige Erfahrung in einer Bildungseinrichtung umfasst.

Drei Wochen lang wird der Student Teil eines Teams hochqualifizierter Experten sein, mit denen er aktiv an Gamification-Programmen und digitalen Ressourcen arbeiten und mit echten Schülern interagieren wird. Diese Erfahrung bietet ihm die Möglichkeit, sein Wissen über innovative pädagogische Methoden auf den neuesten Stand zu bringen und die effektivsten technologischen Fähigkeiten in seine tägliche Praxis einzubeziehen. In diesem Umfeld wird er an einem Programm teilnehmen, das darauf abzielt, sein pädagogisches Potenzial zu entwickeln und seine Fähigkeit zu verbessern, interaktive Lernerfahrungen zu schaffen, die die Motivation und das Engagement der Schüler fördern.

Darüber hinaus wird der Spezialist von einem zugewiesenen Tutor unterstützt, der dafür sorgt, dass alle für diese praktische Ausbildung festgelegten Ziele erreicht werden. Dies ermöglicht es ihm, mit vollem Vertrauen und Sicherheit zu arbeiten, fortschrittliche technologische Plattformen zu nutzen und digitale Ressourcen in Bildungskontexten zu verwalten.

02

Warum an der TECH studieren?

TECH ist die größte digitale Universität der Welt. Mit einem beeindruckenden Katalog von über 14.000 Hochschulprogrammen, die in 11 Sprachen angeboten werden, ist sie mit einer Vermittlungsquote von 99% führend im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit. Darüber hinaus verfügt sie über einen beeindruckenden Lehrkörper mit mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalem Prestige.

“

TECH kombiniert Relearning und die Fallmethode in allen ihren Hochschulprogrammen, um ein hervorragendes theoretisches und praktisches Studium zu gewährleisten, wann und wo immer Sie wollen.



“

Studieren Sie an der größten digitalen Universität der Welt und sichern Sie sich Ihren beruflichen Erfolg. Die Zukunft beginnt bei TECH“

Die beste Online-Universität der Welt laut FORBES

Das renommierte, auf Wirtschaft und Finanzen spezialisierte Magazin Forbes hat TECH als „beste Online-Universität der Welt“ ausgezeichnet. Dies wurde kürzlich in einem Artikel in der digitalen Ausgabe des Magazins festgestellt, in dem die Erfolgsgeschichte dieser Einrichtung „dank ihres akademischen Angebots, der Auswahl ihrer Lehrkräfte und einer innovativen Lernmethode, die auf die Ausbildung der Fachkräfte der Zukunft abzielt“, hervorgehoben wird.

Die besten internationalen Top-Lehrkräfte

Der Lehrkörper der TECH besteht aus mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalen Ansehen. Professoren, Forscher und Führungskräfte multinationaler Unternehmen, darunter Isaiah Covington, Leistungstrainer der Boston Celtics, Magda Romanska, leitende Forscherin am Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, Vorsitzender der Abteilung für translationale Molekularpathologie am MD Anderson Cancer Center, und D.W. Pine, Kreativdirektor des TIME Magazine, um nur einige zu nennen.

Die größte digitale Universität der Welt

TECH ist die weltweit größte digitale Universität. Wir sind die größte Bildungseinrichtung mit dem besten und umfangreichsten digitalen Bildungskatalog, der zu 100% online ist und die meisten Wissensgebiete abdeckt. Wir bieten weltweit die größte Anzahl eigener Abschlüsse sowie offizieller Grund- und Aufbaustudiengänge an. Insgesamt sind wir mit mehr als 14.000 Hochschulabschlüssen in elf verschiedenen Sprachen die größte Bildungseinrichtung der Welt.



Die umfassendsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft

TECH bietet die vollständigsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft an, mit Lehrplänen, die grundlegende Konzepte und gleichzeitig die wichtigsten wissenschaftlichen Fortschritte in ihren spezifischen wissenschaftlichen Bereichen abdecken. Darüber hinaus werden diese Programme ständig aktualisiert, um den Studenten die akademische Avantgarde und die gefragtesten beruflichen Kompetenzen zu garantieren. Auf diese Weise verschaffen die Abschlüsse der Universität ihren Absolventen einen bedeutenden Vorteil, um ihre Karriere erfolgreich voranzutreiben.

Eine einzigartige Lernmethode

TECH ist die erste Universität, die *Relearning* in allen ihren Studiengängen einsetzt. Es handelt sich um die beste Online-Lernmethodik, die mit internationalen Qualitätszertifikaten renommierter Bildungseinrichtungen ausgezeichnet wurde. Darüber hinaus wird dieses disruptive akademische Modell durch die „Fallmethode“ ergänzt, wodurch eine einzigartige Online-Lehrstrategie entsteht. Es werden auch innovative Lehrmittel eingesetzt, darunter ausführliche Videos, Infografiken und interaktive Zusammenfassungen.

Die offizielle Online-Universität der NBA

TECH ist die offizielle Online-Universität der NBA. Durch eine Vereinbarung mit der größten Basketball-Liga bietet sie ihren Studenten exklusive Universitätsprogramme sowie eine breite Palette von Bildungsressourcen, die sich auf das Geschäft der Liga und andere Bereiche der Sportindustrie konzentrieren. Jedes Programm hat einen einzigartig gestalteten Lehrplan und bietet außergewöhnliche Gastredner: Fachleute mit herausragendem Sporthintergrund, die ihr Fachwissen zu den wichtigsten Themen zur Verfügung stellen.

Führend in Beschäftigungsfähigkeit

TECH ist es gelungen, die führende Universität im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit zu werden. 99% der Studenten finden innerhalb eines Jahres nach Abschluss eines Studiengangs der Universität einen Arbeitsplatz in dem von ihnen studierten Fachgebiet. Ähnlich viele erreichen einen unmittelbaren Karriereaufstieg. All dies ist einer Studienmethodik zu verdanken, die ihre Wirksamkeit auf den Erwerb praktischer Fähigkeiten stützt, die für die berufliche Entwicklung absolut notwendig sind.

**Google Partner Premier**

Der amerikanische Technologieriese hat TECH mit dem Logo Google Partner Premier ausgezeichnet. Diese Auszeichnung, die nur 3% der Unternehmen weltweit erhalten, unterstreicht die effiziente, flexible und angepasste Erfahrung, die diese Universität den Studenten bietet. Die Anerkennung bestätigt nicht nur die maximale Präzision, Leistung und Investition in die digitalen Infrastrukturen der TECH, sondern positioniert diese Universität auch als eines der modernsten Technologieunternehmen der Welt.

**Die von ihren Studenten am besten bewertete Universität**

Die Studenten haben TECH auf den wichtigsten Bewertungsportalen als die am besten bewertete Universität der Welt eingestuft, mit einer Höchstbewertung von 4,9 von 5 Punkten, die aus mehr als 1.000 Bewertungen hervorgeht. Diese Ergebnisse festigen die Position der TECH als internationale Referenzuniversität und spiegeln die Exzellenz und die positiven Auswirkungen ihres Bildungsmodells wider.



03

Lehrziele

Das Ziel besteht darin, Lehrkräften die notwendigen Instrumente an die Hand zu geben, damit sie spielerische Methoden und fortschrittliche digitale Ressourcen in ihre Unterrichtspraxis integrieren und so die Motivation und das Lernen ihrer Studenten verbessern können. Darüber hinaus können sie interaktive Lernerfahrungen entwerfen und umsetzen, technologische Plattformen in Bildungsumgebungen nutzen und digitale Ressourcen effektiv verwalten. Sie erhalten auch die Möglichkeit, in multidisziplinären Teams zu arbeiten und bei der Entwicklung innovativer Lösungen mitzuwirken, um ihre Klassenzimmer zu transformieren und an die Bedürfnisse des neuen Bildungsparadigmas anzupassen.



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwickeln von Fähigkeiten zur Umsetzung von Gamification-Methoden durch Fortbildung in der Gestaltung und Anwendung von Gamification-Dynamiken zur Verbesserung von Motivation und Engagement
- ♦ Beherrschen des Einsatzes fortschrittlicher digitaler Ressourcen durch Integration modernster technologischer Werkzeuge im Klassenzimmer zur Optimierung des Lehr-Lern-Prozesses
- ♦ Fördern der Schaffung interaktiver Lernerfahrungen durch die Gestaltung von Bildungserfahrungen, die die Beteiligung und das kritische Denken fördern
- ♦ Fördern von Teamarbeit und multidisziplinärer Zusammenarbeit, indem Lehrkräften die Möglichkeit geboten wird, mit anderen Fachleuten in Bildungs- und Unternehmensumgebungen zusammenzuarbeiten und aus unterschiedlichen Perspektiven und Ansätzen zu lernen

- ♦ Anpassen der Klassenzimmer an das neue digitale Bildungsparadigma, indem die erforderlichen Instrumente zur Verfügung gestellt werden, um die Klassenzimmer zu transformieren und an die Anforderungen des 21. Jahrhunderts und die Digitalisierung der Bildung anzupassen
- ♦ Bewerten der Auswirkungen innovativer Methoden, Analyse der Wirksamkeit von spielbasierten Strategien und digitalen Ressourcen im Lehr- und Lernprozess und gegebenenfalls Vornehmen von Anpassungen



Sie werden in realen Umgebungen mit Schülern und multidisziplinären Teams arbeiten und sich über neue Technologien und pädagogische Ansätze auf dem Laufenden halten“



Spezifische Ziele

- ♦ Anwenden von Gamification-Methoden im Unterricht
- ♦ Entwerfen von Spielabläufen, die an Bildungsziele angepasst sind
- ♦ Verwenden fortschrittlicher digitaler Werkzeuge zur Bereicherung des Unterrichtsprozesses
- ♦ Schaffen interaktiver Lernerfahrungen, die die Beteiligung fördern
- ♦ Entwickeln personalisierter digitaler Ressourcen für unterschiedliche Bedürfnisse der Schüler
- ♦ Integrieren von Technologieplattformen in das Bildungsumfeld
- ♦ Verwalten des Einsatzes neuer Technologien im Klassenzimmer
- ♦ Umsetzen von Strategien zur Verbesserung der Motivation der Schüler durch Gamification
- ♦ Kooperieren mit multidisziplinären Teams bei der Entwicklung innovativer Bildungslösungen
- ♦ Bewerten der Wirksamkeit von Gamification-Methoden auf die Leistung der Schüler
- ♦ Entwickeln und Verwalten von Gamification-Projekten in pädagogischen und unternehmerischen Umgebungen
- ♦ Fördern von Teamarbeit und Zusammenarbeit zwischen Schülern durch Gamification-Techniken
- ♦ Entwerfen und Anwenden interaktiver Bewertungen mit digitalen Tools
- ♦ Nachdenken über die Auswirkungen digitaler Technologien auf das Lernen
- ♦ Erstellen von Multimedia-Inhalten zur Bereicherung der Lernerfahrung
- ♦ Anpassen und Ändern der Gamifizierungsdynamik entsprechend den im Unterricht erzielten Ergebnissen

04

Praktikum

Die praktische Ausbildungsphase dieses Programms in Gamification und Digitale Ressourcen wird drei Wochen lang in einer anerkannten Bildungseinrichtung von Montag bis Freitag mit achtstündigen praktischen Arbeitstagen unter der Aufsicht eines Spezialisten durchgeführt. Während dieses Zeitraums können die Lehrkräfte mit echten Schülern interagieren, mit einem Team hochqualifizierter Fachleute zusammenarbeiten, innovative pädagogische Methoden anwenden und Kompetenzen in der Identifizierung, Diagnose und Bewertung von Lernschwierigkeiten erwerben.

Diese vollständig praktische Ausbildung wird sich auch auf die Entwicklung und Verbesserung der Fähigkeiten konzentrieren, die für die Gestaltung und Optimierung von Gamification-Lernressourcen und anderen digitalen Ressourcen erforderlich sind, einem Bereich, der eine umfassende Spezialisierung erfordert. Das Praktikum wird so strukturiert sein, dass es eine fortgeschrittene Vorbereitung auf die Ausübung dieser Aufgaben in einer sicheren Umgebung für die Studenten und mit einem hohen Standard an beruflicher Exzellenz bietet.

Der praktische Teil wird unter aktiver Beteiligung des Studenten durchgeführt, der die Tätigkeiten und Verfahren jedes Kompetenzbereichs (Lernen zu lernen und zu tun) unter Begleitung und Anleitung der Dozenten und anderer Ausbildungskollegen ausführt, die die Teamarbeit und die multidisziplinäre Integration als transversale Kompetenzen für die pädagogische Praxis (Lernen zu sein und lernen, sich aufeinander zu beziehen) erleichtern.

Die im Folgenden beschriebenen Verfahren bilden die Grundlage für den praktischen Teil der Ausbildung. Ihre Durchführung hängt von der Verfügbarkeit und Arbeitsbelastung des Zentrums ab:





Modul	Praktische Tätigkeit
Gestaltung und Umsetzung von Gamifizierungsstrategien	Anwenden von Gamifizierungsmethoden in Bildungs- und Unternehmensumgebungen
	Entwerfen von Spielmechaniken und -dynamiken, die an unterschiedliche Zielgruppen angepasst sind
	Entwickeln von Spielen und interaktiven Lernerfahrungen
	Bewerten der Auswirkungen der Gamifizierung auf die Leistung und Motivation von Schülern
Nutzung digitaler Ressourcen im Klassenzimmer	Erstellen und Verwalten virtueller Klassenzimmer mithilfe von Bildungsplattformen
	Nutzen digitaler Tools zur Erstellung von Multimedia-Inhalten
	Implementieren von <i>Flipped-Classroom</i> -Strategien mit interaktiven Ressourcen
	Integrieren von Videospielen und Anwendungen in den Lehr-Lern-Prozess
Teammanagement und pädagogische Führung	Fördern der Zusammenarbeit durch spielerische Dynamiken
	Anwenden von Motivationsstrategien in Arbeitsgruppen und Bildungsteams
	Koordinieren von Lernaktivitäten auf der Grundlage von Brettspielen und Videospielen
	Entwickeln von Kompetenzen im Management von Lerngemeinschaften
Bewertung und Überwachung des Lernens	Entwerfen von spielerischen Bewertungsinstrumenten zur Messung des Fortschritts der Schüler
	Implementieren von Belohnungs- und Feedbacksystemen in Bildungsumgebungen
	Analysieren von Lerndaten, die mit digitalen Tools erfasst wurden
	Verwenden personalisierter Überwachungsmethoden zur Verbesserung der schulischen Leistungen
Innovation und digitale Transformation	Leiten von Digitalisierungsprojekten in Bildungseinrichtungen
	Entwickeln innovativer Vorschläge für spielbasiertes Lernen
	Erstellen von Inhalten für Online-Lernplattformen und pädagogische soziale Netzwerke
	Anpassen von Gamification-Strategien an verschiedene Bildungsniveaus und -kontexte

05

Praktikumszentren

Diese Zentren bieten Lehrkräften die Möglichkeit, spielerische Strategien in realen Kontexten umzusetzen, indem sie in multidisziplinären Teams zusammenarbeiten und modernste Technologien einsetzen, um den Bildungsprozess zu verbessern. Darüber hinaus wird das Praktikum unter Anleitung von Experten für digitale Bildung durchgeführt, wodurch die Kompetenzen im Bereich der Gestaltung interaktiver Erfahrungen und der Verwaltung technologischer Ressourcen verbessert werden können. Dank der Verbindung mit renommierten Institutionen werden die Studenten auf diese Weise praktische Erfahrungen auf hohem Niveau sammeln, die sie befähigen werden, die Transformation in ihren eigenen Bildungseinrichtungen voranzutreiben.

“

Die Praktikumszentren im Rahmen dieser Ausbildung werden renommierte Bildungs- und Unternehmensorganisationen sein, die sich der Innovation und Digitalisierung in Lernprozessen verschrieben haben.





Der Student kann diese Ausbildung in den folgenden Zentren absolvieren:



Bildung

Instituto Rambla Barcelona

Land	Stadt
Spanien	Barcelona

Adresse: Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

Instituto Rambla bietet ein breites Spektrum an
erstklassigen Ausbildungsprogrammen in einer Vielzahl von
Studienbereichen

Verwandte Praktische Ausbildungen:
-Digitale Bildung, E-Learning und Soziale Netzwerke



Bildung

Instituto Rambla Madrid

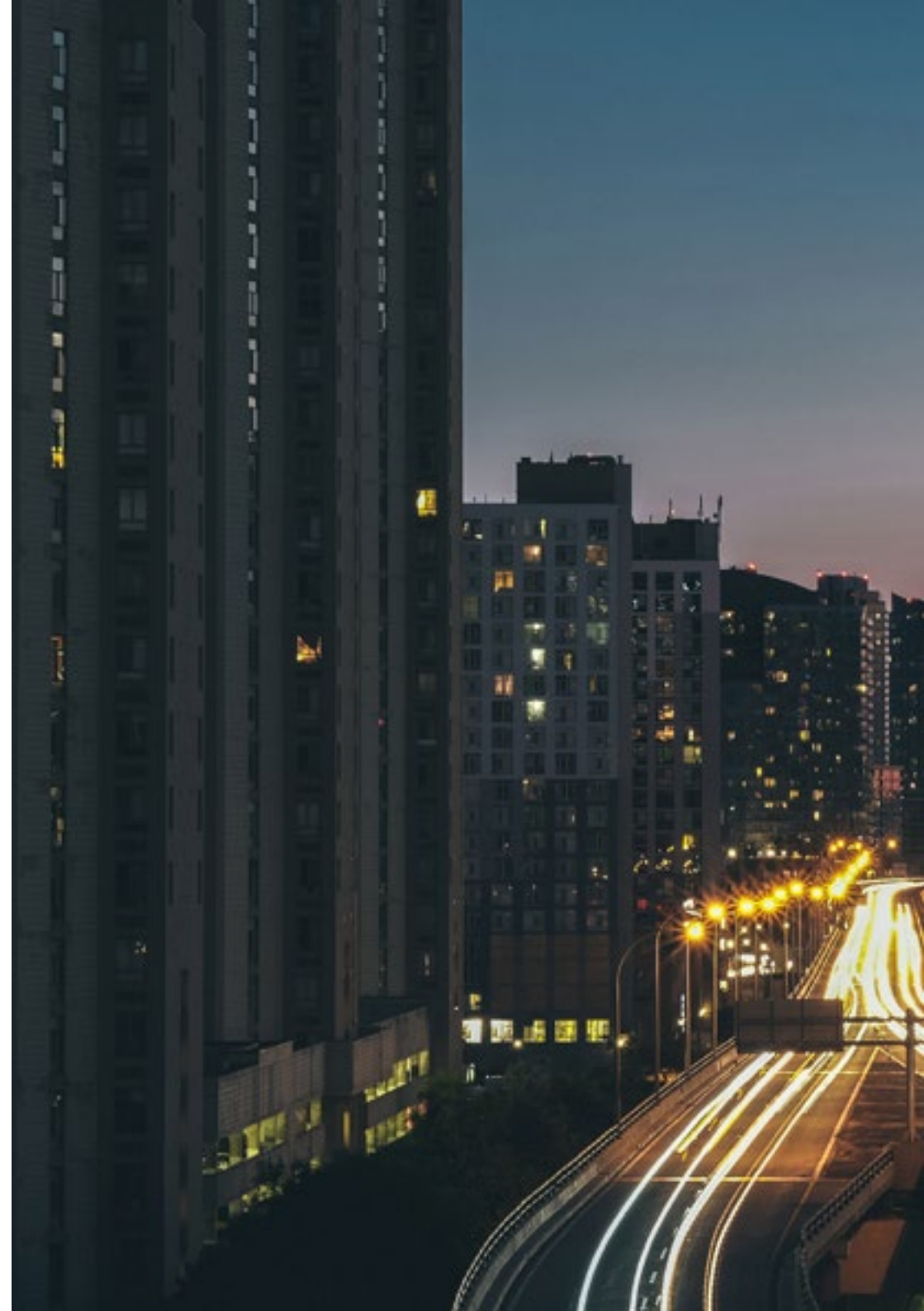
Land	Stadt
Spanien	Madrid

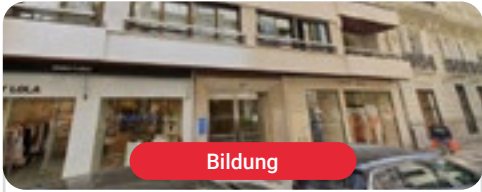
Adresse: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

Instituto Rambla bietet ein breites Spektrum an erstklassigen Ausbildungsprogrammen in einer Vielzahl von Studienbereichen

Verwandte Praktische Ausbildungen:

- Digitale Bildung, E-Learning und Soziale Netzwerke





Bildung

Instituto Rambla Valencia

Land	Stadt
Spanien	Valencia

Adresse: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004
València, Valencia

Instituto Rambla bietet ein breites Spektrum an
erstklassigen Ausbildungsprogrammen in einer Vielzahl von
Studienbereichen

Verwandte Praktische Ausbildungen:
-Digitale Bildung, E-Learning und Soziale Netzwerke

06

Allgemeine Bedingungen

Zivile Haftpflichtversicherung

Das Hauptanliegen dieser Einrichtung ist es, die Sicherheit sowohl der Fachkräfte im Praktikum als auch der anderen am Praktikum beteiligten Personen im Unternehmen zu gewährleisten. Zu den Maßnahmen, mit denen dies erreicht werden soll, gehört auch die Reaktion auf Zwischenfälle, die während des gesamten Lehr- und Lernprozesses auftreten können.

Zu diesem Zweck verpflichtet sich diese Bildungseinrichtung, eine Haftpflichtversicherung abzuschließen, die alle Eventualitäten abdeckt, die während des Aufenthalts im Praktikumszentrum auftreten können.

Diese Haftpflichtversicherung für die Fachkräfte im Praktikum hat eine umfassende Deckung und wird vor Beginn der Praktischen Ausbildung abgeschlossen. Auf diese Weise muss sich der Berufstätige keine Sorgen machen, wenn er mit einer unerwarteten Situation konfrontiert wird, und ist bis zum Ende des praktischen Programms in der Einrichtung abgesichert



Allgemeine Bedingungen der Praktischen Ausbildung

Die allgemeinen Bedingungen des Praktikumsvertrags für das Programm lauten wie folgt:

1. BETREUUNG: Während der Praktischen Ausbildung werden dem Studenten zwei Tutoren zugeteilt, die ihn während des gesamten Prozesses begleiten und alle Zweifel und Fragen klären, die auftauchen können. Einerseits gibt es einen professionellen Tutor des Praktikumszentrums, der die Aufgabe hat, den Studenten zu jeder Zeit zu begleiten und zu unterstützen. Andererseits wird dem Studenten auch ein akademischer Tutor zugewiesen, dessen Aufgabe es ist, den Studenten während des gesamten Prozesses zu koordinieren und zu unterstützen, Zweifel zu beseitigen und ihm alles zu erleichtern, was er braucht. Auf diese Weise wird die Fachkraft begleitet und kann alle Fragen stellen, die sie hat, sowohl praktischer als auch akademischer Natur.

2. DAUER: Das Praktikumsprogramm umfasst drei zusammenhängende Wochen praktischer Ausbildung in 8-Stunden-Tagen an fünf Tagen pro Woche. Die Anwesenheitstage und der Stundenplan liegen in der Verantwortung des Zentrums und die Fachkraft wird rechtzeitig darüber informiert, damit sie sich organisieren kann.

3. NICHTERSCHEINEN: Bei Nichterscheinen am Tag des Beginns der Praktischen Ausbildung verliert der Student den Anspruch auf diese ohne die Möglichkeit einer Rückerstattung oder der Änderung der Daten. Eine Abwesenheit von mehr als zwei Tagen vom Praktikum ohne gerechtfertigten/medizinischen Grund führt zum Rücktritt vom Praktikum und damit zu seiner automatischen Beendigung. Jedes Problem, das im Laufe des Praktikums auftritt, muss dem akademischen Tutor ordnungsgemäß und dringend mitgeteilt werden.

4. ZERTIFIZIERUNG: Der Student, der die Praktische Ausbildung bestanden hat, erhält ein Zertifikat, das den Aufenthalt in dem betreffenden Zentrum bestätigt.

5. ARBEITSVERHÄLTNIS: Die Praktische Ausbildung begründet kein Arbeitsverhältnis irgendeiner Art.

6. VORBILDUNG: Einige Zentren können für die Teilnahme an der Praktischen Ausbildung eine Bescheinigung über ein vorheriges Studium verlangen. In diesen Fällen muss sie der TECH-Praktikumsabteilung vorgelegt werden, damit die Zuweisung des gewählten Zentrums bestätigt werden kann.

7. NICHT INBEGRIFFEN: Die Praktische Ausbildung beinhaltet keine Elemente, die nicht in diesen Bedingungen beschrieben sind. Daher sind Unterkunft, Transport in die Stadt, in der das Praktikum stattfindet, Visa oder andere nicht beschriebene Leistungen nicht inbegriffen.

Der Student kann sich jedoch an seinen akademischen Tutor wenden, wenn er Fragen hat oder Empfehlungen in dieser Hinsicht erhalten möchte. Dieser wird ihm alle notwendigen Informationen geben, um die Verfahren zu erleichtern.

07 Qualifizierung

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Praktische Ausbildung in Gamification und Digitale Ressourcen**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra ([Amtsblatt](#)) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: Praktische Ausbildung in Gamification und Digitale Ressourcen

Dauer: 3 Wochen

Anwesenheit: Montag bis Freitag, 8-Stunden-Schichten

Kreditpunkte: 4 ECTS



zukunft

gesundheit vertrauen menschen

erziehung information tutoren

garantie akkreditierung unterricht

institutionen technologie lernen

gemeinschaft verpflichtung

persönliche betreuung innovation

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung

entwicklung institutionen

virtuelles Klassenzimmer sprachen

tech global
university

Praktische Ausbildung
Gamification und Digitale Ressourcen

Praktische Ausbildung

Gamification und Digitale Ressourcen