

# Universitätskurs

## Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums



## Universitätskurs

### Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/fortgeschrittene-technologien-entwicklung-metaversums](http://www.techtitude.com/de/informatik/universitatskurs/fortgeschrittene-technologien-entwicklung-metaversums)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Kursleitung

---

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

---

Seite 18

05

Methodik

---

Seite 22

06

Qualifizierung

---

Seite 30

# 01

# Präsentation

Das Ziel des Metaversums ist es, alle physikalischen Probleme zu lösen und zu überwinden, die den Erfolg der virtuellen Realität bisher eingeschränkt haben. Zu den fortschrittlichen Technologien, die die Entwicklung des Cyberspace vorangetrieben haben, gehören Hardware- und Softwareprodukte, die wiederum unerlässlich sind, um Stimulus-Simulatoren zu befähigen und eine zugängliche gemeinsame virtuelle und sensorische Erfahrung zu ermöglichen. Aus diesem Grund bietet TECH ein komplettes und präzises Studium an, das sich unter anderem auf die Entwicklung von Programmiersprachen und *Web3-Frameworks* sowie auf Grafik-Engines und 3D-Design-Software und die erfolgreichsten Geräte und Plattformen in diesem Umfeld konzentriert. Das Programm ist zu 100% online und richtet sich an Studenten der Informatik und andere Fachleute, die ihr Wissen in diesem Bereich erweitern und aktualisieren möchten und das Gelernte in ihrer beruflichen Praxis anwenden können.



“

*Schreiben Sie sich für diesen Universitätskurs ein, um mehr über die Möglichkeiten des Internet of Things und der 3D-Rekonstruktion zu erfahren”*

Das alltägliche Leben, wie wir es kennen, ist im Begriff zu verschwinden. Seit der "vierten industriellen Revolution" stehen neue Technologien im Mittelpunkt und lassen die alten Freizeitaktivitäten hinter sich. Das Metaversum bietet die Möglichkeit, einen Raum zu verlassen, ohne reisen zu müssen, und mit anderen Nutzern von überall auf der Welt zu interagieren. Angesichts der universellen Zugänglichkeit, die es bietet, und des großen Interesses, das diese Szenarien in der Bevölkerung wecken, setzen die Unternehmen auf den Fortschritt der neuen Technologien, die die Entwicklung des Cyberspace ermöglichen. Eine davon ist das IoT, das die Verbindung von Geräten über das Netz ermöglicht. Wenn dies mit KI kombiniert wird, entsteht ein kontextualisierter und aktualisierter Raum, der sich täglich verändert.

Die Möglichkeit, Spielalternativen anzubieten, die sich immer mehr auf das Erlebnis konzentrieren, bedeutet, dass die Vorteile dieses virtuellen Paradigmas unendlich sind. Daher setzen immer mehr Spezialisten auf Online-Plattformen und 3D-Softwaredesign. TECH hat ein umfassendes und präzises Programm entwickelt, das sich mit alternativer, virtueller und gemischter Realität befasst, um zu verstehen, wie wichtig es ist, den Benutzern je nach ihren Interessen variable Erfahrungen zu bieten. Darüber hinaus befasst sich der Lehrplan dieses Universitätskurses in Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums mit *Data Science*, *Big Data* und künstlicher Intelligenz als Motoren für die Umwandlung von Daten in nützliche Informationen und die Personalisierung von Spielerlebnissen.

Ein Unterricht, der nicht nur theoretisches Wissen vermittelt, sondern in Zusammenarbeit mit Experten auf diesem Gebiet den Studenten die Grundlagen für echte Leistungen im virtuellen Szenario vermittelt. Dies ist eine einzigartige Gelegenheit, sich mit der Zukunft der Technologie und den für digitale Welten im Jahr 2050 vorgesehenen Neuerungen zu beschäftigen. Ein Programm, das zudem in einem 100%igen Online-Format konzipiert wurde, um den Fachleuten die aktuelle digitale Realität näher zu bringen, wann und wo sie es brauchen, ohne vorgegebene Zeitpläne. Gleichzeitig ermöglicht die von TECH in allen Studiengängen angewandte *Relearning*-Methode den Studenten, die Stunden des Auswendiglernens zu reduzieren und sich die Inhalte schrittweise und leicht anzueignen, und zwar durch die vielfältigen Multimedia-Ressourcen und die Simulation realer Fälle, die den Informatiker von heute auf die berufliche Zukunft vorbereiten werden.

Dieser **Universitätskurs in Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, präsentiert von Experten für Metaversum, *Blockchain* und Web 3.0
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Seien Sie Teil der Profis, die an der Spitze der Technologie und des Web 3.0 stehen, und verbessern Sie Ihre Projekte, die sich auf KI konzentrieren"*

“

*Dieser Universitätskurs vermittelt Ihnen spezifisches Wissen über Hardware und Plattformen, die den größten Trend im aktuellen Gaming-System darstellen, so dass Sie sich in diesem Bereich mit Leichtigkeit entwickeln können"*

*Holen Sie sich einen einfachen und praktischen Unterricht, der Sie dank seiner 100%igen Online-Modalität in Ihren täglichen Aktivitäten nicht einschränken wird, sei es privat oder im Beruf.*

*Bringen Sie Ihr Wissen auf den neuesten Stand, um Ihre berufliche Karriere voranzutreiben, und lernen Sie mit Garantie neue Programmiersprachen.*

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Spezialisten aus führenden Unternehmen und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.



# 02 Ziele

Dieser Universitätskurs in fortgeschrittenen Technologien für die Entwicklung des Metaversums zielt darauf ab, die Kenntnisse von Studenten der Informatik zu erweitern und zu aktualisieren, um sie zu Experten auf dem Gebiet der technischen Aspekte für Web2 und 3 und die Entwicklungsumgebung im Cyberspace zu machen. Das Programm befasst sich mit Grafik-Engines und 3D-Designsoftware sowie mit Datenwissenschaft und KI und deren Einsatz bei der Entwicklung des Metaversums. Auf diese Weise erwerben die Studenten die grundlegenden Konzepte, die notwendig sind, um auf praktische und einfache Weise die verschiedenen Marktstrategien und Zukunftstrends zu verstehen, damit sie in ihrem Berufsfeld mit Begeisterung agieren können.

KRP / BTC  
Vol 3 023

BCHSV / BTC  
Vol 1 960

TUSD / BT  
1 967

“

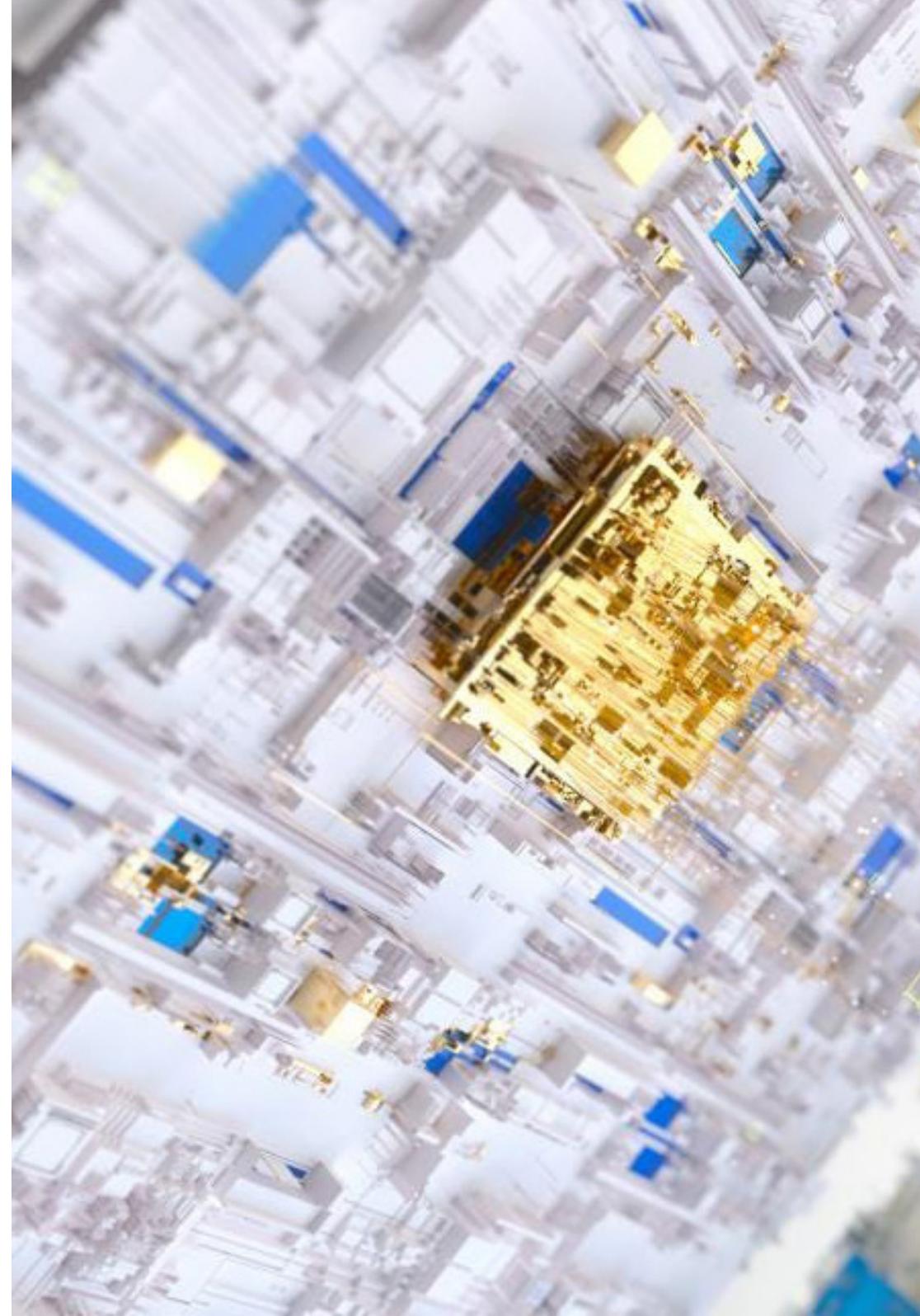
*Warten Sie nicht länger, erwerben Sie einen Abschluss, der den Anforderungen des heutigen IT-Sektors entspricht und heben Sie sich von anderen Fachleuten ab, die nicht auf dem neuesten Stand sind”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Generieren von Fachwissen über das Web 3.0
- ◆ Untersuchen aller Komponenten, aus denen ein Metaversum besteht
- ◆ Entwickeln eines Metaversums aus den verfügbaren Tools und Komponenten
- ◆ Analysieren der Bedeutung der *Blockchain* als Datenverwaltungsmodell
- ◆ Begründen der Verbindung zwischen der *Blockchain* und der Gegenwart und Zukunft des Metaversums
- ◆ Entdecken der Anwendungsfälle und Auswirkungen dezentralisierter Finanzen in unserer heutigen und zukünftigen Welt
- ◆ Analysieren der Entwicklung der Videospiegelindustrie und der ersten primitiven Beispiele des Metaversums
- ◆ Erforschen der klassischen Geschäftsmodelle, des allgemeinen Zustands der Branche und der Entstehung des GameFi-Konzepts
- ◆ Herstellen von Synergien zwischen *E-Sports* und anderen Ökosystemen der *Gaming*-Industrie in Bezug auf aktuelle Metaversen
- ◆ Entwickeln neuer Fähigkeiten, die es dem Studenten ermöglichen, Geschäftsmöglichkeiten in den verschiedenen Trägern des Metaversums zu identifizieren
- ◆ Erkennen und Fördern aller möglichen Monetarisierungskanäle innerhalb des Metaversums
- ◆ Vertiefen der Metaversum-Erfahrung aus einer anderen Perspektive, um zu verstehen, wie sich all diese potenziellen Entwicklungen auf uns auswirken, und um alle Fragen ihrer Anwendung mittelfristig zu beantworten
- ◆ Begründen des Metaversums als Teil des täglichen Lebens, um es in all seinen Bereichen optimal nutzen zu können
- ◆ Vorbereiten auf alle Veränderungen, die das Metaversum in der Zukunft mit sich bringt, und wissen, wie es das Leben, das Geschäft oder die Art und Weise, wie wir mit anderen in Beziehung treten, beeinflussen kann





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Gewinnen eines speziellen Verständnisses der aktuellen Technologielandschaft, wie sie für das Web 3.0 und das Metaversum gilt
- ◆ Entwickeln der Fähigkeit, fortgeschrittene Programmierkonzepte zu verstehen
- ◆ Erwerben von Fachwissen über fortgeschrittene *Blockchain*-Konzepte
- ◆ Vertraut werden mit der Verwendung von Entwicklungs- und Designumgebungen, die in der Videospiegelindustrie und bei der Programmierung eingesetzt werden
- ◆ Analysieren der großen Vielfalt an Technologien, die auf das Metaversum angewendet werden können
- ◆ Beurteilen der Möglichkeiten der Verbindung zwischen Plattformen und Anbietern im Metaversum-Ökosystem
- ◆ Verbessern der Projektionsfähigkeit der aktuellen Technologien in die Zukunft

“

*Dank TECH erhalten Sie Fachwissen über die aktuelle Technologielandschaft in Bezug auf Web3 und das Metaversum"*

# 03

## Kursleitung

Die Erstellung eines digitalen Projekts erfordert ein umfangreiches Wissen, das TECH den Studenten der Informatik durch den Unterricht von Experten mit jahrelanger Erfahrung in diesem Bereich zur Verfügung stellt. Dazu verfügt das Programm über eine Gruppe von spezialisierten und konsolidierten Dozenten in diesem Bereich als Garantie für das richtige Studium der Studenten. Die Fachleute können sich außerdem über einen direkten Kommunikationskanal mit den Dozenten in Verbindung setzen, über den sie alle ihre Fragen klären können. All dies mit dem Ziel, die multidisziplinäre Natur der Informatiker zu fördern, um ihre Fähigkeiten zu perfektionieren und in den Fortschritt der fortschrittlichen Technologien für die Entwicklung des Metaversums einzugreifen.



“

*Wollen Sie sich die Gelegenheit entgehen lassen, von Fachleuten zu lernen, die schon seit Jahren in Ihrem Sektor tätig sind? Die Dozenten werden Ihnen die Grundlagen vermitteln, damit Sie in Ihrer beruflichen Praxis mit Erfolgsgarantie handeln können"*

## 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 Data Science an der Polytechnischen Universität von Madrid



# 04

## Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Programms wurde vom Expertenteam des Metaversums sorgfältig ausgearbeitet. Aus diesem Grund wird der Universitätskurs in Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums von Fachleuten unterstützt, die präzise und vollständige Inhalte auf der Grundlage realer Erfahrungen entwickelt haben. Es ist ein alternativer Weg für Informatiker, ihr Wissen in der virtuellen Welt zu aktualisieren, und zwar auf direkte und einfache Weise, ohne Zeitpläne oder Anfahrtswege. Der 100%ige Online-Modus von TECH ermöglicht es, das Studium an die persönlichen und beruflichen Bedürfnisse der Studenten anzupassen. Darüber hinaus befreit die *Relearning*-Methode die Fachleute von langen Stunden des Auswendiglernens dank der schrittweisen Aneignung des Lehrplans.

LTC

\$ 197.04

-2.00% (\$4.20) in 12h

-17.70% (\$40.00) in 7d

\$ 42.42

“

*Ein Lehrplan, der Sie in die Lage versetzen soll, Ihr eigenes Web 3.0-Projekt zu erstellen, das auf Big Data basiert und die höchstmögliche Rentabilität erzielt"*

## Modul 1. Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums

- 1.1. Stand der Technik bei der Entwicklung des Metaversums
  - 1.1.1. Technische Aspekte für das Web 2.0
  - 1.1.2. Technologien zur Unterstützung des Metaversums
  - 1.1.3. Technische Aspekte für das Web 3.0
- 1.2. Entwicklungsumgebung, Programmiersprachen und Web 2.0-Frameworks
  - 1.2.1. Web 2.0 Entwicklungsumgebungen
  - 1.2.2. Web2 Programmiersprache
  - 1.2.3. Web2-Frameworks
- 1.3. Entwicklungsumgebung, Programmiersprachen und Web 3.0-Frameworks
  - 1.3.1. Web2 Entwicklungsumgebungen
  - 1.3.2. Web2 Programmiersprache
  - 1.3.3. Web2-Frameworks
- 1.4. Orakel und MultiChain
  - 1.4.1. Onchain vs. Offchain
  - 1.4.2. Interoperabilität
  - 1.4.3. MultiChain
- 1.5. Grafik-Engines und 3D-Design-Software
  - 1.5.1. CPU vs. GPU
  - 1.5.2. Grafik-Engines
  - 1.5.3. 3D-Design-Software
- 1.6. Geräte und Plattformen
  - 1.6.1. Videospiele-Hardware
  - 1.6.2. Plattformen
  - 1.6.3. Gegenwärtige Wettbewerbslandschaft
- 1.7. Big Data und künstliche Intelligenz im Metaversum
  - 1.7.1. Datenwissenschaft. Daten in Informationen umwandeln
  - 1.7.2. Big Data. Strategie für den Lebenszyklus von Daten im Metaversum
  - 1.7.3. Künstliche Intelligenz. Personalisierung von Benutzererfahrungen





- 1.8. Erweiterte Realität, virtuelle Realität und gemischte Realität im Metaversum
  - 1.8.1. Alternative Realitäten
  - 1.8.2. Erweiterte Realität vs. Virtuelle Realität
  - 1.8.3. Gemischte Realität
- 1.9. *Internet of Things* und 3D-Rekonstruktion
  - 1.9.1. 5G und Telekommunikationsnetzwerke
  - 1.9.2. *Internet of Things*
  - 1.9.3. 3D-Rekonstruktion
- 1.10. Zukunft der Technologie. Metaversum von 2050
  - 1.10.1. Technologische Barrieren
  - 1.10.2. Entwicklungspfade
  - 1.10.3. Metaversum von 2050

“ Ein Programm, das Ihnen helfen soll, die Computerkenntnisse zu entwickeln, die für Sie im technologischen Bereich der Zukunft unverzichtbar sein werden”

# 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 hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

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

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses 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.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten  
Lernergebnisse aller spanischsprachigen  
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

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

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



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



### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



### Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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



### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





#### Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

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

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



#### Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätskurs in Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums** 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 Fortgeschrittene Technologien für die Entwicklung des Metaversums**

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 institutionen

virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

### Universitätskurs

Fortgeschrittene Technologien für  
die Entwicklung des Metaversums

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

# Universitätskurs

Fortgeschrittene Technologien für  
die Entwicklung des Metaversums

