

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
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

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

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

Die *Gaming-* und *E-Sports*-Branche erlebt derzeit ein rasantes Wachstum, und es wird erwartet, dass sie in naher Zukunft weiter exponentiell wachsen wird. Mit dem technologischen Fortschritt wird das Metaversum mehr und mehr zu einer greifbaren Realität, und Videospiele und *E-Sports* werden wesentliche Werkzeuge sein, um in dieser Umgebung eindrucksvolle und fesselnde Erfahrungen zu schaffen. Daher befasst sich dieser Studiengang mit einem Bereich, der heute von großer Bedeutung ist. Er konzentriert sich auf das Design und die Entwicklung hochwertiger Spielerlebnisse für das Metaversum und legt den Schwerpunkt auf das spielbare Erlebnis, die Monetarisierungsmethoden oder das Spieler-Investor-Paradigma. Dieses Programm, das immer online angeboten wird, ist der Startschuss für eine professionelle Karriere in nur 150 Stunden.





“

*Tauchen Sie ein in das Metaversum
und in die Techniken, die es dank TECH
besonders immersiv machen werden"*

Die Videospiele- und *E-Sports*-Industrie ist eine der am schnellsten wachsenden Branchen des letzten Jahrzehnts. Die COVID-19-Pandemie hat diesen Trend noch verstärkt, da beide Bereiche für viele Menschen eine immer beliebtere und zugänglichere Form der Unterhaltung geworden sind.

Aber nicht nur das, Videospiele und E-Sport sind auch wichtige Instrumente, um im Metaversum eindringliche und fesselnde Erlebnisse zu schaffen. In diesem Sinne stellt die *Gaming*- und *E-Sports*-Branche eine einzigartige Gelegenheit für diejenigen dar, die sich auf die Schaffung von Spielerlebnissen für das Metaversum vorbereiten und spezifische Fähigkeiten entwickeln möchten.

Der Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum zielt daher genau darauf ab, den Studenten die Fähigkeiten und das Wissen zu vermitteln, die sie benötigen, um qualitativ hochwertige und äußerst profitable Spielerlebnisse zu entwerfen und zu entwickeln. Durch eine innovative Lehrmethodik, die auf *Relearning* basiert, bietet das Programm eine aktuelle Spezialisierung in Bereichen wie der Multiplattformfähigkeit des Metaversums, den verschiedenen Plattformen, auf denen es präsentiert werden kann, oder der Monetarisierung von Spielen in diesen Umgebungen sowie anderen relevanten Themen der Branche.

Dieser Studiengang wird vollständig online unterrichtet, was eine größere Flexibilität und Bequemlichkeit bei der Organisation der akademischen Ressourcen und der Anpassung des Studiums an die persönlichen und beruflichen Verpflichtungen der Studenten ermöglicht. Darüber hinaus fördert die *Relearning*-Methode die schnelle Verinnerlichung von Konzepten durch ihre Wiederholung mit den dynamischsten Ressourcen.

Dieser **Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus der *Gaming*-Industrie und dem E-Sport vorgestellt werden, als Zugang zum Metaversum
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen 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 Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Entwickeln Sie dank TECH wirksame Strategien für das Wachstum von E-Sport-Teams im Metaversum"



*Untersuchen Sie die profitabelsten
Monetarisierungsmethoden für
Videospiele im Metaversum"*

*Sie werden ein Experte für die
Vorhersage der wirtschaftlichen
Entwicklung des Metaversums
in den kommenden Jahren sein.*

*Ein Programm, das die perfekte
Balance zwischen Interaktivität
und Spielerlebnis bietet.*

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 situiertes 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

Der Aufstieg der *Gaming-* und *E-Sports*-Branche hat dazu geführt, dass sich die Unternehmen anpassen und nach Fachleuten suchen, die mit den neuesten Trends vertraut sind. Angesichts des Erfolgs des Metaversums und der dort stattfindenden Transaktionen wurde der Universitätskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum mit dem Ziel ins Leben gerufen, die Fähigkeiten von Informatikern in diesem Bereich zu erweitern und zu aktualisieren, damit sie sich in diesem Kompetenzbereich mit so viel Potenzial solide entwickeln können.



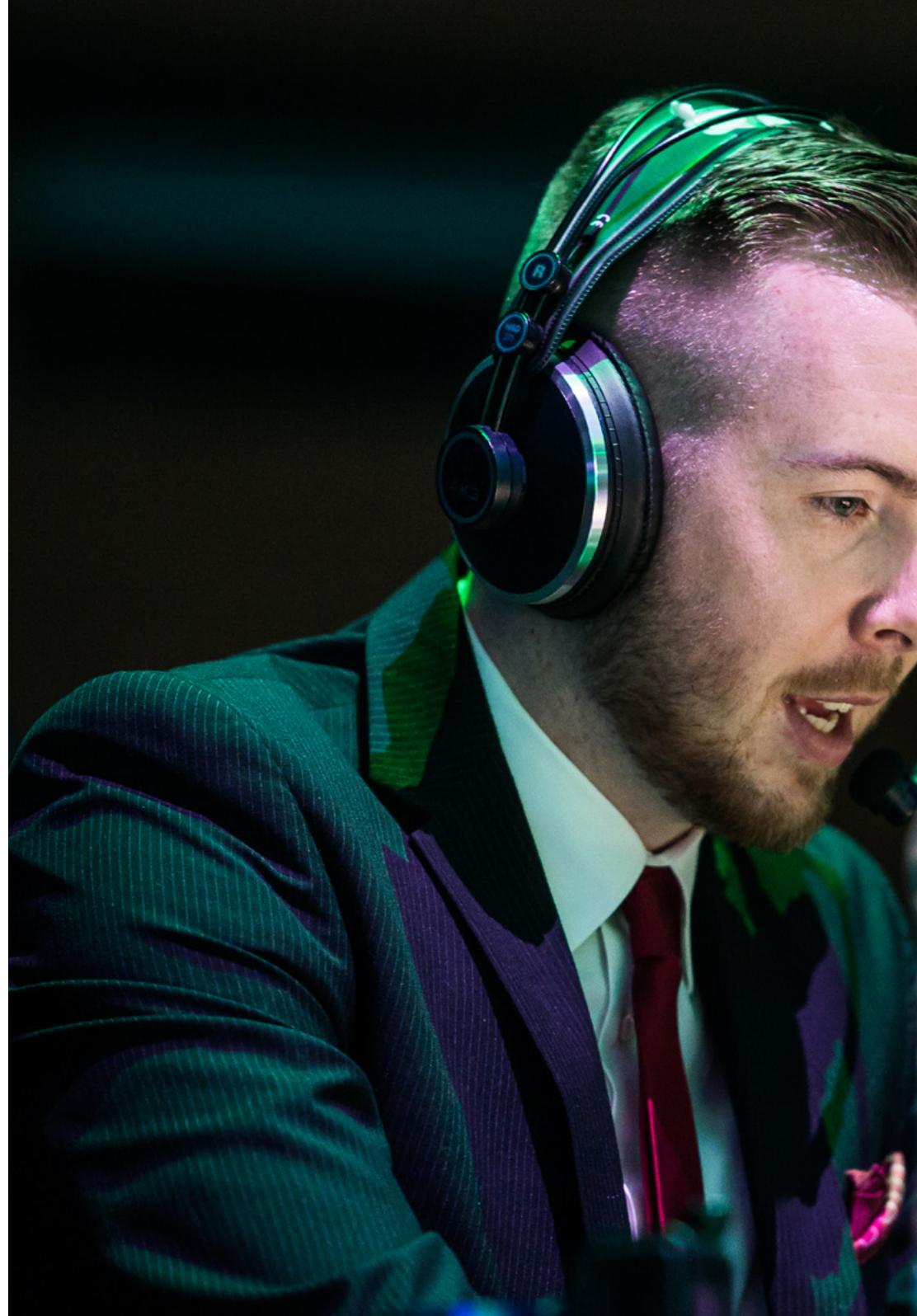
“

Geben Sie Ihrer Karriere einen entscheidenden Schub, indem Sie die Geschäftsmodelle beherrschen, die Projekte im Metaversum lebensfähig machen"



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 Videospielindustrie 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





Spezifische Ziele

- ◆ Ermitteln der einflussreichsten Videospiele der Geschichte bis hin zum Metaversum-Konzept
- ◆ 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
- ◆ Analysieren der aktuellen Situation der Videospiegelindustrie und der verschiedenen Geschäftsmodelle, die die Durchführbarkeit ihrer Projekte erleichtern
- ◆ Eingehen auf die Definition von *Play-to-Earn*, um die konzeptionellen Unterschiede zum *Play&Earn*-Modell zu verstehen
- ◆ Verstehen, was unter dem Spieler-Investor-Paradigma zu verstehen ist, um spezifische *Targets* innerhalb der Branche bestimmen und untersuchen zu können
- ◆ Fähig 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
- ◆ 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

“

Wenden Sie Tools an, um Synergien zwischen Nischenmärkten wie dem E-Sport und dem Metaversum zu schaffen"

03

Kursleitung

TECH hat diesen Studiengang in Zusammenarbeit mit einem Team von Metaversum-Experten entwickelt, um ein hohes akademisches Niveau zu gewährleisten. Die Dozenten dieses Programms sind Profis, die sich mit immersiven Erfahrungen auskennen und eigene Projekte in der Branche haben. Durch diese Zusammenarbeit haben die Studenten nicht nur Zugang zu einem qualitativ hochwertigen Lehrplan, sondern auch die Möglichkeit, die Erfahrungen der Dozenten als Referenz zu nutzen.



“

*Werden Sie führend in der Gestaltung
immersiver Erlebnisse im Metaversum
dank der Beratung durch das von TECH
zusammengestellte Dozententeam"*

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



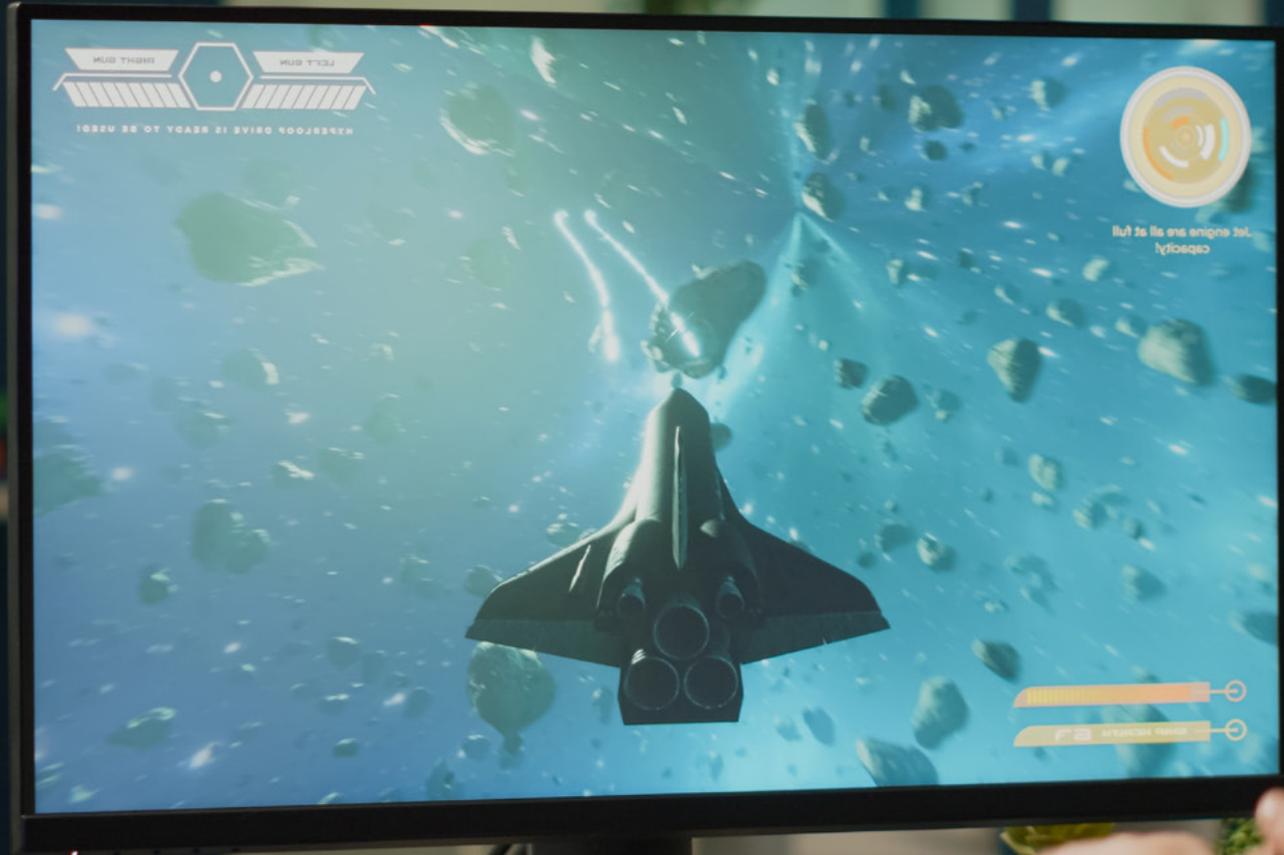
Hr. Cavestany Villegas, Íñigo

- ◆ 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. Sánchez Temprado, Alberto

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



04

Struktur und Inhalt

TECH ist auf Universitatsebene fur seine innovative *Relearning*-Methode anerkannt, die in ihrem Universitatskurs in Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum angewandt wird. Diese Methodik ermoglicht es den Studenten, sich das Wissen uber das Metaversum schrittweise und einfach anzueignen, ohne lange Stunden mit Auswendiglernen zu verbringen. Das Ziel dieses Programms ist es, das Studium von Fachleuten zu erleichtern, ohne die prazisen und anspruchsvollen akademischen Standards zu beeintrachtigen.



“

Profitieren Sie von den Vorteilen einer Spezialisierung von zu Hause aus durch interaktive Zusammenfassungen, Videos und andere dynamische Ressourcen"

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 Zuxkerberg 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. Metaversum: 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-Sports
 - 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

“

Entwickeln Sie die besten Play-to-Earn- oder Free-to-Play-Strategien im Metaversum mit den Konzepten, die Sie in diesem Kurs ausführlich studieren 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 Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **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 Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

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

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

Gaming-Industrie
und E-Sports als Tor
zum Metaversum

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

Universitätskurs

Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum