

Universitätsexperte

Web 3.0 Metaversum-Basis





Universitätsexperte Web 3.0 Metaversum-Basis

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-web-3-0-metaversum-basis

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 Multiversum hat Hypothesen möglich gemacht, die noch vor wenigen Jahren undenkbar waren. Damals prägte Berners-Lee den Begriff "Semantic Web" für ein Web, in dem Geräte wie Menschen Inhalte verarbeiten und Daten miteinander verknüpft und kontextualisiert werden. Dank künstlicher Intelligenz und der Arbeit von Cyber-Experten ist diese Entwicklung Wirklichkeit geworden. Jeden Tag entstehen jedoch neue Informatik- und Digitalisierungswerkzeuge, die von diesen Spezialisten in die Praxis umgesetzt werden müssen und für die es auf dem Markt eine wachsende Nachfrage gibt. Aus diesem Grund bietet die TECH Technologische Universität einen 100%igen Online-Studiengang an, der sich mit dem Metaversum, Online-Geschäftsmodellen und der dritten Ära des Internets befasst.





“

Mit diesem Universitätsexperten werden Sie in nur 6 Monaten in das Metaversum eintauchen und alle darin enthaltenen Geschäftsmöglichkeiten beherrschen"

Wir sprechen heute von der vierten industriellen Revolution, einem Paradigma, in dem das Leben ohne Technologie nicht mehr möglich ist. Die Bürger sind tagtäglich von digitalen Werkzeugen abhängig, da die Automatisierung dazu geführt hat, dass alltägliche Prozesse ins Internet verlagert wurden. Aus wirtschaftlicher Sicht ist der Cyberspace ein schnelles und modernes Mittel für Transaktionen mit weniger Kontrolle. Darüber hinaus gibt es bereits eigene Währungen, wie zum Beispiel den bekannten *Bitcoin*. Diese Kryptowährungen haben eine sehr positive Bilanz mit einer Wachstumsrate von über 180%.

Dies ist eine Chance für die Geschäftsentwicklung, an der alle Organisationen teilhaben wollen. Daher besteht eine große Nachfrage nach Fachleuten, die sich diesem Sektor widmen und die Werkzeuge des Metaversums beherrschen. Diese Spezialisten ermöglichen es den Unternehmen, ihre Gewinne zu maximieren und vor allem nicht auf einem Markt zurückzubleiben, der von Tag zu Tag obsolet wird.

Die TECH Technologische Universität bietet einen Studiengang an, der Informatiker und andere Fachleute weiterbildet, die sich für das Web 3.0 interessieren. Dieser Studiengang untersucht unter anderem die Möglichkeiten, die die Technologie bietet, um Bedürfnisse zu befriedigen, die Relevanz von Avataren als Ausgangspunkt in einem Metaversum sowie die Vorteile und Herausforderungen für Marken, die sich in diesem Raum präsentieren wollen. Darüber hinaus wendet die TECH Technologische Universität die Methode des *Relearning* an, eine 100%ige Online-Modalität, die das Studium erleichtert, die Studenten vom stundenlangen Auswendiglernen befreit und ihren Lernprozess im virtuellen Raum beschleunigt.

Dieser **Universitätsexperte in Web 3.0 Metaversum-Basis** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, präsentiert von Experten für Kryptowährungen, *Blockchain* und Web 3.0
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ 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



Planen Sie Ihre Zukunft auf der Grundlage von Investitionen und Wertschwankungen virtueller Währungen und verstehen Sie die Bedeutung der Anwendung der Blockchain-Technologie"



Studieren Sie, wann und wo Sie wollen, mit nur einem Klick, dank des 100%igen Online-Modus und all der Möglichkeiten, die TECH Ihnen bietet, um Ihr Studium mit Ihrem Privat- und Berufsleben zu verbinden"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten 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.

Noch nicht von Kryptowährungen überzeugt? Entdecken Sie die Vorteile der wirtschaftlichen Dezentralisierung von Staaten und etablieren Sie sich auf dem digitalen Markt.

Nutzen Sie die Werkzeuge der Blockchain, um nach Ihrem Studium selbstbewusst in einem boomenden Markt zu agieren, der großen Erfolg verspricht.



02 Ziele

Die neuesten Trends im digitalen Konsum stehen in direktem Zusammenhang mit den Grundlagen des Metaversums. Von der sozialen Interaktion bis hin zu Geschäftsprojekten, die im Internet entwickelt werden, bieten sie zahlreiche Vorteile gegenüber den herkömmlichen Prozessen im realen Leben. Aus diesem Grund hat die TECH Technologische Universität einen kompletten und präzisen Studiengang entwickelt, der Informatikern und anderen verwandten Disziplinen eine Fortbildung bietet, die sie am Ende ihres Studiums in die Lage versetzt, sich problemlos in den virtuellen Szenarien der Zukunft zu bewegen. Dies ist eine einzigartige Gelegenheit, die von erfahrenen Dozenten aus dem Metaversum unterstützt wird und zur Qualifikation von Spezialisten auf hohem Niveau führen wird.



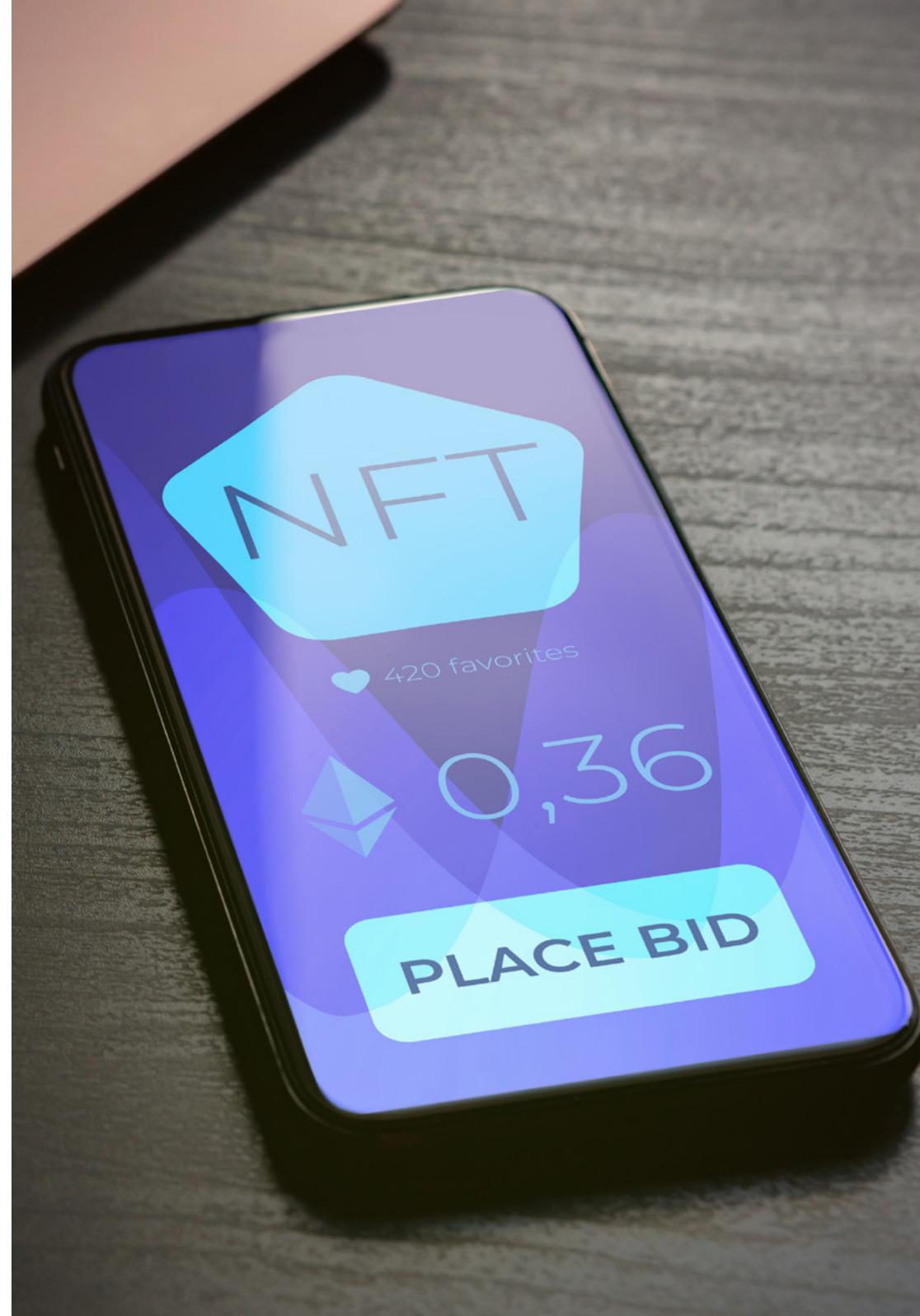
“

Verschaffen Sie sich einen Vorteil gegenüber anderen Informatikern und nehmen Sie dank dieses Universitätsexperten an der Entwicklung des Webs in Richtung Web 3.0 teil"



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 der Auswirkungen des dezentralen Finanzwesens in der 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 für die 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

Modul 1. Web 3.0. Grundlage des Metaversums

- ◆ Analysieren der Entwicklung des Webs bis zum Web 3.0
- ◆ Begründen der Bedeutung der Werte und Prinzipien, die dem Web 3.0 Leben verleihen
- ◆ Untersuchen der Möglichkeiten, die die Technologie bei der Lösung von Bedürfnissen bietet
- ◆ Untersuchen der technologischen Ebenen des Web 3.0 und ihrer Funktion
- ◆ Bestimmen der Rolle der Nutzer beim Fortschritt des Web 3.0
- ◆ Entschlüsseln von Geschäftsmöglichkeiten für Benutzer und Organisationen
- ◆ Navigieren vom Web 3.0 zum Metaversum

Modul 2. Das Metaversum

- ◆ Begründen des Web 3.0 als Kernkomponente für die Schaffung eines Metaversums
- ◆ Bestimmen der Hindernisse und des Potenzials, das VR und KI haben
- ◆ Untersuchen der Gesetzgebung, die Metaversen zugrunde liegt
- ◆ Analysieren der verschiedenen Arten von digitalen Identitäten, die einem Metaversum zugrunde liegen
- ◆ Feststellen der Relevanz von Avataren als Ausgangspunkt in einem Metaversum
- ◆ Spezifizieren, warum drei Schlüsselaspekte des Metaversums es zu einem Multi-Aktivitäts-Szenario machen können
- ◆ Entwickeln der Metaversum-Komponenten in realen Anwendungsfällen

Modul 3. Geschäftsmodelle. Anwendungsfälle im Metaversum

- ◆ Entwickeln von Geschäftskapazitäten im Metaversum in verschiedenen Sektoren und Branchen
- ◆ Analysieren verschiedener Aktionen mit sozialer Wirkung, die in der realen Welt repliziert werden können
- ◆ Ermitteln neuer Schulungs- und Lernwege durch *E-Learning* im Metaversum
- ◆ Stärken von Marken durch ihre Präsenz im Metaversum
- ◆ Begründen, warum *Business to Avatar* das führende Geschäftsmodell für Marken ist
- ◆ Ermitteln der Vorteile und Herausforderungen, denen Marken bei der Nutzung des Metaversums gegenüberstehen
- ◆ Analysieren von Geschäftsmodellen, die auf reale Fälle im Metaversum angewendet werden



Möchten Sie die neuen Modelle der virtuellen Assistenten beherrschen? TECH gibt Ihnen die Schlüssel, um die 3D-Umgebungen zu betreten und Teil der professionellen Avantgarde im Cyberspace zu werden"

03

Kursleitung

Die TECH Technologische Universität hat eine Gruppe von Dozenten, die Experten für virtuelle Umgebungen und die Erstellung von Webseiten sind, damit beauftragt, die Inhalte dieser Qualifikation zu entwickeln und zu unterrichten. Dank ihrer Erfahrung werden die Studenten nicht nur über theoretische Kenntnisse verfügen, sondern auch in der Lage sein, mit Fachleuten, die bereits in diesem Bereich tätig sind, zu diskutieren und sie um Rat zu fragen, so dass der Inhalt des Lehrplans von den Dozenten bestätigt wird und eine große Präzision aufweist, indem er sich mit dem Metaversum, dem Web 3.0, dem Raum der Kryptowährungen und allen Akteuren, die in dieser virtuellen Sphäre zu finden sind, auseinandersetzt.



“

Setzen Sie Ihr Wissen über fortschrittliche Technologien in die Praxis um und erzielen Sie optimale Ergebnisse dank KI, Augmented Reality und IoT”

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 Second World
- ♦ Leiter Web3 und Gaming
- ♦ IBM Cloud Spezialist bei IBM
- ♦ Vorstandsmitglied von Netspot OTN, Velca und Poly Cashback
- ♦ Dozent an Wirtschaftsschulen wie der IE Business School oder IE Human Sciences and Technology
- ♦ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft an der IE Business School
- ♦ Masterstudiengang in Unternehmensentwicklung an der Autonomen Universität von Madrid
- ♦ IBM Cloud Spezialist
- ♦ Professionelle Zertifizierung als IBM Cloud Solution Advisor



Professoren

Hr. Ripoll López, Carlos

- ◆ Ingenieur und Spezialist für Betriebswirtschaft
- ◆ Gründer und CEO von SecondWorld
- ◆ Gründer von Netspot Hub
- ◆ Digitalization & Market Research bei Cantabria Labs
- ◆ Diplom-Ingenieur von der Europäischen Universität
- ◆ Hochschulabschluss in Betriebswirtschaft von der IE Business School

Hr. López-Gasco, Alejandro

- ◆ Mitgründer von SecondWorld und Leiter des Metaversums
- ◆ Mitgründer von TrueSushi
- ◆ Führungskraft für Geschäftsentwicklung bei Amazon
- ◆ Hochschulabschluss in Recht und Marketing von der Universität Complutense von Madrid
- ◆ HSK4 Chinesisch von der Beijing Language and Culture University
- ◆ Masterstudiengang in M&A and Private Equity vom IEB
- ◆ Cross Border E-Commerce Bootcamp an der Shanghai Normal University

04

Struktur und Inhalt

Das Curriculum dieses Universitätsexperten in Web 3.0 Metaversum-Basis wurde in Zusammenarbeit mit einem Team von Spezialisten mit langjähriger Erfahrung im Metaversum entwickelt. Es handelt sich um einen 100% Online-Kurs, der leicht zugänglich ist, da die Studenten ihn von überall aus mit einem elektronischen Gerät und einer Internetverbindung absolvieren können. Außerdem kann das Referenzhandbuch vom virtuellen Campus heruntergeladen werden, so dass es auch ohne Internetverbindung konsultiert werden kann. Die TECH Technologische Universität hat den besten Lehrplan in 3 akademische Module unterteilt, so dass die Studenten nach ihrem Abschluss auf neue berufliche und persönliche Herausforderungen vorbereitet sind.





“

Profitieren Sie von allen akademischen Materialien, die von der TECH angeboten werden und sich unter anderem mit der digitalen Identität befassen, damit Sie in diesem Umfeld ethisch handeln und Ihre Kunden schützen können"

Modul 1. Web 3.0. Grundlage des Metaversums

- 1.1. Internet. Von ARPAnet zu www
 - 1.1.1. ARPANET: Der militärische Ursprung des Webs
 - 1.1.2. Aktuelle Protokolle und Suchmaschinen
 - 1.1.3. Digitale Revolution. Soziale Netzwerke und E-Commerce
- 1.2. Vom Web 2.0 zum Web 3.0
 - 1.2.1. Interaktion und sozialer Charakter des Webs
 - 1.2.2. Paradigma der Dezentralisierung und Durchdringung
 - 1.2.3. Semantisches Web und künstliche Intelligenz
- 1.3. Web 3.0. Bewährte Verfahren
 - 1.3.1. Sicherheit und Datenschutz
 - 1.3.2. Transparenz und Dezentralisierung
 - 1.3.3. Geschwindigkeit und Zugänglichkeit
- 1.4. Web 3.0: Anwendungen
 - 1.4.1. Siri und neue Modelle von virtuellen Assistenten
 - 1.4.2. *Wolfram Alpha* oder die Web 3.0 Alternative zu Google
 - 1.4.3. *Second Life*. Fortgeschrittene 3D- Umgebungen
- 1.5. Die Rolle der Technologieunternehmen im Web 3.0
 - 1.5.1. Von Facebook bis Meta
 - 1.5.2. Hyperfinance und Unternehmen ohne CEO
 - 1.5.3. *Metaverse Standards Forum* und Web 5.0
- 1.6. Regulierung und Compliance im Web 3.0
 - 1.6.1. Regulierung und Compliance im Web 3.0
 - 1.6.2. Geschäftsmodelle für Nutzer und Organisationen
 - 1.6.3. Regulierung und Compliance
- 1.7. Web 3.0 in der Wirtschaft: Auswirkungen
 - 1.7.1. Auswirkungen von Web 3.0 auf Unternehmen
 - 1.7.2. Soziale Beziehungen zwischen Marken und Nutzern. Neues Umfeld
 - 1.7.3. *E-Commerce*, die nächste Stufe
- 1.8. Übergang zum Web 3.0. Neues Umfeld für soziale Beziehungen zwischen Marken und Nutzern
 - 1.8.1. Betrug und damit verbundene Risiken
 - 1.8.2. Neues soziales Beziehungsumfeld zwischen Marken und Nutzern
 - 1.8.3. Auswirkungen auf die Umwelt

- 1.9. Digitale Nomaden. Architekten des Web 3.0
 - 1.9.1. Neue Benutzer, neue Bedürfnisse
 - 1.9.2. Digitale Nomaden als Architekten des Web 3.0
 - 1.9.3. Web 3.0. Beiträge
- 1.10. Kein Web 3.0, kein Metaversum
 - 1.10.1. Web 3.0 und Metaversum
 - 1.10.2. Virtuelle Umgebung: exponentielle Technologien
 - 1.10.3. Web 3.0, Verbindung mit der physischen Welt: Erfolg

Modul 2. Das Metaversum

- 2.1. Wirtschaft im Metaversum: Kryptowährungen und nicht fungible *Token* (NFTs)
 - 2.1.1. Kryptowährungen und NFTs. Grundlage der Wirtschaft des Metaversums
 - 2.1.2. Digitale Wirtschaft
 - 2.1.3. Interoperabilität für eine nachhaltige Wirtschaft
- 2.2. Metaversum & Web 3.0 im Bereich der Kryptowährungen
 - 2.2.1. Metaversum & Web 3.0
 - 2.2.2. Dezentralisierte Technologie
 - 2.2.3. *Blockchain*, die Grundlage von Web 3.0 und Metaversum
- 2.3. Fortgeschrittene Technologien für das Metaversum
 - 2.3.1. Erweiterte Realität und virtuelle Realität
 - 2.3.2. Künstliche Intelligenz
 - 2.3.3. IoT
- 2.4. Unternehmensführung: Internationale Gesetzgebung im Metaversum
 - 2.4.1. Die FED
 - 2.4.2. Gesetzgebung im Metaversum
 - 2.4.3. *Mining*
- 2.5. Digitale Identität für Personen, Vermögenswerte und Unternehmen
 - 2.5.1. Online-Reputation
 - 2.5.2. Schutz
 - 2.5.3. Auswirkungen der digitalen Identität auf die reale Welt
- 2.6. Neue Vertriebskanäle
 - 2.6.1. *Business to Avatar*
 - 2.6.2. Verbesserung der Nutzererfahrungen
 - 2.6.3. Produkte, Dienstleistungen und Inhalte in der gleichen Umgebung

- 2.7. Erlebnisse, die auf Idealen, Überzeugungen und Vorlieben basieren
 - 2.7.1. Künstliche Intelligenz als treibende Kraft
 - 2.7.2. Auf den Einzelnen zugeschnittene Erlebnisse
 - 2.7.3. Die Macht der Massenmanipulation
- 2.8. VR, AR, KI & IoT
 - 2.8.1. Fortgeschrittene Technologien. Erfolg des Metaversums
 - 2.8.2. Immersive Erfahrung
 - 2.8.3. Technologische Analyse. Verwendungen
- 2.9. Schlüsselaspekte des Metaversums: Präsenz, Interoperabilität, Standardisierung
 - 2.9.1. Interoperabilität. Erstes Gebot
 - 2.9.2. Standardisierung des Metaversums für einen reibungslosen Betrieb
 - 2.9.3. Metaversen des Metaversums
- 2.10. *Real Estate* im Metaversum
 - 2.10.1. Methode der Hebelwirkung im Metaversum
 - 2.10.2. Grenzenloser Handel in virtuellen Räumen
 - 2.10.3. Reduktion des Handels in physischen Räumen

Modul 3. Geschäftsmodelle. Anwendungsfälle im Metaversum

- 3.1. Das Metaversum, ein Geschäftsmodell
 - 3.1.1. Das Metaversum als Geschäftsmodell
 - 3.1.2. Risiken
 - 3.1.3. Änderungen der Gewohnheiten
- 3.2. Marketing- und Werbeinstrumente im Metaversum
 - 3.2.1. AR&AI. Marketing-Revolution
 - 3.2.2. VR-Marketing
 - 3.2.3. Video-Marketing
 - 3.2.4. Live-Übertragung
- 3.3. Virtuelle Räume für Unternehmen
 - 3.3.1. Verbindung der realen Welt mit der virtuellen Welt
 - 3.3.2. Metaversum und Unternehmen. Virtuelle Räume für Unternehmen
 - 3.3.3. Einfluss und Ansehen von Marken

- 3.4. Metaversum: Bildung und disruptives Lernen. Anwendung in der Industrie
 - 3.4.1. *E-Learning*
 - 3.4.2. Interoperabilität der Ausbildung
 - 3.4.3. Web 3 und Metaversum. Die Revolution auf dem Arbeitsmarkt
- 3.5. Die Revolution im Tourismus- und Kultursektor
 - 3.5.1. VR& AR. Neues Konzept des Reisens
 - 3.5.2. Auswirkungen auf die reale und virtuelle Welt
 - 3.5.3. Beseitigung geografischer Barrieren
- 3.6. Kommerzialisierung von Produkten und Dienstleistungen durch die Verbindung der realen Welt mit der virtuellen Welt und umgekehrt
 - 3.6.1. Schaffung neuer Vertriebskanäle
 - 3.6.2. Verbesserung der Benutzererfahrung im Kaufprozess
 - 3.6.3. Konsum von Inhalten
- 3.7. Ereignisse im Metaversum durch virtuelle Umgebungen
 - 3.7.1. Netzwerk der Inhalte
 - 3.7.2. Neue Kommunikationswege in der Interaktion
 - 3.7.3. Unbegrenzte Reichweite
- 3.8. Datenverwaltung und Sicherheit im Metaversum
 - 3.8.1. Verwaltung und Sicherheit. Datenschutz
 - 3.8.2. Interoperabilität der Daten
 - 3.8.3. Rückverfolgbarkeit
- 3.9. Visuelle SEO. Online-Positionierung
 - 3.9.1. AI, die Grundlage der neuen Positionierung
 - 3.9.2. Mehrwert für das Publikum
 - 3.9.3. Einzigartige und personalisierte Inhalte
- 3.10. DAO im Metaversum
 - 3.10.1. Unterstützung auf dem Blockchain
 - 3.10.2. Governance und Entscheidungsbefugnis
 - 3.10.3. Loyalität der Gemeinschaft

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 Universitätsexperte in Web 3.0 Metaversum-Basis 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 **Universitätsexperte in Web 3.0 Metaversum-Basis** 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 erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätsexperte in Web 3.0 Metaversum-Basis**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **450 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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte
Web 3.0 Metaversum-Basis

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

Universitätsexperte

Web 3.0 Metaversum-Basis

