

Privater Masterstudiengang Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie für Videospiele



Privater Masterstudiengang Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie für Videospiele

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **12 Monate**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/masterstudiengang/masterstudiengang-crypto-gaming-blockchain-okonomie-videospiele

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 18

05

Struktur und Inhalt

Seite 24

06

Methodik

Seite 34

07

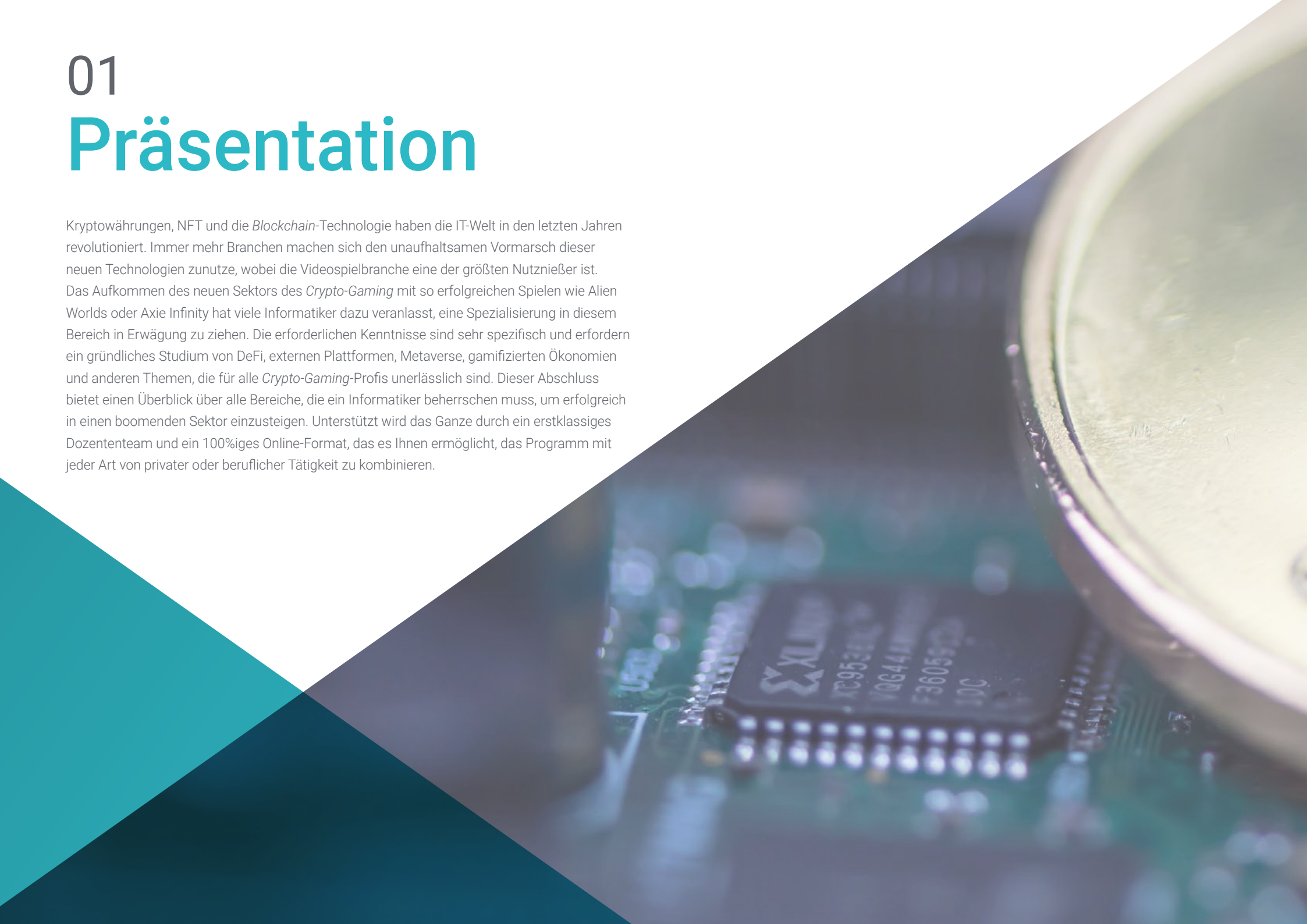
Qualifizierung

Seite 42

01

Präsentation

Kryptowährungen, NFT und die *Blockchain*-Technologie haben die IT-Welt in den letzten Jahren revolutioniert. Immer mehr Branchen machen sich den unaufhaltsamen Vormarsch dieser neuen Technologien zunutze, wobei die Videospielbranche eine der größten Nutznießer ist. Das Aufkommen des neuen Sektors des *Crypto-Gaming* mit so erfolgreichen Spielen wie Alien Worlds oder Axie Infinity hat viele Informatiker dazu veranlasst, eine Spezialisierung in diesem Bereich in Erwägung zu ziehen. Die erforderlichen Kenntnisse sind sehr spezifisch und erfordern ein gründliches Studium von DeFi, externen Plattformen, Metaverse, gamifizierten Ökonomien und anderen Themen, die für alle *Crypto-Gaming*-Profis unerlässlich sind. Dieser Abschluss bietet einen Überblick über alle Bereiche, die ein Informatiker beherrschen muss, um erfolgreich in einen boomenden Sektor einzusteigen. Unterstützt wird das Ganze durch ein erstklassiges Dozententeam und ein 100%iges Online-Format, das es Ihnen ermöglicht, das Programm mit jeder Art von privater oder beruflicher Tätigkeit zu kombinieren.





ether

“

Positionieren Sie sich mit einem Vorteil in einer schnell wachsenden Branche, in der Ihre IT-Kenntnisse und Ihre Spezialisierung auf Crypto-Gaming Sie zu einem unverzichtbaren Mitglied jedes Entwicklungsteams machen"

Angesichts großer Unternehmen wie Microsoft, die in das Metaversum vorstoßen, oder der neuen *Corporate Identity* von Facebook, Meta, ist klar, dass die Zukunft der Datenverarbeitung zweifellos von *Blockchain*-Technologien bestimmt wird. Auch der ständig wachsende Videospielektor ist von diesen Veränderungen nicht verschont geblieben. *Crypto-Gaming* wird derzeit von Entwicklern und Informatikern auf der ganzen Welt als eine der großen Optionen für die Zukunft gehandelt.

Die Möglichkeiten sind endlos. Mit etablierten Erfolgen wie Axie Infinity oder R-Planet werden Informatiker, die sich auf *Crypto-Gaming* und gamifizierte Ökonomien spezialisiert haben, einen erheblichen Vorteil bei der Leitung der Projekte der Zukunft haben. Ubisoft oder Square Enix, die Giganten der Branche, investieren bereits große Summen in diesen Sektor, so dass dies eine wichtige Gelegenheit ist, einen qualitativen Sprung auf professioneller Ebene zu machen.

Dieser Private Masterstudiengang in *Crypto-Gaming* und *Blockchain-Ökonomie* für Videospiele wurde genau dafür geschaffen, Informatiker mit dem Wissen und den fundierten Kenntnissen auszustatten, die notwendig sind, um Videospieleprojekte mit gamifizierten Ökonomien aller Art zu leiten. Im Rahmen des Lehrplans werden die wichtigsten Kryptowährungen wie Bitcoin oder Ethereum sowie alle wichtigen Konzepte zur Beherrschung aller Zweige der *Blockchain* behandelt.

Der Inhalt, der auf den erfolgreichsten Fallstudien basiert, wird die Karriere des Informatikers in Richtung der *Crypto-Gaming*-Studien mit der größten Wirkung vorantreiben. Die Lehrmethodik und das vollständige Online-Format geben dem Programm die nötige Flexibilität, um die Notwendigkeit von Präsenzveranstaltungen und festen Zeitplänen zu beseitigen. So entscheidet der Student selbst, wo, wie und wann er das gesamte Kurspensum absolviert.

Dieser **Privater Masterstudiengang in *Crypto-Gaming* und *Blockchain-Ökonomie* für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus den Bereichen Kryptowährungen, *Blockchain* und Videospiele vorgestellt werden
- ◆ 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



Fügen Sie Ihrem Lebenslauf einen privaten Masterstudiengang hinzu, der Ihre Karriere in der Krypto-Branche zum Erfolg führen wird"



Sie erhalten Zugang zu einer vielfältigen Bibliothek mit multimedialen Inhalten und können die Themen, die Sie am meisten interessieren, durch weiterführende Lektüre und Videos vertiefen"

Das Dozententeam des Programms besteht aus Experten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten von 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.

Schreiben Sie sich für diesen privaten Masterstudiengang ein und entdecken Sie alle Geheimnisse des Crypto-Gamings, um erfolgreiche und attraktive gamifizierte Ökonomien für Spieler auf der ganzen Welt zu schaffen.

Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, in die Technologien der Zukunft einzusteigen und anderen einen Schritt voraus zu sein, indem Sie sich auf Crypto-Gaming spezialisieren.



02 Ziele

Angesichts der Tatsache, dass der *Crypto-Gaming*-Sektor in vollem Wachstum begriffen ist, besteht das Hauptziel dieses Programms darin, Informatiker mit allen Werkzeugen, Strategien und Kenntnissen auszustatten, die sie benötigen, um sich schnell in diesem Sektor zu profilieren. Aus diesem Grund enthält der Kurs Module, die die wichtigsten Themen in diesem Bereich behandeln, immer auf der Grundlage der erfolgreichsten Fälle, die detailliert analysiert werden, um sie zu verstehen und in ihren eigenen Projekten zu reproduzieren.





“

Dank der innovativen Lehrmethodik von TECH werden Sie die in diesem Programm vorgeschlagenen Ziele erreichen, noch bevor Sie das Programm abgeschlossen haben"



Allgemeine Ziele

- ◆ Systematisches und gründliches Identifizieren der Funktionsweise der *Blockchain*-Technologie und Entwickeln eines Zusammenhangs zwischen ihren Vor- und Nachteilen und der Art und Weise, wie ihre Architektur funktioniert
- ◆ Vergleichen der Aspekte der *Blockchain* mit den konventionellen Technologien, die in den verschiedenen Anwendungen der *Blockchain*-Technologie zum Einsatz kommen
- ◆ Analysieren der Hauptmerkmale des dezentralen Finanzwesens im Zusammenhang mit der *Blockchain*-Wirtschaft
- ◆ Ermitteln der grundlegenden Merkmale von nicht fungiblen Token, ihrer Funktionsweise und ihres Einsatzes von ihrer Entstehung bis heute
- ◆ Verstehen der Verknüpfung von NFTs mit der *Blockchain* und Untersuchen von Strategien zur Generierung und Gewinnung von Werten aus nicht fungiblen Token
- ◆ Darstellen der Merkmale der wichtigsten Kryptowährungen, ihrer Verwendung, des Grads der Integration in die Weltwirtschaft und der virtuellen Gamification-Projekte



Sie werden jederzeit von einem hochqualifizierten technischen und pädagogischen Team begleitet, das sich für Ihre persönliche und berufliche Weiterentwicklung einsetzt"





Spezifische Ziele

Modul 1. *Blockchain*

- ◆ Identifizieren der Komponenten der *Blockchain*-Technologie
- ◆ Bestimmen der Vorteile der *Blockchain* bei unternehmerischen Projekten
- ◆ Auswählen von Netzwerktypen zur Dokumentation der vorgeschlagenen Ziele bei der Planung eines gamifizierten Wirtschaftsprojekts
- ◆ Auswählen und Verwalten einer *Wallet* (digitale Brieftasche)

Modul 2. *DeFi*

- ◆ Erwerben der notwendigen Fähigkeiten zur Nutzung von DeFi-basierten Projekten
- ◆ Identifizieren der Vorteile, die dezentralisierte Finanzen für die gamifizierte Ökonomie bieten
- ◆ Identifizieren der verschiedenen Risikoniveaus, die bei der Verwendung von DeFi eingegangen werden können
- ◆ Beschreiben, wie dezentralisierte Märkte Anwendungen im Rahmen des DeFi darstellen
- ◆ Identifizieren der für den Sektor der gamifizierten Ökonomie relevanten Ebenen

Modul 3. *NFT*

- ◆ Schürfen neuer NFTs
- ◆ Bestimmen der Eigenschaften von NFTs
- ◆ Erarbeiten von Innovationsstrategien auf der Grundlage der NFT-Technologie
- ◆ Einführen von NFT in gamifizierten Wirtschaften
- ◆ Verstehen der Funktionsweise des Systems des NFT-Minings in gamifizierten Ökonomien
- ◆ Identifizieren des Wertes eines NFT auf dem Markt
- ◆ Anwenden von NFT-Valorisierungsstrategien

Modul 4. Analyse von Kryptowährungen

- ◆ Unterscheiden von Kryptowährungen, die für künftige Unternehmungen am besten geeignet sind
- ◆ Einschätzen des Verhaltens von Kryptowährungen
- ◆ Interpretieren des Anstiegs und Falls von Kryptowährungen
- ◆ Festlegen von Kriterien für die Auswahl von *Stablecoins*

Modul 5. Netzwerke

- ◆ Unterscheiden der optimalen Auswahl von Netzwerken für die in einem künftigen Unternehmen vorgeschlagenen Zwecke anhand von Anwendungsbeispielen und Hauptmerkmalen eines jeden Netzwerkes
- ◆ Verstehen der Funktionsweise von Netzwerken und Entwicklung einer entsprechenden Strategie
- ◆ Entwickeln von Plänen zur Verbesserung der Zugänglichkeit der Netzwerke auf Benutzerebene

Modul 6. Metaversum

- ◆ Analysieren der immersiven Form des Spiels durch die Analyse der Kosten, der technologischen Ressourcen und der zukünftigen Unternehmensziele
- ◆ Kategorisieren von Räumen innerhalb eines Metaversums nach ihrer Stellung im Wirtschaftssystem
- ◆ Formulieren von Aufgaben im Zusammenhang mit dem Wirtschaftssystem des Metaversums
- ◆ Verwalten von *Landing Systems* innerhalb eines Metaversums

Modul 7. Externe Plattformen

- ◆ Kennen der Tools der wichtigsten Plattformen, die Dienstleistungen im Zusammenhang mit Kryptowährungen, *Blockchain*, dezentralisierten Wirtschaften und NFT anbieten
- ◆ Verwenden externer Plattformen zur Steigerung der Wertschöpfung innerhalb eines *Gaming-Blockchain*-Projekts
- ◆ Verstehen der Funktionsweise von DEX





Modul 8. Analyse der Variablen in der gamifizierten Wirtschaft

- ◆ Kategorisieren von Elementen innerhalb eines Spiels in Bezug auf ihr Vorkommen in der endgültigen Spielwirtschaft
- ◆ Ermitteln des Ausmaßes, in dem die variablen Ökonomien innerhalb eines Spiels in ihre Kategorie fallen
- ◆ Verstehen der proportionalen und umgekehrt proportionalen Beziehungen zwischen zwei oder mehreren wirtschaftlichen Variablen

Modul 9. Gamifizierte Wirtschaftssysteme

- ◆ Aufbauen der Wirtschaft eines Spiels
- ◆ Entwickeln eines langfristig nachhaltigen wirtschaftlichen Umfelds
- ◆ Beschreiben der kritischen Punkte der *Blockchain*-Wirtschaft in einem unternehmerischen Projekt
- ◆ Identifizieren des Verhaltens des Netzwerks von Elementen, aus denen das Wirtschaftssystem eines *Blockchain*-Spiels besteht
- ◆ Orientieren der Wirtschaftlichkeit eines Spiels an den vorgeschlagenen Rentabilitätszielen

Modul 10. Analyse von *Blockchain*-Videospiele

- ◆ Feststellen, welche wirtschaftlichen Strategien sich bei aktuellen Marktprojekten als besonders stabil und rentabel erwiesen haben
- ◆ Ermitteln von Stabilität und Rentabilitätsspannen in Projekten der gamifizierten Ökonomie
- ◆ Beherrschen der Markttrends im *Blockchain-Gaming* auf der Grundlage von Beteiligung, Stabilität und Rentabilität

03

Kompetenzen

Die Fähigkeiten, die Informatiker entwickeln müssen, um in der Krypto-Videospielindustrie erfolgreich zu sein, sind vielfältig. Dabei geht es nicht nur um theoretisches und praktisches Wissen, sondern auch um übergreifende Fähigkeiten, die in der heutigen schnell wachsenden Branche unerlässlich sind. Daher werden die Studenten während des gesamten Studiums dazu angehalten, sich ihre Zeit selbst einzuteilen, komplexe Probleme zu lösen, zu analysieren, kritisch zu denken und aktiv zu lernen. All dies erhöht die Chancen der Informatiker, Zugang zu den besten *Crypto-Gaming*-Projekten zu erhalten.



NON FUN

FT

IGIBLE T

“

Profitieren Sie von allen Vorteilen, die TECH Ihnen bietet, um dieses Studium in Ihrem eigenen Tempo zu absolvieren, damit Sie Ihre Fähigkeiten auf das höchste Niveau bringen können"

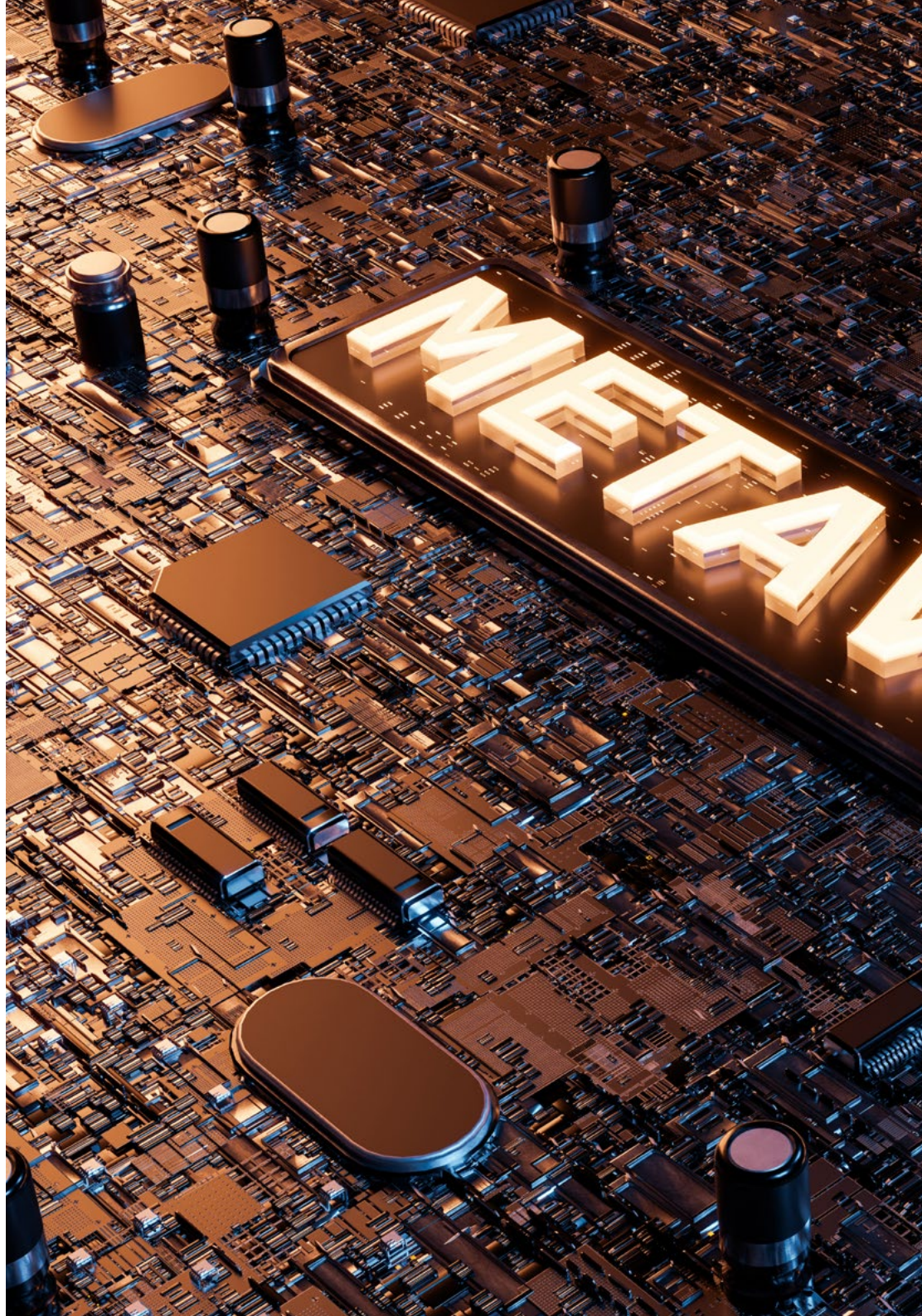


Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Verstehen des revolutionären Charakters der *Blockchain* und entsprechende Planung der unternehmerischen Ziele
- ◆ Identifizieren des Potenzials und der Vorteile des DeFi-Modells für zukünftige Unternehmungen und Bewältigung der wichtigsten Unterschiede zu anderen Wirtschaftsmodellen
- ◆ Analysieren des Verhältnisses und der Möglichkeiten der Implementierung von nicht fungiblen Token mit gamifizierten Wirtschaftssystemen
- ◆ Verstehen der Funktionsweise und des Aufbaus des *Metaverse*
- ◆ Planen von Möglichkeiten zur Integration externer *Blockchain*-Plattformen in unser *Gamification*-Projekt



Lernen Sie die erfolgreichsten Fälle aus der Welt des Crypto-Gaming kennen und erfahren Sie alle strategischen Grundlagen, die Sie auf Ihre eigene Arbeit anwenden können"





Spezifische Kompetenzen

- ◆ Bewerten des Risikoniveaus bei DeFi-Projekten
- ◆ Planen der Kreditvergabe und des *Trading* bei DeFi
- ◆ Verstehen der verschiedenen Möglichkeiten, einen dezentralisierten virtuellen Raum zu schaffen, und Analysieren der wirtschaftlichen Möglichkeiten, die mit diesem kommerziellen Phänomen verbunden sind
- ◆ Feststellen der Unterschiede zwischen *Bitcoin* und *Altcoins*
- ◆ Diagnostizieren des Nützlichkeitsgrads von externen Plattformen in einem bestimmten *Blockchain-Gamification*-Projekt
- ◆ Unterscheiden des Ausmaßes der Auswirkungen verschiedener Variablen in der gamifizierten Ökonomie
- ◆ Identifizieren der Arten von Vermögenswerten bei der Schaffung von gamifizierten Ökonomien
- ◆ Aufbauen von Ökonomien aus spielerischen Wirtschaftsvariablen und Schaffen von langfristig nachhaltigen Ökonomien
- ◆ Analysieren der Erfolgchancen eines Wirtschaftssystems durch Untersuchung seiner internen Ökonomie
- ◆ Auswählen von Projekten mit ähnlichen Merkmalen wie unser Vorhaben als Studienobjekt und zur Validierung künftiger Strategien zur Erzielung von Rentabilität und Wert in unseren digitalen Vermögenswerten

04

Kursleitung

Um die höchstmögliche Qualität der Lehre zu gewährleisten, verfügt TECH über die kompetentesten Dozenten in den Bereichen *Blockchain*, Kryptowährung und *Metaverse*-Technologien. Auf diese Weise wird der theoretische Inhalt des Studiums durch die praktische Erfahrung der Dozenten selbst bereichert, die alle ihre besten Tipps und Geheimnisse teilen, um ihre eigenen *Crypto-Gaming*-Projekte zu realisieren oder sich Entwicklungsteams in diesem neuen Sektor anzuschließen.





“

Die Dozenten begleiten Sie persönlich während des gesamten privaten Masterstudiengangs und beantworten Ihre Fragen im virtuellen Kursraum"

Internationaler Gastdirektor

Rene Stefancic ist ein führender Experte für **Blockchain-** und **Web3-Technologien** und bekannt für seinen innovativen Ansatz und seine strategische Führungsrolle in **aufstrebenden digitalen Ökosystemen**. Derzeit ist er als *Chief Operating Officer (COO)* bei **Enjin** tätig, einer **bahnbrechenden Blockchain- und NFT-Plattform**, wo er Aufgaben wie die Einführung neuer Tools verwaltet und **strategische Partnerschaften** fördert, um innovative IT-Lösungen voranzutreiben. Mit seinem praxisnahen, ergebnisorientierten Ansatz wendet er seine „Schwimmen oder Untergehen“- und „Alles ausprobieren“-Philosophie auf jedes Projekt an und ist stets bestrebt, die komplexesten Herausforderungen auf skalierbare und effektive Weise zu lösen.

Bevor er zu **Enjin** kam, hatte Stefancic die Position des *Head of Marketing* bei **CoinCodex** inne, einer Plattform zur **Aggregation von Kryptowährungsdaten**. In diesem Umfeld festigte er sein Fachwissen in den Bereichen **digitales Marketing** und Wachstumsstrategien und spielte eine entscheidende Rolle beim Ausbau der Sichtbarkeit und Reichweite des Unternehmens. Sein Übergang in die **Blockchain-Welt** begann, als er beschloss, seine Karriere im **traditionellen Finanzwesen** aufzugeben, um sich auf die **Datenmodellierung und -analyse** in diesem neuen Sektor zu konzentrieren, und damit den Grundstein für seine Karriere in einem sich ständig weiterentwickelnden Markt zu legen.

Mit einer Vision, die sich auf Produktentwicklung und **IT-Strategie** konzentriert, zeichnet er sich durch die Leitung von Teams aus, die innovative und anwendbare Lösungen im Kontext der **Blockchain-Technologie** entwickeln. Seine Fähigkeit, starke und dauerhafte Geschäftsbeziehungen aufzubauen, hat es ihm ermöglicht, wichtige strategische Partnerschaften in der Branche zu etablieren und seinen internationalen Ruf als dynamische Führungspersönlichkeit auf dem Gebiet der Technologie und der digitalen Vermögenswerte zu festigen.



Hr. Stefancic, Rene

- Chief Operating Officer (COO) bei Enjin, Singapur, Singapur
- Blockchain-Berater bei NFTFrontier
- IT-Berater bei RS IT Consulting
- Marketingleiter bei CoinCodex
- Berater bei NextCash
- Spezialist für digitales Marketing bei Piaggio Group Slowenien
- Masterstudiengang in Management an der Fakultät für Management der Universität von Primorska
- Hochschulabschluss in Wirtschaftswissenschaften an der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften der Universität von Ljubljana

“

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

Leitung



Hr. Olmo Cuevas, Alejandro

- ◆ Designer für Videospiele und Blockchain-Wirtschaft für Videospiele
- ◆ Gründer von Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Gründer des Niide-Projekts
- ◆ Autor von Fantasy-Büchern und Prosagedichten

Professoren

Fr. Gálvez González, María Jesús

- ◆ Dideco-Beraterin und Leiterin der Frauenabteilung der Stadtverwaltung von El Tabo
- ◆ Dozentin am Professionellen Institut AIEP
- ◆ Leiterin der Sozialabteilung der Stadtverwaltung von El Tabo
- ◆ Hochschulabschluss in Sozialarbeit an der Universität von Santo Tomás
- ◆ Masterstudiengang in strategischem Personalmanagement und organisatorischem Talentmanagement
- ◆ Hochschulabschluss in Sozialwirtschaft an der Universität von Santiago de Chile

Hr. Gálvez González, Danko Andrés

- ◆ Kommerzieller Berater bei Niide, einem Projekt der gamifizierten Wirtschaft auf Blockchain
- ◆ HTML- und CCS-Programmierer in Lerndidaktik-Projekten
- ◆ Verkaufsleiter bei Movistar und Virgin Mobile
- ◆ Hochschulabschluss in Pädagogik an der Universität für Erziehungswissenschaften Playa Ancha



Hr. Olmo Cuevas, Víctor

- ◆ Mitgründer, Spieldesigner und Spielökonom bei Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Web-Designer und professioneller Videospiele
- ◆ Professioneller Online-Poker-Spieler und -Dozent
- ◆ Grafikdesigner bei Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Projektanalytiker und Investor bei Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Chemielabortechniker
- ◆ Grafikdesigner

“

Informieren Sie sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich Crypto-Gaming und Blockchain Ökonomie für Videospiele"

05

Struktur und Inhalt

Relearning, eine Lehrmethode, bei der TECH Pionierarbeit geleistet hat, sorgt dafür, dass die akademische Erfahrung des Informatikers wesentlich effizienter und gewinnbringender ist. Dies wird dadurch erreicht, dass die wichtigsten Konzepte des *Crypto-Gamings* während des gesamten Studiums wiederholt werden, was zu einer natürlicheren Aufnahme durch den Studenten führt. Dies bedeutet auch eine erhebliche Einsparung bei der Anzahl der Stunden, die für den Erwerb dieser Qualifikation aufgewendet werden müssen, mit Unterstützung in Form von Selbstbewertungsübungen, Videozusammenfassungen und vielen anderen hochwertigen Multimedia-Inhalten.

“

Alle Inhalte stehen zum Herunterladen zur Verfügung, so dass sie auch nach Abschluss der Qualifikation als Nachschlagewerk genutzt werden können"

Modul 1. Blockchain

- 1.1. *Blockchain*
 - 1.1.1. *Blockchain*
 - 1.1.2. Die neue *Blockchain*-Ökonomie
 - 1.1.3. Dezentralisierung als Grundlage der *Blockchain*-Ökonomie
- 1.2. *Blockchain*-Technologie
 - 1.2.1. *Bitcoin-Blockchain*
 - 1.2.2. Validierungsprozess, Rechenleistung
 - 1.2.3. *Hash*
- 1.3. Arten von *Blockchain*
 - 1.3.1. Öffentliche *Blockchain*
 - 1.3.2. Private *Blockchain*
 - 1.3.3. Hybride oder föderierte *Blockchain*
- 1.4. Arten von Netzwerken
 - 1.4.1. Zentralisiertes Netzwerk
 - 1.4.2. Verteiltes Netzwerk
 - 1.4.3. Dezentrales Netzwerk
- 1.5. *Smart Contracts*
 - 1.5.1. *Smart Contract*
 - 1.5.2. Prozess zur Erstellung eines *Smart Contracts*
 - 1.5.3. Beispiele und Anwendungen von *Smart Contracts*
- 1.6. *Wallets*
 - 1.6.1. *Wallets*
 - 1.6.2. Nützlichkeit und Bedeutung eines *Wallets*
 - 1.6.3. *Hot & Cold Wallet*
- 1.7. *Blockchain Economy*
 - 1.7.1. Vorteile der *Blockchain*-Ökonomie
 - 1.7.2. Risikoniveau
 - 1.7.3. *Gas Fee*
- 1.8. Sicherheit
 - 1.8.1. Revolution der Sicherheitssysteme
 - 1.8.2. Absolute Transparenz
 - 1.8.3. Angriffe auf die *Blockchain*

- 1.9. Tokenisierung
 - 1.9.1. *Tokens*
 - 1.9.2. Tokenisierung
 - 1.9.3. Tokenisierte Modelle
- 1.10. Rechtliche Aspekte
 - 1.10.1. Wie die Architektur die Regulierungskapazität beeinflusst
 - 1.10.2. Rechtsprechung
 - 1.10.3. Aktuelle *Blockchain*-Gesetzgebung

Modul 2. DeFi

- 2.1. DeFi
 - 2.1.1. DeFi
 - 2.1.2. Ursprung
 - 2.1.3. Kritiken
- 2.2. Dezentralisierung des Marktes
 - 2.2.1. Wirtschaftliche Vorteile
 - 2.2.2. Erstellung von Finanzprodukten
 - 2.2.3. DeFi-Darlehen
- 2.3. DeFi-Komponenten
 - 2.3.1. Schicht 0
 - 2.3.2. Software-Protokollschicht
 - 2.3.3. Anwendungsschicht und Aggregationsschicht
- 2.4. Dezentralisierte Börsen
 - 2.4.1. *Token*-Börse
 - 2.4.2. Erhöhung der Liquidität
 - 2.4.3. Reduzierung der Liquidität
- 2.5. DeFi-Märkte
 - 2.5.1. MarketDAO
 - 2.5.2. Argus-Prognosemarkt
 - 2.5.3. *Amplefort*
- 2.6. Schlüssel
 - 2.6.1. *Yield Farming*
 - 2.6.2. *Liquidity Mining*
 - 2.6.3. Zusammensetzbarkeit

- 2.7. Unterschiede zu anderen Systemen
 - 2.7.1. Traditionell
 - 2.7.2. *Fintech*
 - 2.7.3. Vergleich
- 2.8. Zu berücksichtigende Risiken
 - 2.8.1. Unvollständige Dezentralisierung
 - 2.8.2. Sicherheit
 - 2.8.3. Fehler bei der Verwendung
- 2.9. DeFi-Anwendungen
 - 2.9.1. Kredite
 - 2.9.2. *Trading*
 - 2.9.3. Derivate
- 2.10. Projekte in der Entwicklung
 - 2.10.1. AAVE
 - 2.10.2. DydX
 - 2.10.3. *Money on Chain*

Modul 3. NFT

- 3.1. NFT
 - 3.1.1. NFTs
 - 3.1.2. Verknüpfung von NFT und *Blockchain*
 - 3.1.3. NFT-Erstellung
- 3.2. Erstellung einer NFT
 - 3.2.1. Gestaltung und Inhalt
 - 3.2.2. Generierung
 - 3.2.3. *Metadata* und *Freeze Metadata*
- 3.3. NFT-Verkaufsoptionen in der gamifizierten Wirtschaft
 - 3.3.1. Direktverkauf
 - 3.3.2. Auktion
 - 3.3.3. *Whitelist*

- 3.4. NFT-Marktstudie
 - 3.4.1. Opensea
 - 3.4.2. *Immutable Marketplace*
 - 3.4.3. Gemini
- 3.5. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Ökonomie
 - 3.5.1. Gebrauchswert
 - 3.5.2. Ästhetischer Wert
 - 3.5.3. Realer Wert
- 3.6. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Ökonomie: *Mining*
 - 3.6.1. *NFT Mining*
 - 3.6.2. *Merge*
 - 3.6.3. *Burn*
- 3.7. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Ökonomie: Verbrauchbar
 - 3.7.1. Verbrauchbare NFT
 - 3.7.2. NFT-Boxen
 - 3.7.3. Qualität der NFT
- 3.8. Analyse von gamifizierten Systemen auf der Grundlage von NFT
 - 3.8.1. *Alien Worlds*
 - 3.8.2. *Gods Unchained*
 - 3.8.3. *R-Planet*
- 3.9. NFT als Investitions- und Arbeitsanreiz
 - 3.9.1. Privilegien der Kapitalbeteiligung
 - 3.9.2. Sammlungen im Zusammenhang mit spezifischer Verbreitungsarbeit
 - 3.9.3. Summe der Kräfte
- 3.10. Bereiche der Innovation in der Entwicklung
 - 3.10.1. Musik in NFT
 - 3.10.2. NFT-Video
 - 3.10.3. NFT-Bücher

Modul 4. Analyse von Kryptowährungen

- 4.1. *Bitcoin*
 - 4.1.1. *Bitcoins*
 - 4.1.2. *Bitcoin* als Marktindikator
 - 4.1.3. Vor- und Nachteile der gamifizierten Ökonomie
- 4.2. *Altcoins*
 - 4.2.1. Hauptmerkmale und Unterschiede zu *Bitcoin*
 - 4.2.2. Auswirkungen auf den Markt
 - 4.2.3. Analyse der verbindlichen Projekte
- 4.3. *Ethereum*
 - 4.3.1. Hauptmerkmale und Bedienung
 - 4.3.2. Betreute Projekte und Auswirkungen auf den Markt
 - 4.3.3. Vor- und Nachteile der gamifizierten Ökonomie
- 4.4. *Binance Coin*
 - 4.4.1. Hauptmerkmale und Bedienung
 - 4.4.2. Betreute Projekte und Auswirkungen auf den Markt
 - 4.4.3. Vor- und Nachteile der gamifizierten Ökonomie
- 4.5. *Stablecoins*
 - 4.5.1. Eigenschaften
 - 4.5.2. Projekte, die auf *Stablecoins* laufen
 - 4.5.3. Verwendung von *Stablecoins* in der gamifizierten Ökonomie
- 4.6. *Haupt-Stablecoins*
 - 4.6.1. *USDT*
 - 4.6.2. *USDC*
 - 4.6.3. *BUSD*
- 4.7. *Trading*
 - 4.7.1. *Trading* in der gamifizierten Ökonomie
 - 4.7.2. Ausgewogenes Portfolio
 - 4.7.3. Unausgewogenes Portfolio





- 4.8. *Trading*: DCA
 - 4.8.1. DCA
 - 4.8.2. Positionelles *Trading*
 - 4.8.3. *Daytrading*
- 4.9. Risiken
 - 4.9.1. Preisbildung
 - 4.9.2. Liquidität
 - 4.9.3. Globale Wirtschaft
- 4.10. Rechtliche Aspekte
 - 4.10.1. Regulierung des *Mining*
 - 4.10.2. Rechte der Verbraucher
 - 4.10.3. Garantie und Sicherheit

Modul 5. Netzwerke

- 5.1. Die Revolution der *Smart Contracts*
 - 5.1.1. Die Geburt der *Smart Contracts*
 - 5.1.2. Hosting von Anwendungen
 - 5.1.3. Sicherheit in IT-Prozessen
- 5.2. Metamask
 - 5.2.1. Aspekte
 - 5.2.2. Auswirkungen auf die Zugänglichkeit
 - 5.2.3. Vermögensverwaltung in Metamask
- 5.3. Tron
 - 5.3.1. Aspekte
 - 5.3.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.3.3. Nachteile und Vorteile
- 5.4. Ripple
 - 5.4.1. Aspekte
 - 5.4.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.4.3. Nachteile und Vorteile
- 5.5. Ethereum
 - 5.5.1. Aspekte
 - 5.5.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.5.3. Nachteile und Vorteile

- 5.6. Polygon Matic
 - 5.6.1. Aspekte
 - 5.6.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.6.3. Nachteile und Vorteile
- 5.7. Wax
 - 5.7.1. Aspekte
 - 5.7.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.7.3. Nachteile und Vorteile
- 5.8. ADA Cardano
 - 5.8.1. Aspekte
 - 5.8.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.8.3. Nachteile und Vorteile
- 5.9. Solana
 - 5.9.1. Aspekte
 - 5.9.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.9.3. Nachteile und Vorteile
- 5.10. Projekte und Migration
 - 5.10.1. Für das Projekt geeignete Netzwerke
 - 5.10.2. Migration
 - 5.10.3. *Crosschain*

Modul 6. Metaversum

- 6.1. Metaversum
 - 6.1.1. Metaversum
 - 6.1.2. Auswirkungen auf die Weltwirtschaft
 - 6.1.3. Auswirkungen auf die Entwicklung der gamifizierten Wirtschaft
- 6.2. Formen der Zugänglichkeit
 - 6.2.1. VR
 - 6.2.2. Computer
 - 6.2.3. Mobile Geräte
- 6.3. Arten von Metaversen
 - 6.3.1. Traditionelles Metaversum
 - 6.3.2. Metaversum zentralisierte *Blockchain*
 - 6.3.3. Metaversum dezentralisierte *Blockchain*

- 6.4. Metaversum als Arbeitsraum
 - 6.4.1. Die Idee der Arbeit im Metaversum
 - 6.4.2. Erstellung von Diensten innerhalb des Metaversums
 - 6.4.3. Kritische Punkte, die bei der Schaffung von Arbeitsplätzen zu berücksichtigen sind
- 6.5. Metaversum als Raum für Sozialisation
 - 6.5.1. Systeme zur Benutzerinteraktion
 - 6.5.2. Mechanismen der Sozialisation
 - 6.5.3. Formen der Monetarisierung
- 6.6. Metaversum als Raum für Unterhaltung
 - 6.6.1. Schulungsräume im Metaversum
 - 6.6.2. Möglichkeiten der Verwaltung von Schulungsräumen
 - 6.6.3. Kategorien von Schulungsräumen im Metaversum
- 6.7. System zum Kauf und zur Miete von Raum im Metaversum
 - 6.7.1. *Lands*
 - 6.7.2. Auktionen
 - 6.7.3. Direktverkauf
- 6.8. *Second Life*
 - 6.8.1. *Second Life* als Pionier in der Metaversum-Industrie
 - 6.8.2. Spielmechanik
 - 6.8.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 6.9. *Decentraland*
 - 6.9.1. *Decentraland* als das profitabelste Metaversum aller Zeiten
 - 6.9.2. Spielmechanik
 - 6.9.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 6.10. Meta
 - 6.10.1. Meta, das Unternehmen mit dem größten Einfluss auf die Entwicklung eines Metaversum
 - 6.10.2. Auswirkungen auf den Markt
 - 6.10.3. Details zum Projekt

Modul 7. Externe Plattformen

- 7.1. DEX
 - 7.1.1. Eigenschaften
 - 7.1.2. Nützlichkeit
 - 7.1.3. Implementierung in gamifizierten Ökonomien
- 7.2. Swaps
 - 7.2.1. Eigenschaften
 - 7.2.2. Wichtigste Swaps
 - 7.2.3. Implementierung in gamifizierten Ökonomien
- 7.3. Orakel
 - 7.3.1. Eigenschaften
 - 7.3.2. Wichtigste Swaps
 - 7.3.3. Implementierung in gamifizierten Ökonomien
- 7.4. Staking
 - 7.4.1. *Liquidity Pool*
 - 7.4.2. *Staking*
 - 7.4.3. *Farming*
- 7.5. Blockchain-Entwicklungstools
 - 7.5.1. *Geth*
 - 7.5.2. *Mist*
 - 7.5.3. *Truffe*
- 7.6. Blockchain-Entwicklungstools: *Embark*
 - 7.6.1. *Embark*
 - 7.6.2. *Ganache*
 - 7.6.3. *Blockchain Testnet*
- 7.7. Marketing-Studien
 - 7.7.1. *DeFiPulse*
 - 7.7.2. *Skew*
 - 7.7.3. *Trading View*
- 7.8. Tracking
 - 7.8.1. *CoinTracking*
 - 7.8.2. *CryptoCompare*
 - 7.8.3. *Blackfolio*

- 7.9. *Trading Bots*
 - 7.9.1. Aspekte
 - 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 7.9.3. *AlgoTrader*
- 7.10. *Mining Tools*
 - 7.10.1. Aspekte
 - 7.10.2. *NiceHash*
 - 7.10.3. *What to Mine*

Modul 8. Analyse der Variablen in der gamifizierten Ökonomie

- 8.1. Gamifizierte wirtschaftliche Variablen
 - 8.1.1. Vorteile der Fragmentierung
 - 8.1.2. Ähnlichkeiten mit der Realwirtschaft
 - 8.1.3. Kriterien für die Aufteilung
- 8.2. Suchen
 - 8.2.1. Individuell
 - 8.2.2. Nach Gruppen
 - 8.2.3. Global
- 8.3. Ressourcen
 - 8.3.1. Durch *Game-Desing*
 - 8.3.2. Materielle
 - 8.3.3. Immaterielle
- 8.4. Entitäten
 - 8.4.1. Spieler
 - 8.4.2. Entitäten mit einzelner Ressource
 - 8.4.3. Entitäten mit einzelner Ressource
- 8.5. Quellen
 - 8.5.1. Bedingungen für die Erzeugung
 - 8.5.2. Standort
 - 8.5.3. Produktionsverhältnis
- 8.6. Ausgaben
 - 8.6.1. Verbrauchsmaterial
 - 8.6.2. Unterhaltskosten
 - 8.6.3. *Time Out*

- 8.7. Konverter
 - 8.7.1. NPC
 - 8.7.2. Herstellung
 - 8.7.3. Besondere Umstände
- 8.8. Austausch
 - 8.8.1. Öffentliche Märkte
 - 8.8.2. Private Geschäfte
 - 8.8.3. Externe Märkte
- 8.9. Erfahrung
 - 8.9.1. Mechanismen der Beschaffung
 - 8.9.2. Anwendung der Erfahrungsmechanik auf wirtschaftliche Variablen
 - 8.9.3. Sanktionen und Erfahrungsgrenzen
- 8.10. *Deadlocks*
 - 8.10.1. Ressourcenzyklus
 - 8.10.2. Verknüpfung wirtschaftlicher Variablen mit *Deadlocks*
 - 8.10.3. Anwendung von *Deadlocks* auf Spielmechaniken

Modul 9. Gamifizierte Wirtschaftssysteme

- 9.1. *Free to Play*-Systeme
 - 9.1.1. Charakterisierung der *Free to Play*-Ökonomie und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.1.2. Architekturen in *Free to Play*-Ökonomien
 - 9.1.3. Wirtschaftliches Design
- 9.2. *Freemium*-Systeme
 - 9.2.1. Charakterisierung der *Freemium*-Ökonomie und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.2.2. *Play to Earn*-Wirtschaftsarchitekturen
 - 9.2.3. Wirtschaftliches Design
- 9.3. *Pay to Play*-Systeme
 - 9.3.1. Charakterisierung der *Pay to Play*-Ökonomie und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.3.2. Architekturen in *Pay to Play*-Ökonomien
 - 9.3.3. Wirtschaftliches Design

- 9.4. PvP-basierte Systeme
 - 9.4.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Pay to Play* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.4.2. Architektur in PvP-Wirtschaften
 - 9.4.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 9.5. *Seasons*-System
 - 9.5.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Seasons* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.5.2. Architektur in *Seasons*-Ökonomien
 - 9.5.3. Wirtschaftliches Design
- 9.6. Wirtschaftssysteme in *Sandbox* oder *Mmorpg*
 - 9.6.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Sandbox* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.6.2. Architektur in *Sandbox*-Ökonomien
 - 9.6.3. Wirtschaftliches Design
- 9.7. *Trading Card Game*-System
 - 9.7.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Trading Card Game* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.7.2. Architektur in *Trading Card Game*-Ökonomien
 - 9.7.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 9.8. PvE-Systeme
 - 9.8.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von PvE und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.8.2. Architektur in PvE-Wirtschaften
 - 9.8.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 9.9. Wettsysteme
 - 9.9.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von Wetten und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.9.2. Architektur in wettbasierten Wirtschaften
 - 9.9.3. Wirtschaftliches Design
- 9.10. Von der externen Ökonomie abhängige Systeme
 - 9.10.1. Charakterisierung der abhängigen Ökonomie und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.10.2. Architektur in der abhängigen Ökonomie
 - 9.10.3. Wirtschaftliches Design

Modul 10. Analyse von *Blockchain*-Videospiele

- 10.1. *Star Atlas*
 - 10.1.1. Spielmechanik
 - 10.1.2. Wirtschaftssystem
 - 10.1.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.2. *Outer Ring*
 - 10.2.1. Spielmechanik
 - 10.2.2. Wirtschaftssystem
 - 10.2.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.3. *Axie Infinity*
 - 10.3.1. Spielmechanik
 - 10.3.2. Wirtschaftssystem
 - 10.3.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.4. *Splinterlands*
 - 10.4.1. Spielmechanik
 - 10.4.2. Wirtschaftssystem
 - 10.4.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.5. *R-Planet*
 - 10.5.1. Spielmechanik
 - 10.5.2. Wirtschaftssystem
 - 10.5.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.6. *Ember Sword*
 - 10.6.1. Spielmechanik
 - 10.6.2. Wirtschaftssystem
 - 10.6.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.7. *Big Time*
 - 10.7.1. Spielmechanik
 - 10.7.2. Wirtschaftssystem
 - 10.7.3. Benutzerfreundlichkeit

- 10.8. *Gods Unchained*
 - 10.8.1. Spielmechanik
 - 10.8.2. Wirtschaftssystem
 - 10.8.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.9. *Illuvium*
 - 10.9.1. Spielmechanik
 - 10.9.2. Wirtschaftssystem
 - 10.9.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.10. *Upland*
 - 10.10.1. Spielmechanik
 - 10.10.2. Wirtschaftssystem
 - 10.10.3. Benutzerfreundlichkeit



Schreiben Sie sich ein, verlieren Sie nicht Ihren Ehrgeiz. In diesem privaten Masterstudiengang lernen Sie, wie Sie die besten Ergebnisse in den Bereichen Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie für Videospiele erzielen können"

06 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.



07

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie für Videospiele 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"

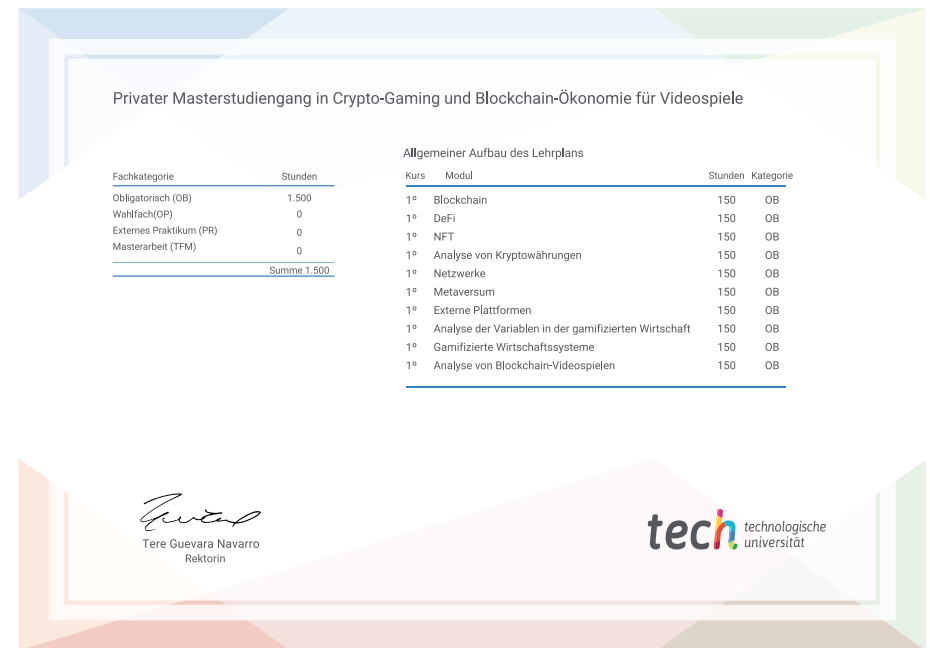
Dieser **Privater Masterstudiengang in Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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: **Privater Masterstudiengang in Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie für Videospiele**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 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

tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang
Crypto-Gaming und
Blockchain-Ökonomie
für Videospiele

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Privater Masterstudiengang Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie für Videospiele

