

Universitätsexperte

Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft



Universitätsexperte Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-metaversum-gamifizierte-wirtschaft

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01 Präsentation

Nicht nur Facebook (jetzt Meta) hat beschlossen, auf das Metaversum zu setzen, auch Google, Nvidia und Microsoft setzen große Summen in die Entwicklung dieses Konzepts der virtuellen Welt. Der jüngste filmische Ansatz mit Filmen wie "Ready Player One" bringt uns diese Idee als eine machbare, mögliche und immer näher rückende Lebensform näher. Videospiele, die auf der *Blockchain* basieren, markieren die Entwicklungspfade, die jeder Informatiker kennen und beschreiten muss. Dieses Programm ermöglicht es den Studenten, den Konzepten, die in der realen Welt immer mehr Raum und Zeit einnehmen werden, einen Schritt voraus zu sein und sich auf die Metaversum-Umgebungen zu spezialisieren, die ein wesentliches System für die Entwicklung der gamifizierten Wirtschaft darstellen. Trotz des abstrakten Charakters sind die Inhalte leicht verständlich, dank der Lehrmethode, die den Ansatz des *Relearning* in den Vordergrund stellt und reale und aktuelle Fälle in den verschiedenen Modulen kombiniert.





“

Noch nie hat eine abstrakte Welt ein so konkretes Interesse geweckt. Verschaffen Sie sich einen Vorsprung und meistern Sie alle Facetten des Metaversums”

Der IT-Beruf ist anspruchsvoll und erfordert ständige Weiterbildung und die Wiederverwendung von theoretischen und praktischen Konzepten. Dieser Universitätsexperte in Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft ermöglicht es den Teilnehmern, in das Konzept einzutauchen, in das immer mehr CEOs investieren, nämlich dass sich die sozialen und zwischenmenschlichen Systeme in einem schwindelerregenden Tempo verändern, und zwar im Rahmen einer Vision durch Virtual-Reality-Brillen und andere Elemente, die den Benutzer in die virtuelle Welt teleportieren.

Sobald die Architektur des *Metaverse* verstanden ist, eröffnet sich den Studenten eine neue Welt wirtschaftlicher Möglichkeiten durch Gamifizierung. Der Lehrplan dieses Studiengangs ist in einen theoretischen Rahmen eingebettet, der die neuesten Entwicklungen und technischen Mittel abdeckt und die Studenten in die Nähe von Fachleuten des Sektors bringt, um ihnen die beste und aktuellste Weiterbildung aus erster Hand zu bieten.

TECH bringt den Informatikern diesen neuen, aufstrebenden und boomenden Beruf durch einen 100%igen Online-Unterricht näher und bietet die Möglichkeit, das persönliche Leben mit der innovativsten Qualifikation zu verbinden. Dank der Lehrmethodik des *Relearning* müssen Sie keine langen Studienzeiten investieren, um alle Inhalte dieses Programms zu bewältigen.

Dieser **Universitätsexperte in Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft** 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



TECH bietet Ihnen die Möglichkeit, ein Unternehmen in der virtuellen Welt zu gründen, ohne dass Sie Ihren Alltag verändern müssen, dank seines 100%igen Online-Modus"

“

Lernen Sie von den am besten qualifizierten Dozenten des akademischen Panoramas, wie man Landing-Systeme innerhalb eines Metaversums verwaltet”

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.

Werden Sie Experte in der Funktionsweise von DEX, dezentralisierter Wirtschaft und NFT.

Wenn Sie in der allgemeinen IT stecken bleiben, heben Sie sich nicht von der Konkurrenz ab. Es ist an der Zeit, sich durch innovatives Wissen abzuheben.

NFT
NON-FUNGIBLE TOKEN

02 Ziele

Dieser Universitätsexperte in Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft bereitet Studenten darauf vor, innovative Technologieprojekte zu leiten, mit den neuesten Marktentwicklungen Schritt zu halten und selbständig zu arbeiten. Das Programm erweitert das Spektrum der Beschäftigungsmöglichkeiten für Informatiker und macht sie mit den neuesten gesellschaftlichen Trends in den Bereichen Konsum und Videospiele vertraut, die die Investitionen der weltweit renommiertesten Unternehmen anführen. Darüber hinaus werden die Studenten in die Lage versetzt, die erlernten Konzepte über Kryptowährungen, dezentralisierte Volkswirtschaften und NFTs in die Praxis umzusetzen. Dies ist der ultimative Schritt zu einer beruflichen Neuorientierung und einem Einstieg in die gamifizierte Wirtschaft.



“

Sie kennen keinen Experten für Metaversum und gamifizierte Wirtschaft, was bedeutet, dass dies Ihre Chance ist, in der IT-Branche voranzukommen und sich abzuheben”

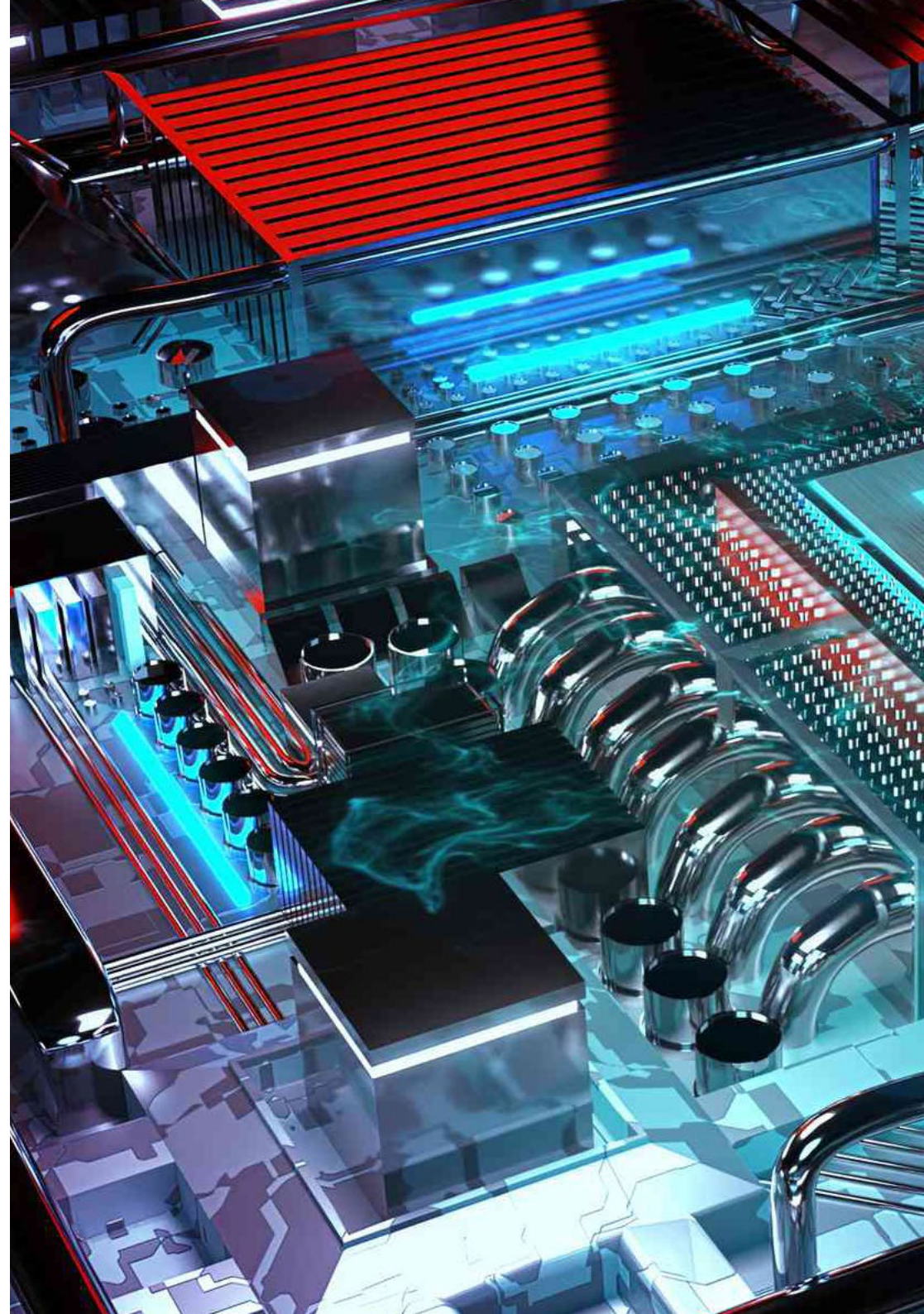


Allgemeine Ziele

- ◆ Systematisches Ermitteln der Funktionsweise der *Blockchain*-Technologie in ihrer ganzen Tiefe und Erarbeiten, wie ihre Vor- und Nachteile mit der Funktionsweise ihrer Architektur zusammenhängen
- ◆ 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



Führen Sie innovative Projekte durch, fördern Sie Ihre beruflichen Fähigkeiten und entwickeln Sie Soft Skills-Techniken, um Ihre Bildung zu vervollständigen“





Spezifische Ziele

Modul 1. Metaversum

- ◆ Analysieren der immersiven Form Ihres 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 2. 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 3. 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
- ◆ Identifizieren der Komponenten der *Blockchain*-Technologie

03

Kursleitung

Die Dozenten, die diesen Universitätsexperten in Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft unterrichten, wurden nach einem präzisen Verfahren ausgewählt, um den Studenten die höchste Qualität und Innovation des Lehrplans zu garantieren. Es handelt sich um ein Team von Experten, die sich in ihrer beruflichen Laufbahn mit Metaversum und gamifizierter Wirtschaft beschäftigt haben. TECH stellt sicher, dass die theoretischen Inhalte auf reale Fälle angewendet werden, um das Verständnis zu verbessern und sie an mögliche zukünftige persönliche und berufliche Projekte des Informatikers anzupassen. Während des 6-monatigen Programms können Sie die Inhalte beliebig oft herunterladen und bearbeiten.





“

*Sie haben den Schlüssel in der Hand,
der die Türen zu anderen Welten öffnet,
das Metaversum ist bereits Realität”*

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

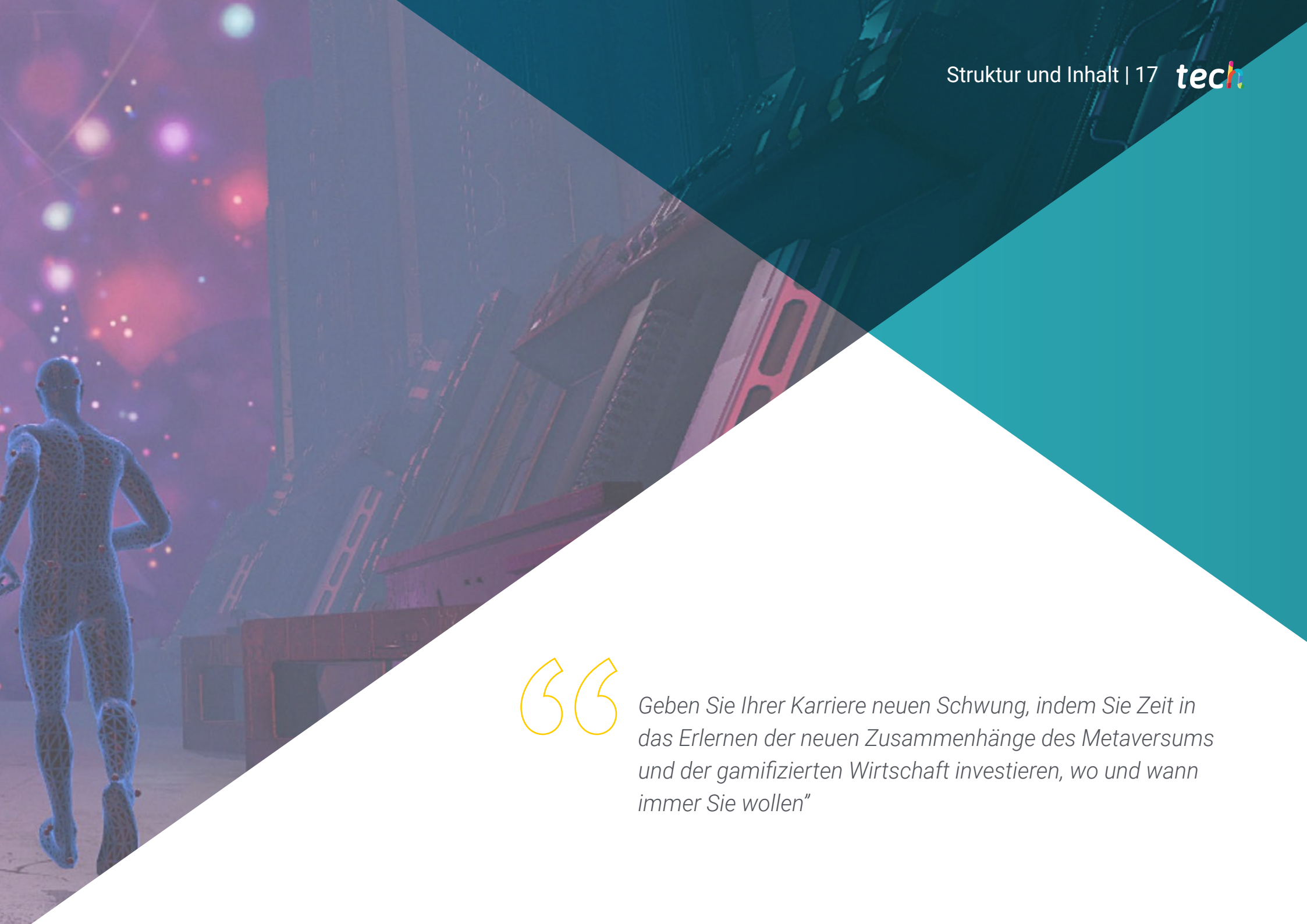


04

Struktur und Inhalt

Es handelt sich um ein Programm, das von und für den Studiengang in Metaversum und gamifizierter Wirtschaft entwickelt wurde. Der Schwerpunkt des Programms liegt daher auf der Spezialisierung des Informatikers in der virtuellen Welt. Der Inhalt des Programms ist in 3 Module unterteilt, die es den Studenten ermöglichen, ihr Lernen zu strukturieren und sich die Konzepte in Blöcken geordnet anzueignen. TECH setzt auf die Methode des *Relearning*, die auf der Wiederholung von Konzepten basiert, damit die Studenten den Lehrplan schneller verinnerlichen und die Fähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, die richtigen Entscheidungen zu treffen, voll entwickeln können.





“

Geben Sie Ihrer Karriere neuen Schwung, indem Sie Zeit in das Erlernen der neuen Zusammenhänge des Metaversums und der gamifizierten Wirtschaft investieren, wo und wann immer Sie wollen”

Modul 1. Metaversum

- 1.1. Metaversum
 - 1.1.1. Metaversum
 - 1.1.2. Auswirkungen auf die Weltwirtschaft
 - 1.1.3. Auswirkungen auf die Entwicklung der gamifizierten Wirtschaft
- 1.2. Formen der Zugänglichkeit
 - 1.2.1. VR
 - 1.2.2. Computer
 - 1.2.3. Mobile Geräte
- 1.3. Arten von Metaversen
 - 1.3.1. Traditionelles Metaversum
 - 1.3.2. Metaversum zentralisierte *Blockchain*
 - 1.3.3. Metaversum dezentralisierte *Blockchain*
- 1.4. Metaversum als Arbeitsraum
 - 1.4.1. Die Idee der Arbeit im Metaversum
 - 1.4.2. Erstellung von Diensten innerhalb des Metaversums
 - 1.4.3. Kritische Punkte, die bei der Schaffung von Arbeitsplätzen zu berücksichtigen sind
- 1.5. Metaversum als Raum für Sozialisation
 - 1.5.1. Systeme zur Benutzerinteraktion
 - 1.5.2. Mechanismen der Sozialisation
 - 1.5.3. Formen der Monetarisierung
- 1.6. Metaversum als Raum für Unterhaltung
 - 1.6.1. Schulungsräume im Metaversum
 - 1.6.2. Möglichkeiten der Verwaltung von Schulungsräumen
 - 1.6.3. Kategorien von Schulungsräumen im Metaversum
- 1.7. System zum Kauf und zur Miete von Raum im Metaversum
 - 1.7.1. *Lands*
 - 1.7.2. Auktionen
 - 1.7.3. Direktverkauf



- 1.8. *Second Life*
 - 1.8.1. *Second Life* als Pionier in der Metaversum-Industrie
 - 1.8.2. Spielmechanik
 - 1.8.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 1.9. *Decentraland*
 - 1.9.1. *Decentraland* als das profitabelste Metaversum aller Zeiten
 - 1.9.2. Spielmechanik
 - 1.9.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 1.10. Meta
 - 1.10.1. Meta, das Unternehmen mit dem größten Einfluss auf die Entwicklung eines Metaversum
 - 1.10.2. Auswirkungen auf den Markt
 - 1.10.3. Details zum Projekt

Modul 2. Externe Plattformen

- 2.1. DEX
 - 2.1.1. Eigenschaften
 - 2.1.2. Nützlichkeit
 - 2.1.3. Implementierung in gamifizierten Ökonomien
- 2.2. Swaps
 - 2.2.1. Eigenschaften
 - 2.2.2. Wichtigste Swaps
 - 2.2.3. Implementierung in gamifizierten Ökonomien
- 2.3. Orakel
 - 2.3.1. Eigenschaften
 - 2.3.2. Wichtigste Swaps
 - 2.3.3. Implementierung in gamifizierten Ökonomien
- 2.4. Staking
 - 2.4.1. *Liquidity Pool*
 - 2.4.2. *Staking*
 - 2.4.3. *Farming*

- 2.5. *Blockchain-Entwicklungstools*
 - 2.5.1. *Geth*
 - 2.5.2. *Mist*
 - 2.5.3. *Truffe*
- 2.6. *Blockchain-Entwicklungstools: Embark*
 - 2.6.1. *Embark*
 - 2.6.2. *Ganache*
 - 2.6.3. *Blockchain Testnet*
- 2.7. *Marketing-Studien*
 - 2.7.1. *DeFiPulse*
 - 2.7.2. *Skew*
 - 2.7.3. *Trading View*
- 2.8. *Tracking*
 - 2.8.1. *CoinTracking*
 - 2.8.2. *CryptoCompare*
 - 2.8.3. *Blackfolio*
- 2.9. *Trading Bots*
 - 2.9.1. *Aspekte*
 - 2.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 2.9.3. *AlgoTrader*
- 2.10. *Mining Tools*
 - 2.10.1. *Aspekte*
 - 2.10.2. *NiceHash*
 - 2.10.3. *What to Mine*

Modul 3. Analyse der Variablen in der gamifizierten Wirtschaft

- 3.1. *Gamifizierte wirtschaftliche Variablen*
 - 3.1.1. *Vorteile der Fragmentierung*
 - 3.1.2. *Ähnlichkeiten mit der Realwirtschaft*
 - 3.1.3. *Kriterien für die Aufteilung*
- 3.2. *Suchen*
 - 3.2.1. *Individuell*
 - 3.2.2. *Nach Gruppen*
 - 3.2.3. *Global*
- 3.3. *Ressourcen*
 - 3.3.1. *Durch Game-Desing*
 - 3.3.2. *Materielle*
 - 3.3.3. *Immaterielle*
- 3.4. *Entitäten*
 - 3.4.1. *Spieler*
 - 3.4.2. *Entitäten mit einzelner Ressource*
 - 3.4.3. *Entitäten mit mehrfachen Ressourcen*
- 3.5. *Quellen*
 - 3.5.1. *Bedingungen für die Erzeugung*
 - 3.5.2. *Standort*
 - 3.5.3. *Produktionsverhältnis*
- 3.6. *Ausgaben*
 - 3.6.1. *Verbrauchsmaterial*
 - 3.6.2. *Unterhaltskosten*
 - 3.6.3. *Time Out*
- 3.7. *Konverter*
 - 3.7.1. *NPC*
 - 3.7.2. *Herstellung*
 - 3.7.3. *Besondere Umstände*

- 3.8. Austausch
 - 3.8.1. Öffentliche Märkte
 - 3.8.2. Private Geschäfte
 - 3.8.3. Externe Märkte
- 3.9. Erfahrung
 - 3.9.1. Mechanismen der Beschaffung
 - 3.9.2. Anwendung der Erfahrungsmechanik auf wirtschaftliche Variablen
 - 3.9.3. Sanktionen und Erfahrungsgrenzen
- 3.10. *Deadlocks*
 - 3.10.1. Ressourcenzyklus
 - 3.10.2. Verknüpfung wirtschaftlicher Variablen mit *Deadlocks*
 - 3.10.3. Anwendung von *Deadlocks* auf Spielmechaniken



Sie wissen, dass sich das Konzept des Metaversums durchsetzen wird. Worauf warten Sie noch, um Ihre Karriere auf dieses Konzept auszurichten, das in aller Munde ist?"

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 Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft 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 Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft** 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: **Universitätsexperte in Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft**

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
Metaversum und
Gamifizierte Wirtschaft

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

Universitätsexperte

Metaversum und Gamifizierte Wirtschaft