

Universitätsexperte

Unternehmen der Gaming- und  
E-Sports-Branche im Metaversum



## Universitätsexperte Unternehmen der Gaming- und E-Sports-Branche im Metaversum

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

Internetzugang: [www.techtitude.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-unternehmen-gaming-e-sports-branche-metaversum](http://www.techtitude.com/de/informatik/spezialisierung/spezialisierung-unternehmen-gaming-e-sports-branche-metaversum)

# 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

Die Jugend von heute verfügt über ein breites Unterhaltungsangebot im audiovisuellen Bereich, da sich *Gaming* weltweit als eine der wichtigsten Freizeitbeschäftigungen etabliert haben. Ziel dieser audiovisuellen Produkte ist es, in einer virtuellen Umgebung Kontakte zu knüpfen. Aus diesem Grund liegt die Beherrschung dieses Sektors nicht nur im Interesse privater Organisationen, sondern auch im Interesse der Fachleute selbst als Bürger eines aufstrebenden wirtschaftlichen und sozialen Umfelds. Aus diesem Grund hat TECH einen Studiengang entwickelt, der sich mit der aktuellen Situation der Videospielindustrie und den verschiedenen Geschäftsmodellen, die sie fördert, auseinandersetzt. Gleichzeitig bietet der 100%ige Online-Modus, in dem er gelehrt wird, seinen Nutzern Flexibilität und Einfachheit, so dass sie ihn bequem studieren können.





“

*Mit diesem Universitatsexperten werden Sie den Einfluss von Open Source auf die Entwicklung des Metaversum-okosystems analysieren, um in nur 6 Monaten ein Profi in diesem Sektor zu werden”*



Das starke Wachstum der Videospieleindustrie stellt auch ein neues Paradigma für die Wirtschaft dar. Die *Gaming*-Industrie generiert ihr eigenes Einkommen online und fördert die Dezentralisierung der Finanzen (DeFi). Um sich als Spezialist im Rahmen der Ethik dieses IT-Berufs zu entwickeln, ist eine solide Grundlage erforderlich, um die Entscheidungsfindung bei *Blockchain*-Investitionen und insbesondere bei Videospiele zu unterstützen, da andernfalls große Kapitalverluste drohen.

TECH zielt darauf ab, IT-Experten und andere Fachleute, die sich für das Metaversum interessieren, zu qualifizieren, damit sie ihre Fähigkeiten in Bezug auf die von der aktuellen Technologie bereitgestellten Werkzeuge erweitern können, um Synergien zwischen spezialisierten Märkten wie *E-Sports* und dem Metaversum zu schaffen. Darüber hinaus wird das Programm die Interaktion zwischen Videospiele, ihre Einflüsse, Ursprünge und die Entwicklung dieses Marktes untersuchen.

Es handelt sich um einen 100%igen Online-Studiengang, der von überall und zu jeder Zeit absolviert werden kann, so dass die Studenten selbst entscheiden können, wann sie studieren möchten, ohne sich an einen festen Zeitplan einhalten zu müssen. Darüber hinaus werden die Studenten anhand realer Fälle und von den erfahrensten Experten des technisch-virtuellen Panoramas weitergebildet. Auf diese Weise beherrschen die Studenten am Ende ihres Studiums die Konzepte des Metaversums, die es ihnen ermöglichen, sich in einen boomenden Markt zu integrieren, der täglich Millionen von *Tokens* bewegt. Und das alles mit Lerninhalten, die auf neue Arbeitsszenarien anwendbar sind.

Dieser **Universitätsexperte in Unternehmen der Gaming- und E-Sports-Branche im Metaversum** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus den Bereichen Metaversum, *Blockchain* und *Gaming* 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



*Dies ist Ihre Chance, tief in den Blockchain-Markt für Videospiele einzutauchen und Ihre Zukunft exponentiell wachsen zu sehen“*



*Meistern Sie die Möglichkeiten, die Videospiele mit Play & Earn-Modellen bieten, um neue Generationen dynamisch an neue Geschäfts- und Unterhaltungsmodelle heranzuführen“*

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.

*Schließen Sie sich einem Universitätsexperten an, der es Ihnen ermöglicht, Ihre derzeitige Arbeit fortzusetzen, während Sie Ihre Fähigkeiten als Informatiker im Metaversum auf den neuesten Stand bringen.*

*Treten Sie ein in eine aufstrebende Welt, die bereits jetzt große wirtschaftliche Vorteile für Spielefirmen bietet, und werden Sie Teil dieser digitalen Umgebung.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätsexperten in Unternehmen der Gaming- und E-Sports-Branche im Metaversum ist es, das Wissen von Informatikern und anderen Fachleuten, die sich für das Metaversum interessieren, zu erweitern und zu aktualisieren. Um dieses Ziel zu erreichen, bietet TECH multimediale Inhalte in verschiedenen Formaten, weiterführende Lektüre und Simulationen realer Fälle an. Auf diese Weise und mit der Unterstützung des Dozententeams werden die Studenten ihre Position als Experten im *Gaming*-Paradigma und in spezialisierten Märkten wie *E-Sports* und Metaversum stärken.





“

*Warten Sie nicht länger, nehmen Sie an der Revolution der Videospiegelindustrie teil und wenden Sie verschiedene Geschäftsmodelle an, die die Rentabilität Ihrer Projekte erhöhen”*



## 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 Videospieleindustrie 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



*Tauchen Sie ein in die Welt des Metaversums unter der Leitung von Fachleuten, die ihr Wissen tagtäglich in persönlichen und beruflichen Projekten anwenden“*



## Spezifische Ziele

---

### Modul 1. Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum

- ◆ Ermitteln der einflussreichsten Videospiele der Geschichte bis hin zum Metaversum-Konzept
- ◆ Feststellen, wie Online-Multiplayer-Videospiele entstanden sind und was sie dazu beigetragen haben, als sie populär wurden und welche Erfahrungen sie heute auf virtuelle Umgebungen übertragen haben
- ◆ Analysieren der aktuellen Situation der Videospiegelindustrie und der verschiedenen Geschäftsmodelle, die die Durchführbarkeit ihrer Projekte erleichtern
- ◆ Eingehen auf die Definition von *Play to Earn*, um die konzeptionellen Unterschiede zum *Play & Earn*-Modell zu verstehen
- ◆ Verstehen, was unter dem Spieler-Investor-Paradigma zu verstehen ist, um spezifische *Targets* innerhalb der Branche bestimmen und untersuchen zu können
- ◆ Fähig sein, interaktive Erlebnisse im Detail von Spielen zu unterscheiden In der Lage sein, die Unterschiede zwischen beiden Konzepten herauszuarbeiten, um die Ziele zu definieren, die im Unternehmen erreicht werden sollen
- ◆ In der Lage sein, die von der aktuellen Technologie bereitgestellten Werkzeuge anzuwenden, um Synergien zwischen spezialisierten Märkten wie *E-Sports* und dem Metaversum zu schaffen

### Modul 2. Ökosystem und Hauptakteure im Metaversum

- ◆ Analysieren des Einflusses von *OpenSource* auf die Entwicklung des Metaversum-Ökosystems
- ◆ Untersuchen der Rolle von *Communities* bei der Entwicklung des Ökosystems
- ◆ Nachdenken über den neuen sozialen Kontext des exponentiellen Zeitalters

- ◆ Aussortieren der Teilnehmer des Ökosystems und Verstehen ihrer Funktion
- ◆ Eintauchen in Projekte, die Metaversen zusammen mit einem Ökosystem entwickeln
- ◆ Erkunden der durch Ökosysteme ermöglichten Geschäftsmöglichkeiten
- ◆ Verstehen, dass es notwendig ist, ein Ökosystem zu schaffen, um ein vollständiges Bild zu liefern

### Modul 3. Dezentralisierte Finanzen und Investitionen (DeFi) im Metaversum

- ◆ Gewinnen eines allgemeinen Verständnisses der traditionellen Finanzlandschaft, ihrer Unzulänglichkeiten und Stärken
- ◆ Bestimmen der Motivation für dezentralisierte Finanzen und die Lösungen, die sie bieten
- ◆ Entwickeln der grundlegenden Konzepte des dezentralen Finanzwesens
- ◆ Entdecken der Funktionsweise der wichtigsten Plattformen im Ökosystem
- ◆ Untersuchen der Zwischenkonzepte des dezentralen Finanzwesens, angewandt auf Web 3.0-Projekte
- ◆ Analysieren von Anwendungsfällen des dezentralen Finanzwesens im Metaversum
- ◆ Entwickeln der Fähigkeit, dezentralisierte Finanzkonzepte im Metaversum in die Zukunft zu extrapolieren



# 03

## Kursleitung

Die TECH Technologische Universität hat ein Team von Experten in den Bereichen *Big Data*, *Gaming* und *Cyberspace* engagiert, um den Studiengang zu unterrichten und ihr praktisches Wissen mit den Studenten zu teilen. Die Auswahl der Lehrinhalte in diesem Universitätsexperten in Unternehmen der *Gaming*- und *E-Sports*-Branche im Metaversum, wurde sorgfältig geprüft und ausgewählt, um sicherzustellen, dass die Studenten die neuesten *Gaming*-Techniken entwickeln und ihre Fähigkeit verbessern, die Struktur und Lebensfähigkeit der virtuellen Welt zu meistern.



“

*Wollen Sie zur professionellen Avantgarde an der Spitze des Metaversums gehören? Dann sind Sie bei TECH und ihrem Expertenteam genau richtig”*

## 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. Sánchez Temprado, Alberto

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

### Hr. Cameo Gilabert, Carlos

- ◆ Gründer und Chief Technology Officer von SecondWorld
- ◆ Mitgründer von Netspot
- ◆ Mitgründer von Banc
- ◆ Technischer Leiter von Jovid
- ◆ Freiberuflicher Full Stack Entwickler
- ◆ Wirtschaftsingenieur der Polytechnischen Universität von Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Datenwissenschaften an der Polytechnischen Universität von Madrid

# 04

# Struktur und Inhalt

Die TECH Technologische Universität ist bestrebt, höchste Qualität zu bieten und dass die Studenten ihrerseits mit den besten akademischen Leistungen in ihren Programmen aufwarten. Aus diesem Grund wurde die Struktur des Lehrplans so gestaltet, dass er leicht zu verstehen ist. Darüber hinaus wurde die *Relearning*-Methode integriert, so dass die Studenten keine langen Studienzeiten investieren müssen, um den Abschluss zu erreichen. Dank des 100%igen Online-Modus und der 6-monatigen Studiendauer ist es möglich, dieses Programm zu absolvieren und gleichzeitig Familie und Beruf zu vereinbaren. Diese Merkmale machen das Studium zu einer überschaubaren und interaktiven Lernerfahrung.

The background of the slide features a complex, futuristic digital interface. It consists of a grid of glowing blue and white data points, resembling a circuit board or a data visualization. Overlaid on this is the word 'META' in large, bold, 3D block letters that are illuminated from within, casting a warm orange glow. The letters are slightly tilted and appear to be floating above the interface. The overall aesthetic is high-tech and modern.





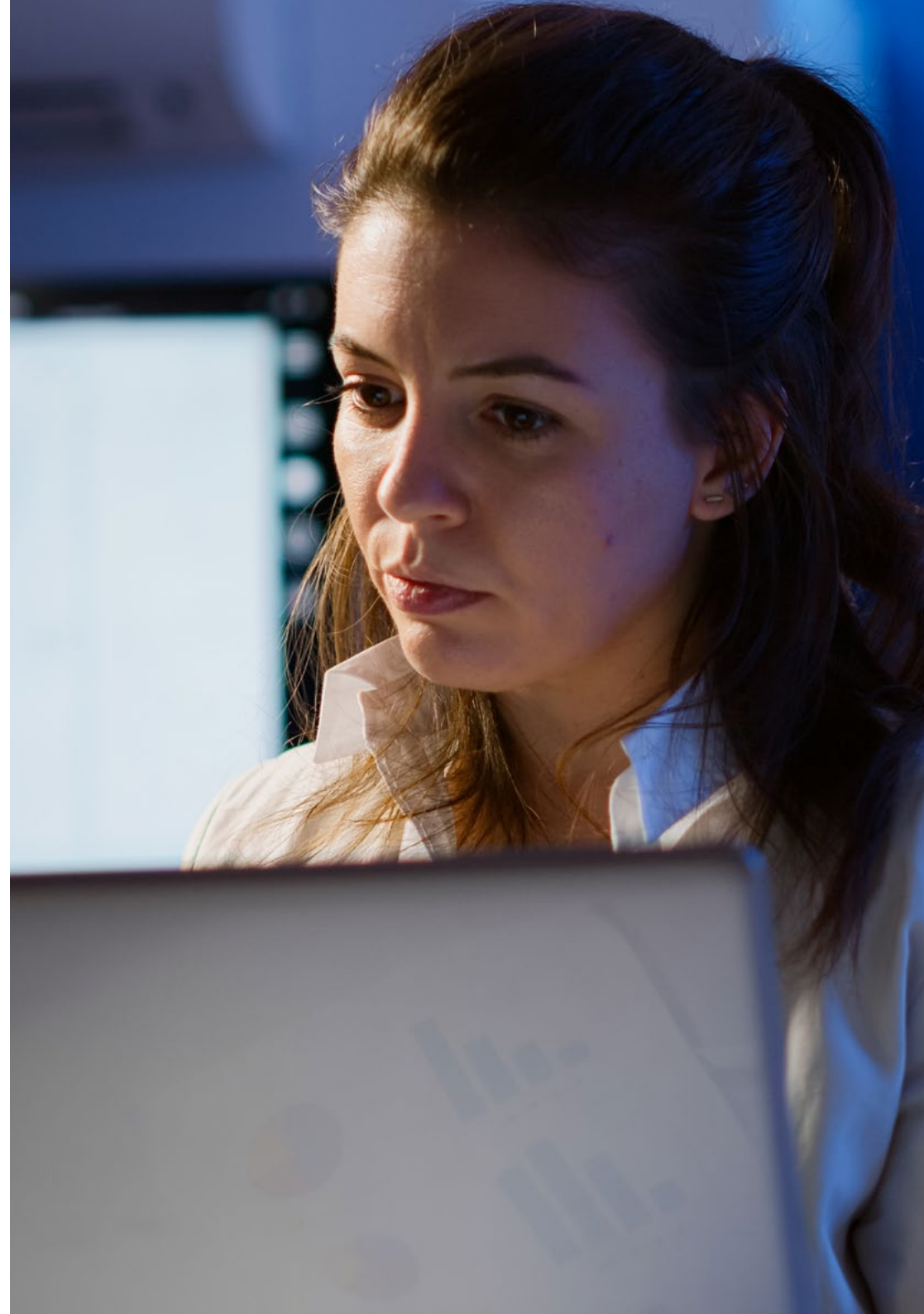
“

*Erreichen Sie jetzt Ihre Ziele und treiben Sie Ihre Karriere im Metaversum und in der Gaming-Industrie voran, mit der Garantie, in einem realen Geschäftsszenario erfolgreich zu agieren”*



## Modul 1. Gaming-Industrie und E-Sports als Tor zum Metaversum

- 1.1. Das Metaversum durch Videospiele
  - 1.1.1. Interaktive Erfahrungen
  - 1.1.2. Wachstum und Etablierung des Marktes
  - 1.1.3. Reife der Branche
- 1.2. Der Nährboden des Metaversums von heute
  - 1.2.1. MMOs
  - 1.2.2. *Second Life*
  - 1.2.3. *PlayStation Home*
- 1.3. Multiplattform-Metaversum. Massive Revolution des Konzepts
  - 1.3.1. Neal Stephenson und sein Werk *Snow Crash*
  - 1.3.2. Von der Science-Fiction zur Realität
  - 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta. Die massive Revolution des Konzepts
- 1.4. Stand der Videospiegelindustrie. Plattformen oder Kanäle des Metaversums
  - 1.4.1. Zahlen der Videospiegelindustrie
  - 1.4.2. Plattformen oder Kanäle des Metaversums
  - 1.4.3. Wirtschaftliche Prognosen für die kommenden Jahre
  - 1.4.4. Wie lässt sich die hervorragende Verfassung der Branche am besten ausnutzen?
- 1.5. Geschäftsmodelle: F2P vs. *Premium*
  - 1.5.1. *Free to play* oder F2P
  - 1.5.2. *Premium*
  - 1.5.3. Hybride Modelle. Alternative Vorschläge
- 1.6. *Play to Earn*
  - 1.6.1. Der Erfolg von *CryptoKitties*
  - 1.6.2. *Axie Infinity*. Andere Erfolgsgeschichten
  - 1.6.3. Die Abschaffung von *Play to Earn* und die Gründung von *Play & Earn*



- 1.7. *GameFi*: Spieler-Investor-Paradigma
  - 1.7.1. *GameFi*
  - 1.7.2. Videospiele als Arbeit
  - 1.7.3. Unterbrechung des klassischen Modells der Unterhaltung
- 1.8. Das Metaversum im klassischen Ökosystem der Industrie
  - 1.8.1. Vorurteile der Fans, verallgemeinertes schlechtes Image
  - 1.8.2. Technologische und Umsetzungsschwierigkeiten
  - 1.8.3. Mangelnde Reife
- 1.9. Metaversum: Interaktivität vs. Spielbare Erfahrung
  - 1.9.1. Interaktive Erfahrung und spielbare Erfahrung
  - 1.9.2. Arten von Erfahrungen im aktuellen Metaversum
  - 1.9.3. Perfektes Gleichgewicht zwischen den beiden
- 1.10. Metaversum für *E-Sports*
  - 1.10.1. Wachstumsschwierigkeiten für Teams
  - 1.10.2. Metaversum: Immersive Erfahrungen, Gemeinschaften und exklusive Clubs
  - 1.10.3. Monetarisierung der Nutzer durch *Blockchain*-Technologie

## Modul 2. Ökosystem und Hauptakteure im Metaversum

- 2.1. Offene Innovations-Ökosysteme in der Metaversum-Industrie
  - 2.1.1. Zusammenarbeit bei der Entwicklung von offenen Ökosystemen
  - 2.1.2. Offene Innovationsökosysteme in der Metaversum-Industrie
  - 2.1.3. Einfluss von Ökosystemen auf das Wachstum des Metaversums
- 2.2. *Open-Source*-Projekte. Katalysatoren für die technologische Entwicklung
  - 2.2.1. *Open Source* als Beschleuniger von Innovationen
  - 2.2.2. Integration von *Open-Source*-Projekten. Ein vollständiger Überblick
  - 2.2.3. Offene Standards und Technologien als Beschleuniger
- 2.3. Web 3.0-Gemeinschaften
  - 2.3.1. Der Prozess der Schaffung und Entwicklung von Gemeinschaften
  - 2.3.2. Beitrag von Gemeinschaften zum technologischen Fortschritt
  - 2.3.3. Die wichtigsten Web 3.0-Communities
- 2.4. Netzwerke und soziale Beziehungen im Internet
  - 2.4.1. Technologien, die neue Formen der Beziehung zueinander ermöglichen
  - 2.4.2. Physische und digitale Umgebungen für den Aufbau von Web 3.0-Gemeinschaften
  - 2.4.3. Die Entwicklung von sozialen Netzwerken des Web 2.0 zum Web 3.0
- 2.5. Nutzer, Unternehmen und Ökosystem. Fortschritte im Metaversum
  - 2.5.1. Metaversen mit einer Web 3.0-Vision
  - 2.5.2. Unternehmen, die in das Metaversum investieren
  - 2.5.3. Das Ökosystem, das es ermöglicht, eine Komplettlösung anzubieten
- 2.6. Ersteller von Inhalten im Metaversum
  - 2.6.1. Digitale Nomaden
  - 2.6.2. Unternehmen, die einen neuen Kanal für Kundenbeziehungen aufbauen
  - 2.6.3. *Influencer, Streamers oder Gamer als Early Adopters*
- 2.7. Anbieter von Erfahrungen im Metaversum
  - 2.7.1. Neu erfundene Vertriebskanäle
  - 2.7.2. Immersive Erlebnisse
  - 2.7.3. Faire und transparente Anpassung
- 2.8. Dezentralisierung und technologische Infrastruktur im Metaversum
  - 2.8.1. Verteilte und dezentralisierte Technologien
  - 2.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
  - 2.8.3. Wichtige Technologieebenen für die Entwicklung des Metaversums
- 2.9. Menschliche Schnittstelle, elektronische Geräte, die das Metaversum erlebbar machen
  - 2.9.1. Das Erlebnis, das die bestehenden technologischen Geräte bieten
  - 2.9.2. Fortgeschrittene Technologien im Metaversum
  - 2.9.3. Erweiterte Realität (XR) als Eintauchen in das Metaversum
- 2.10. Inkubatoren, Beschleuniger und Investitionsvehikel im Metaversum
  - 2.10.1. Inkubatoren und Acceleratoren für die Unternehmensentwicklung im Metaversum
  - 2.10.2. Finanzierung und Investitionen im Metaversum
  - 2.10.3. Anziehen von *Smart Capital*

### Modul 3. Dezentralisierte Finanzen und Investitionen (DeFi) im Metaversum

- 3.1. Dezentrale Finanzen (DeFi) im Metaversum
  - 3.1.1. Dezentrale Finanzen
  - 3.1.2. Finanzen in einer dezentralisierten Umgebung
  - 3.1.3. Umsetzung der dezentralen Finanzierung
- 3.2. Fortgeschrittene Finanzkonzepte angewandt auf DeFi
  - 3.2.1. Geldmenge und Inflation
  - 3.2.2. Volumen- und Margengeschäft
  - 3.2.3. Sicherheiten und Rendite
- 3.3. DeFi-Geschäftsmodelle, angewandt auf Metaversum
  - 3.3.1. *Lending* und *Yield Farming*
  - 3.3.2. Zahlungssysteme
  - 3.3.3. Bank- und Versicherungsdienstleistungen
- 3.4. DeFi-Plattformen angewandt auf Metaversum
  - 3.4.1. DEXes
  - 3.4.2. *Wallets*
  - 3.4.3. Analyse-Tools
- 3.5. *Cash Flow* in DeFi-Projekten mit Fokus auf das Metaversum
  - 3.5.1. *Cash Flow* in DeFi-Projekten
  - 3.5.2. Quellen des *Cash Flows*
  - 3.5.3. Volumen vs. Gewinnspanne
- 3.6. *Token Economics*. Gewinn im Metaversum
  - 3.6.1. *Token Economics*
  - 3.6.2. *Token*-Nutzwert
  - 3.6.3. *Token*-Nachhaltigkeit





- 3.7. DeFi Governance mit Schwerpunkt auf dem Metaversum
  - 3.7.1. DeFi-Governance
  - 3.7.2. Governance-Modelle
  - 3.7.3. DAO
- 3.8. Die Bedeutung von DeFi im Metaversum
  - 3.8.1. Synergieeffekte zwischen DeFi und Metaversum
  - 3.8.2. Wert von DeFi im Metaversum
  - 3.8.3. Wachstum des Metaversums durch DeFi
- 3.9. DeFi im Metaversum. Anwendungsbeispiele
  - 3.9.1. DeFi im Metaversum. Anwendungsbeispiele
  - 3.9.2. Native Geschäftsmodelle von Web3
  - 3.9.3. Hybride Geschäftsmodelle
- 3.10. Zukünftige DeFi im Metaversum
  - 3.10.1. Relevante Akteure
  - 3.10.2. Linien der Entwicklung
  - 3.10.3. Masseneinführung

“

*Analysieren Sie die traditionelle Finanzlandschaft, ihre Schwächen und Stärken, und vergleichen Sie sie mit der digitalen Finanzlandschaft dank der Kenntnisse, die Sie bei TECH erwerben”*

# 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 Unternehmen der Gaming- und E-Sports-Branche im Metaversum garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Unternehmen der Gaming- und E-Sports-Branche im Metaversum** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

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

Titel: **Universitätsexperte in Unternehmen der Gaming- und E-Sports-Branche im Metaversum**

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

**tech** technologische  
universität

Universitätsexperte  
Unternehmen  
der Gaming- und  
E-Sports-Branche  
im Metaversum

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

# Universitätsexperte

Unternehmen der Gaming- und  
E-Sports-Branche im Metaversum