

Universitätskurs

Gamifizierte Wirtschaftssysteme



Universitätskurs

Gamifizierte Wirtschaftssysteme

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/informatik/universitatskurs/gamifizierte-wirtschaftssysteme

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 18

05

Methodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die Unternehmen der Videospelbranche sind in hohem Maße von der Anwendung wirtschaftlicher Strategien abhängig, die ihren Erfolg und ihre Rentabilität während ihrer Entwicklung gewährleisten können. Aus diesem Grund müssen die Spezialisten dieses Sektors mit den neuesten Techniken und Werkzeugen ausgestattet sein, um ihre Dienstleistungen zu optimieren. TECH bietet eine vollständige und fundierte Qualifizierung im Bereich der gamifizierten Wirtschaftssysteme an. In diesem Programm werden die verschiedenen Wirtschaftsmodelle analysiert, die von den wichtigsten *Gaming*-Unternehmen angewandt werden. Dies ist ein grundlegender Lernprozess für Informatiker, um die Gamification-Industrie zu beherrschen und in sie eingreifen zu können. Um dies zu erreichen, wendet TECH einen 100%igen Online-Modus an, der die Anpassung des Studiums und mehrere Multimedia-Ressourcen ermöglicht, die den Erwerb von multidisziplinären Fähigkeiten erleichtern werden.





*Schreiben Sie sich in diesen Universitätskurs ein,
um die aktuellen und zukünftigen Möglichkeiten
des Gamifizierungssektors kennenzulernen“*

In Anbetracht des spezifischen Studiums der Wirtschaftssysteme, die in der Welt der Spiele entwickelt werden, ist es notwendig, dass die Fachleute in diesem Sektor in Bezug auf die neuesten Entwicklungen und digitalen Fähigkeiten umfassend fortgebildet sind. Aus diesem Grund Der Universitätskurs in Gamifizierte Wirtschaftssysteme befasst sich mit den verschiedenen Geschäftsmethoden, die derzeit von großen Unternehmen im Gamifizierungssektor angewandt werden.

Dieser Universitätskurs ermöglicht es den Studenten nicht nur, die aktuellen Wirtschaftssysteme kennenzulernen, sondern bereitet sie auch auf die Entwicklung von Gamifizierungsprojekten vor. Das Programm analysiert im Detail die Eigenschaften, den Nutzen und die Vorteile der Anwendung von Strategien wie *Free Premium*, *Free to Play* oder das *Sandbox*-Wirtschaftssystem. Die Erfahrungen führender Unternehmen in diesem Bereich und die Zusammenarbeit mit Lehrkräften, die in diesem Bereich tätig sind, werden als reales Lernmodell dienen. Das Dozententeam wird die Informatiker während des gesamten Studiums begleiten und ihnen eine Vielzahl von Multimedia-Ressourcen zur Verfügung stellen, um ihr Lernen zu erleichtern.

Dies ist eine einmalige Gelegenheit, die Vor- und Nachteile der Entscheidung für ein wirtschaftliches System für ein virtuelles Projekt auf dem direktesten Weg zu erlernen. Ein 100%iger Online-Universitätskurs, der es ermöglicht, sich der aktuellen digitalen Realität zu nähern, wann und wo die Studenten es brauchen. Darüber hinaus garantieren die Relearning-Methode und die umfangreichen Multimedia-Ressourcen zusammen mit der Simulation erfolgreicher Fälle die Erweiterung der beruflichen Laufbahn der Informatiker.

Dieser **Universitätskurs in Gamifizierte Wirtschaftssysteme** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus den Bereichen Kryptowährungen, *Blockchain* und Computertechnologien 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 Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Werden Sie Teil der großen Unternehmen in der Spieleindustrie, indem Sie sich auf einen Bereich spezialisieren, der boomt“



Dieses Programm wird Ihnen das spezifische Wissen über das Seasons-System vermitteln, um auf dem Arbeitsmarkt der Spieleindustrie wettbewerbsfähiger zu werden“

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

Erhalten Sie dank der multimedialen Ressourcen und realen Simulationen von TECH eine einfache und praktische Unterweisung in das Pay-to-Play-System.

Erweitern Sie Ihr Wissen, um Ihre Karriere voranzutreiben und Ihr eigenes Virtual-Reality-Projekt zu erstellen und zu entwickeln.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs in Gamifizierte Wirtschaftssysteme zielt darauf ab, das Wissen von Informatikern zu erweitern und zu aktualisieren, um sie zu Experten auf dem Gebiet der virtuellen Welten und ihrer sozioökonomischen Möglichkeiten zu machen.

Das Programm erforscht die Erfolgsgeschichten und Misserfolge virtueller Projekte, um den wirtschaftlichen Aufbau eines profitablen und langlebigen Videospiele zu verstehen. Auf diese Weise erwerben die Studenten die grundlegenden Konzepte, die notwendig sind, um die verschiedenen Marktstrategien und ihre Rentabilität im digitalen Sektor auf praktische und einfache Weise zu verstehen.





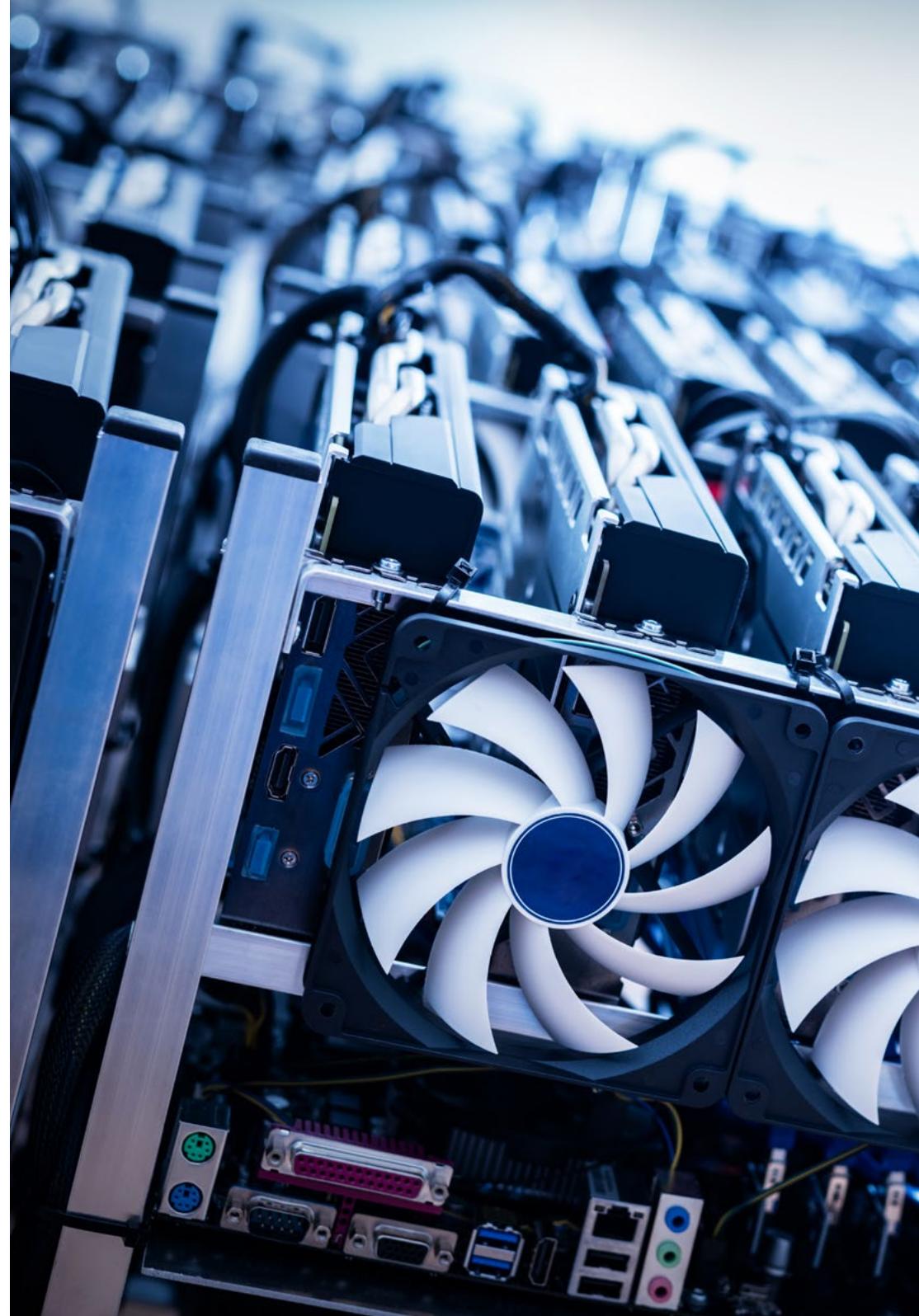
“

Sie werden zum Informatiker mit erweiterten Kompetenzen im Bereich der Gamification und zu einem multidisziplinären Profi im virtuellen Bereich“



Allgemeine Ziele

- ◆ Ermitteln, auf systematische Weise, der Funktionsweise der *Blockchain*-Technologie in ihrer ganzen Tiefe und Entwickeln der Vor- und Nachteile, die 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





Spezifische Ziele

- ◆ 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



Erwerben Sie die Fähigkeiten, die für die Entwicklung von Videospielen in der Blockchain-Wirtschaft am nützlichsten sind"

03

Kursleitung

Die Erstellung eines *Gaming*-Projekts erfordert ein umfangreiches Wissen, das TECH den Informatikern in Form einer Eliteausbildung zur Verfügung stellt. Zu diesem Zweck können die Studenten auf eine Gruppe von spezialisierten und konsolidierten Lehrkräften des Sektors zählen, die eine Garantie für korrektes Lernen darstellen. Die Lehrkräfte werden den Studenten durch personalisierte Tutorien zur Verfügung stehen, um eine theoretische Analyse durchzuführen, die sie in ihrer beruflichen Praxis anwenden können. All dies, um die Multidisziplinarität der Informatiker zu fördern, die ihr Wissen im Bereich der gamifizierten Wirtschaftssysteme erweitern und aktualisieren möchten.





“

Der Kurs wird von einem Dozententeam unterstützt, das sich auf Gaming und Blockchain spezialisiert hat, so dass eine theoretisch-praktische Fortbildung mit allen Garantien gewährleistet ist“

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



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Programms wurde von dem Dozententeam, Experten für virtuelle Videospiele, sorgfältig ausgearbeitet. Aus diesem Grund bietet der Universitätskurs in Gamifizierte Wirtschaftssysteme die Garantie für fundierte und vollständige Inhalte, die sich mit realen Erfahrungen befassen, die für Unternehmen in der *Gaming*-Branche erfolgreich waren und in einigen Fällen auch gescheitert sind. Er ist eine Möglichkeit für Informatiker, ihr Wissen im Bereich der Gamification zu aktualisieren, und zwar auf direkte und einfache Weise. Der 100%ige Online-Modus von TECH ermöglicht die Anpassung des Studiums an die persönlichen und beruflichen Bedürfnisse der Studenten. Darüber hinaus befreit die *Relearning*-Methode die Studenten von langen Stunden des Auswendiglernens dank eines progressiven und einfachen Studiums.

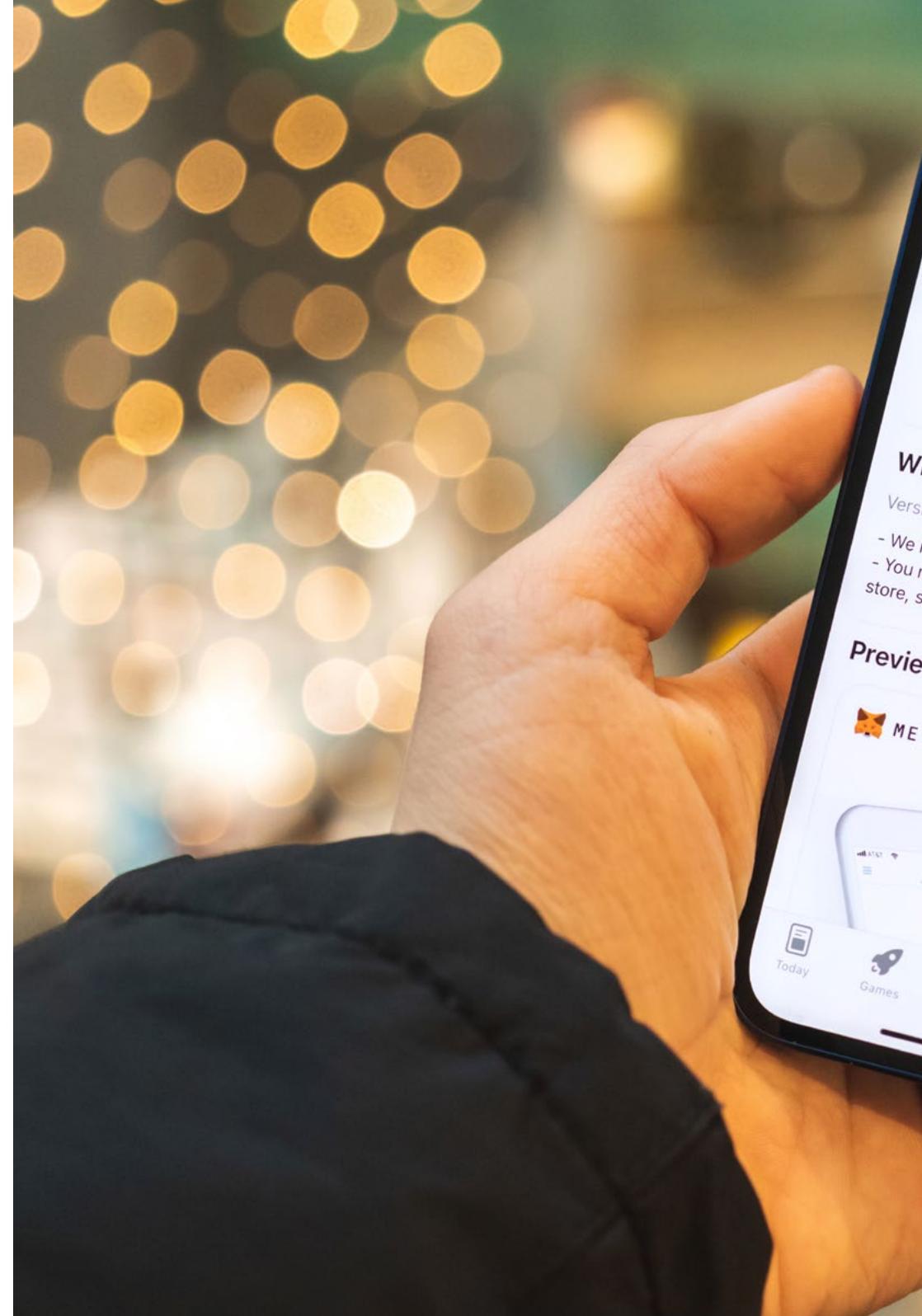


“

Ein Lehrplan, der es Ihnen ermöglicht, Ihr eigenes Gaming-Projekt zu erstellen, das auf Wettsystemen basiert und die höchstmögliche Rentabilität erzielt“

Modul 1. Gamifizierte Wirtschaftssysteme

- 1.1. *Free to Play* Systeme
 - 1.1.1. Charakterisierung der *Free to Play*-Wirtschaft und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.1.2. Architekturen in *Free to Play*-Wirtschaften
 - 1.1.3. Wirtschaftliches Design
- 1.2. *Freemium*-Systeme
 - 1.2.1. Charakterisierung der *Freemium*-Ökonomie und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.2.2. *Play to Earn*-Wirtschaftsarchitekturen
 - 1.2.3. Wirtschaftliches Design
- 1.3. *Pay to Play*-Systeme
 - 1.3.1. Charakterisierung der *Pay to Play*-Wirtschaft und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.3.2. Architekturen in *Pay to Play*-Ökonomien
 - 1.3.3. Wirtschaftliches Design
- 1.4. PvP-basierte Systeme
 - 1.4.1. Charakterisierung von Wirtschaften auf der Grundlage von *Pay to Play* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.4.2. Architektur in PvP-Wirtschaften
 - 1.4.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 1.5. *Seasons*-System
 - 1.5.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Seasons* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.5.2. Architektur in *Seasons*-Wirtschaften
 - 1.5.3. Wirtschaftliches Design
- 1.6. Wirtschaftssysteme in *Sandbox* oder *Mmorp*
 - 1.6.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Sandbox* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.6.2. Architektur in *Sandbox*-Wirtschaften
 - 1.6.3. Wirtschaftliches Design





- 1.7. Trading Card Game-System
 - 1.7.1. Charakterisierung von Wirtschaften auf der Grundlage von *Trading Card Game* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.7.2. Architektur in *Trading Card Game*-Wirtschaften
 - 1.7.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 1.8. PvE-Systeme
 - 1.8.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von PvE und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.8.2. Architektur in PvE-Wirtschaften
 - 1.8.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 1.9. Wettsysteme
 - 1.9.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von Wetten und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.9.2. Architektur in wettbasierten Wirtschaften
 - 1.9.3. Wirtschaftliches Design
- 1.10. Von der externen Wirtschaft abhängige Systeme
 - 1.10.1. Charakterisierung der abhängigen Ökonomie und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 1.10.2. Architektur in der abhängigen Wirtschaft
 - 1.10.3. Wirtschaftliches Design

“ Dank der herunterladbaren Inhalte und des 100%igen Online-Modus können Sie jederzeit und überall studieren“

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.





Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein* **”**

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Informatikschulen der Welt, seit es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten
Lernergebnisse aller spanischsprachigen
Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "Europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Gamifizierte Wirtschaftssysteme garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.





“

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

Dieser **Universitätskurs in Gamifizierte Wirtschaftssysteme** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

Technologischen Universität.

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

Titel: **Universitätskurs in Gamifizierte Wirtschaftssysteme**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Gamifizierte Wirtschaftssysteme

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Gamifizierte Wirtschaftssysteme

