Universitätskurs
NFT und Gamifizierte Wirtschaften

tech technologische universität

technologische universität

Universitätskurs

NFT und Gamifizierte Wirtschaften

- Modalität: **online**
- Dauer: **6 Wochen**
- Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**
- Aufwand: **8 Std./Woche**
- Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- Prüfungen: **online**

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/nft-gamifizierte-wirtschaften

Index

01
Präsentation
Seite 4

02
Ziele
Seite 8

03
Kursleitung
Seite 12

04
Struktur und Inhalt
Seite 18

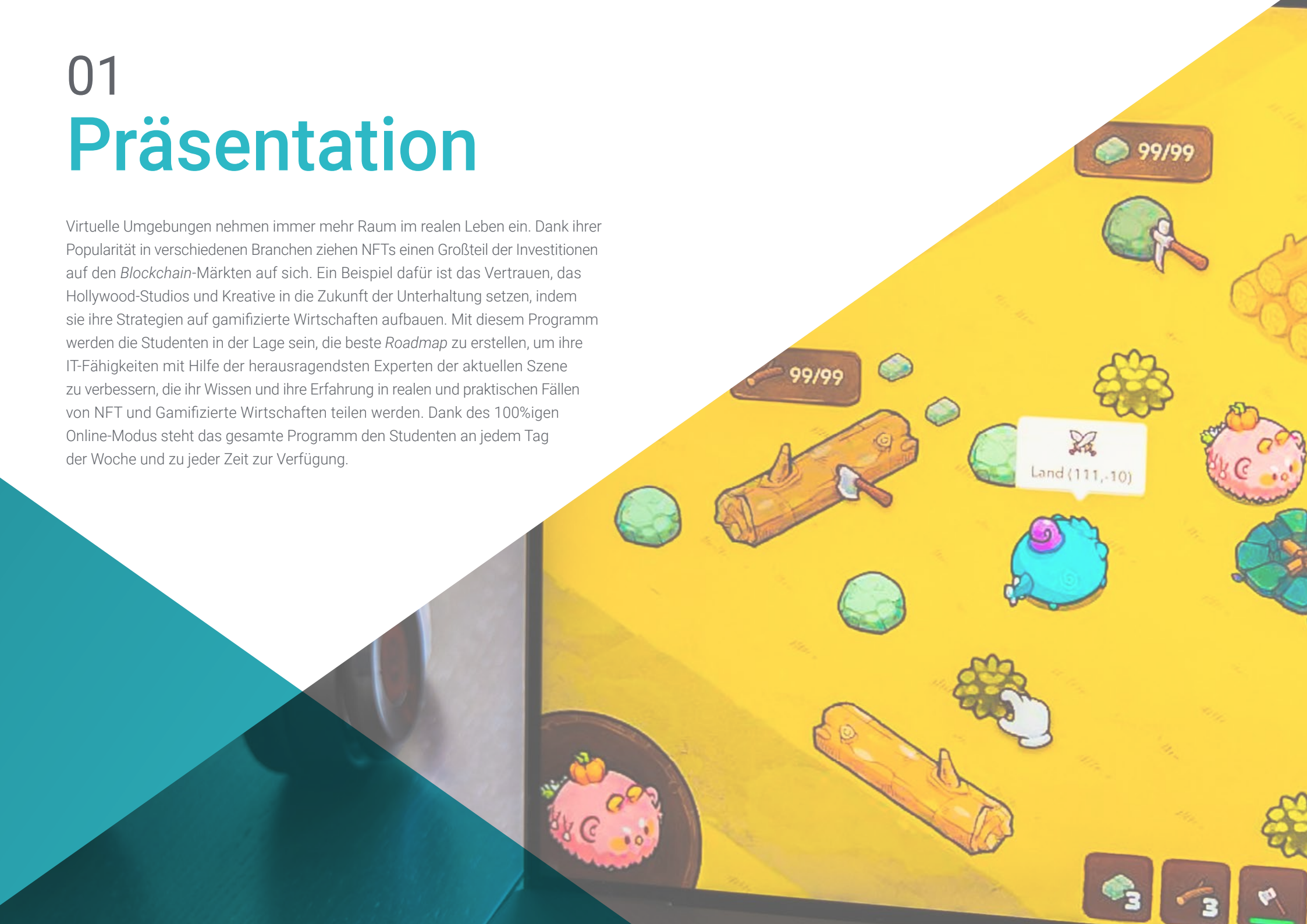
05
Methodik
Seite 22

06
Qualifizierung
Seite 30

01

Präsentation

Virtuelle Umgebungen nehmen immer mehr Raum im realen Leben ein. Dank ihrer Popularität in verschiedenen Branchen ziehen NFTs einen Großteil der Investitionen auf den *Blockchain*-Märkten auf sich. Ein Beispiel dafür ist das Vertrauen, das Hollywood-Studios und Kreative in die Zukunft der Unterhaltung setzen, indem sie ihre Strategien auf gamifizierte Wirtschaften aufbauen. Mit diesem Programm werden die Studenten in der Lage sein, die beste *Roadmap* zu erstellen, um ihre IT-Fähigkeiten mit Hilfe der herausragendsten Experten der aktuellen Szene zu verbessern, die ihr Wissen und ihre Erfahrung in realen und praktischen Fällen von NFT und Gamifizierte Wirtschaften teilen werden. Dank des 100%igen Online-Modus steht das gesamte Programm den Studenten an jedem Tag der Woche und zu jeder Zeit zur Verfügung.



Es ist die beste Zeit, um Ihrer Zukunft die besten Arbeitsbedingungen zu geben, indem Sie auf den besten Unterricht und die am besten vorbereiteten Dozenten der internationalen Szene setzen"

Was mit einer kleinen Web-Transaktion begann, hat einen Wandel in der globalen Wirtschaft ausgelöst. Nicht fungible Token haben es geschafft, qualifizierteund spezialisierte Investoren in diesem Sektor anzuziehen, aber auch eine breite Öffentlichkeit, die sich für Innovationen und neue Verbrauchertrends interessiert. Die Analyse, das Verständnis und die Umsetzung erfolgreicher *Gamified-Economies*-Projekte erfordern eine solide Grundlage mit aktuellen und qualitativ hochwertigen Inhalten.

Der Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften wird die Studenten in die Lage versetzen, die notwendigen Fähigkeiten zu erwerben, um zu erkennen und zu untersuchen, was Anwendungen sind und wie sie auf dem heutigen Markt funktionieren, sowie potenzielle zukünftige Anwendungsfälle und die Vorteile, die traditionelle fungible Token bieten. Darüber hinaus werden Schlüsselbegriffe wie *Merge* und *Burn* zu täglich anwendbaren Begriffen für Ihre Zukunft als IT-Fachkraft mit Spezialisierung auf NFT und gamifizierte Wirtschaften.

Da sich diese virtuellen Umgebungen ständig weiterentwickeln, ist es wichtig, über alle Aspekte ihrer Struktur auf dem Laufenden zu sein. TECH hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Entwicklung von Fachkräften in diesem Bereich zu fördern und bietet eine umfangreiche Multimedia-Bibliothek, Übungen zum Selbststudium und ergänzende Lektüre an, die dem Informatiker die Gewissheit geben, sich in der besten Umgebung und mit den besten Fachkräften des NFT-Sektors weiterzuentwickeln.

Der Universitätskurs wird zu 100% online unterrichtet, so dass die Studenten ihr tägliches Leben mit der besten Weiterbildung verbinden können. Der Zugang zum Lehrplan und das Studium der Inhalte können von jedem elektronischen Gerät aus und zu jeder Tageszeit erfolgen.

Dieser **Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften** 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
- Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- 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

Sie sind sich des Wachstums der gamifizierten Wirtschaften bewusst, Sie sind nur einen Klick davon entfernt, ein Experte in diesem Sektor zu werden und die Vorteile seiner vielfältigen Anwendungen zu nutzen"

Sie werden in der Lage sein, alle Elemente, die ein Spiel ausmachen, zu klassifizieren und ihre wichtige Rolle bei der Planung der Wirtschaft zu verstehen"

Schlüsselkonzepte der NFT-Monetarisierungsstrategie wie Merge und Burn werden für Sie als IT-Profi zu alltäglichen Begriffen.

Entdecken Sie, wie bestimmte Mechanismen über den Erfolg eines Kryptospiel-Projekts entscheiden können.

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 akademischen Kurses auftreten. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

02

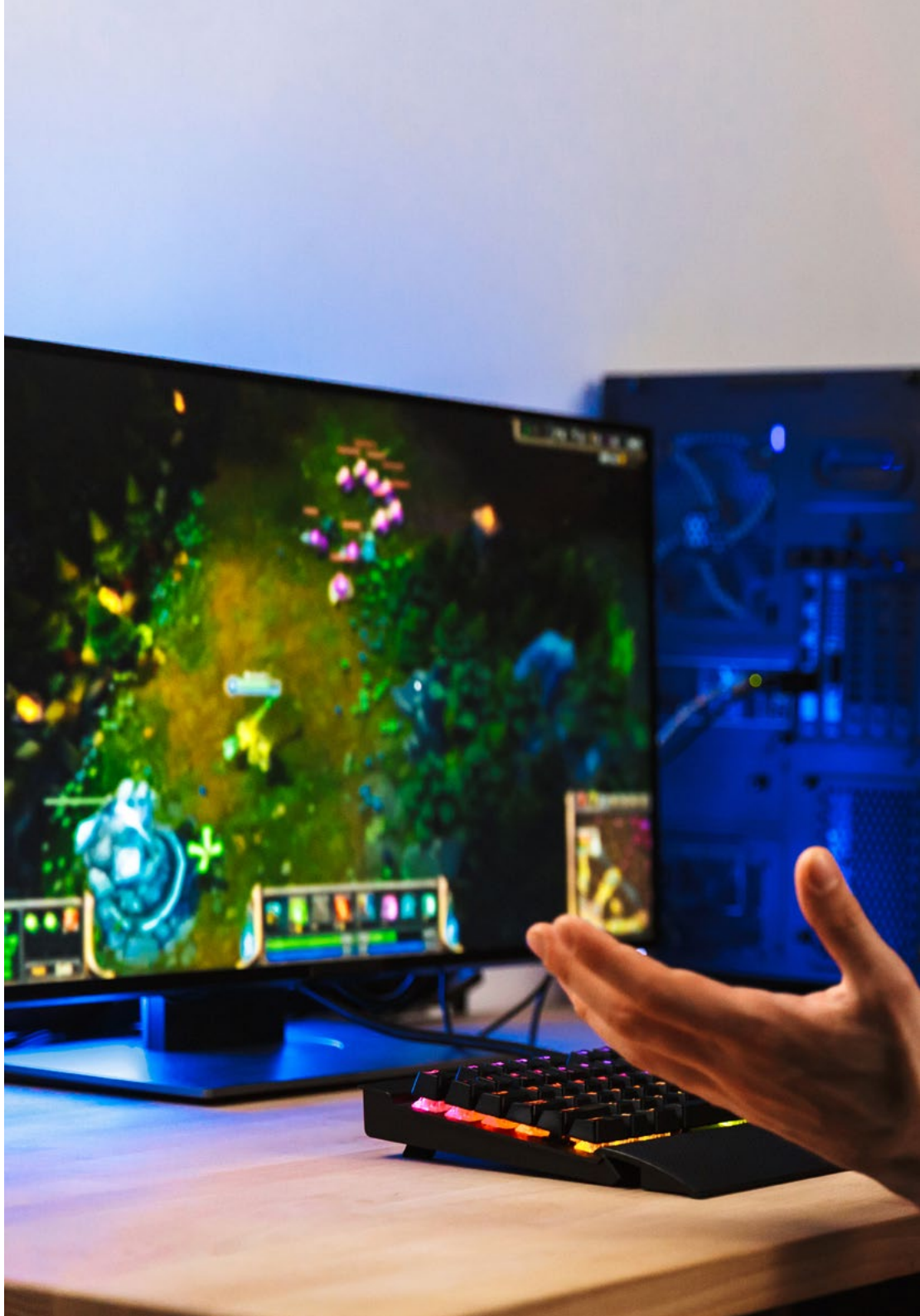
Ziele

Der Universitätskurs ist so aufgebaut, dass die Studenten einen Überblick über die Hauptmerkmale und die Funktionsweise von nicht fungiblen Token erhalten und ihre Verbindung zu den *Blockchain*-Märkten verstehen. Darüber hinaus werden sie in der Lage sein, Prognosen zu erstellen und die Spielbarkeit der verschiedenen NFTs, sowohl der aktuellen als auch der aufkommenden, zu bewerten. TECH ist ein Synonym für das Engagement für Innovation und die Suche nach den besten und aktuellsten Informationen, die die Karrieren der IT-Profis, die sich auf ihre Programme verlassen, vorantreiben werden.

Der Beste in der Branche zu sein, beginnt mit einer soliden Grundlage, die einem die Gewissheit gibt, dass jede Entscheidung, die man trifft, auf der besten Weiterbildung basiert"

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
- Verstehen der grundlegenden Eigenschaften von nicht fungiblen Token, ihre Funktionsweise und ihre Verwendung von ihren Anfängen bis heute
- Verstehen der Beziehung zur *Blockchain* und Untersuchen von Strategien zur Generierung und Extraktion von Werten aus nicht fungiblen Token
- Analysieren der Beziehung und der Möglichkeiten der Implementierung von nicht fungiblen Token mit gamifizierten Wirtschaften



Spezifische Ziele

- 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

Studieren Sie von zu Hause aus und zu der Zeit, die Ihnen am besten passt, und TECH garantiert Ihnen den kompetentesten und aktuellsten Multimedia-Lehrplan auf dem Markt"

03

Kursleitung

Der Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften ist ein anspruchsvolles Programm, da er ein Engagement für einen fokussierten Lehrplan erfordert, um den Studenten die notwendigen Fähigkeiten und Schlüssel zu vermitteln, die sie zu autonomen Fachleuten machen, die in der Lage sind, die Inhalte zu verstehen und mit dem wirklichen Leben in Verbindung zu bringen. Aus diesem Grund ist es TECH gelungen, das beste Team mit einem außergewöhnlichen Lehrplan auszuwählen, das in der Lage ist, seine eigenen Berufserfahrungen theoretisch und praktisch zu vermitteln.

Erschließen Sie sich die virtuelle Welt mit den besten Multimedia-Tools, beherrschen Sie den Raum und erreichen Sie Ihre beruflichen Ziele mit TECH"

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.

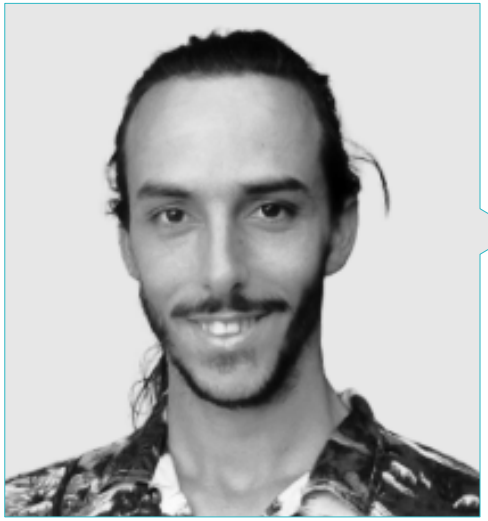
Mit einer Vision, die sich auf Produktentwicklung und **IT-Strategie** konzentriert, zeichnet er sich durch die Leitung von Teams aus, die innovative und anwendbare Lösungen im Kontext der **Blockchain-Technologie** entwickeln. Seine Fähigkeit, starke und dauerhafte Geschäftsbeziehungen aufzubauen, hat 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

Hr. Olmo Cuevas, Víctor

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

04

Struktur und Inhalt

Der ausgewählte Lehrplan wird von den Dozenten sorgfältig kontrolliert, was den Studenten einen organischen Lernfortschritt garantiert. Darüber hinaus werden dank der Methode des *Relearning* Konzepte, die auf den ersten Blick zu komplex erscheinen, um verinnerlicht zu werden, akzeptiert und nach und nach auf alle Kontexte angewandt, die im Laufe des Programms entwickelt werden. Das Programm bietet eine eingehende Untersuchung des Ökosystems der Knotenpunkte, aus denen sich die neue digitale Wirtschaft zusammensetzt. Alle ergänzenden Materialien können auch nach Abschluss des Universitätskurses konsultiert werden, da sie zum Herunterladen zur Verfügung stehen. Auf diese Weise können die theoretischen und praktischen Fallbeispiele als Entscheidungshilfe für zukünftige berufliche Projekte herangezogen werden.

Durch die Kontrolle des Knoten-Ökosystems können Sie eine direkte Verbindung zu Ihrem zukünftigen Unternehmer in der Blockchain-Industrie herstellen"

Modul 1. NFT

1.1. NFT
- 1.1.1. NFT
- 1.1.2. Verknüpfung von NFT und *Blockchain*
- 1.1.3. NFT-Erstellung

1.2. Erstellung einer NFT
- 1.2.1. Gestaltung und Inhalt
- 1.2.2. Generierung
- 1.2.3. *Metadata* und *Freeze Metadata*

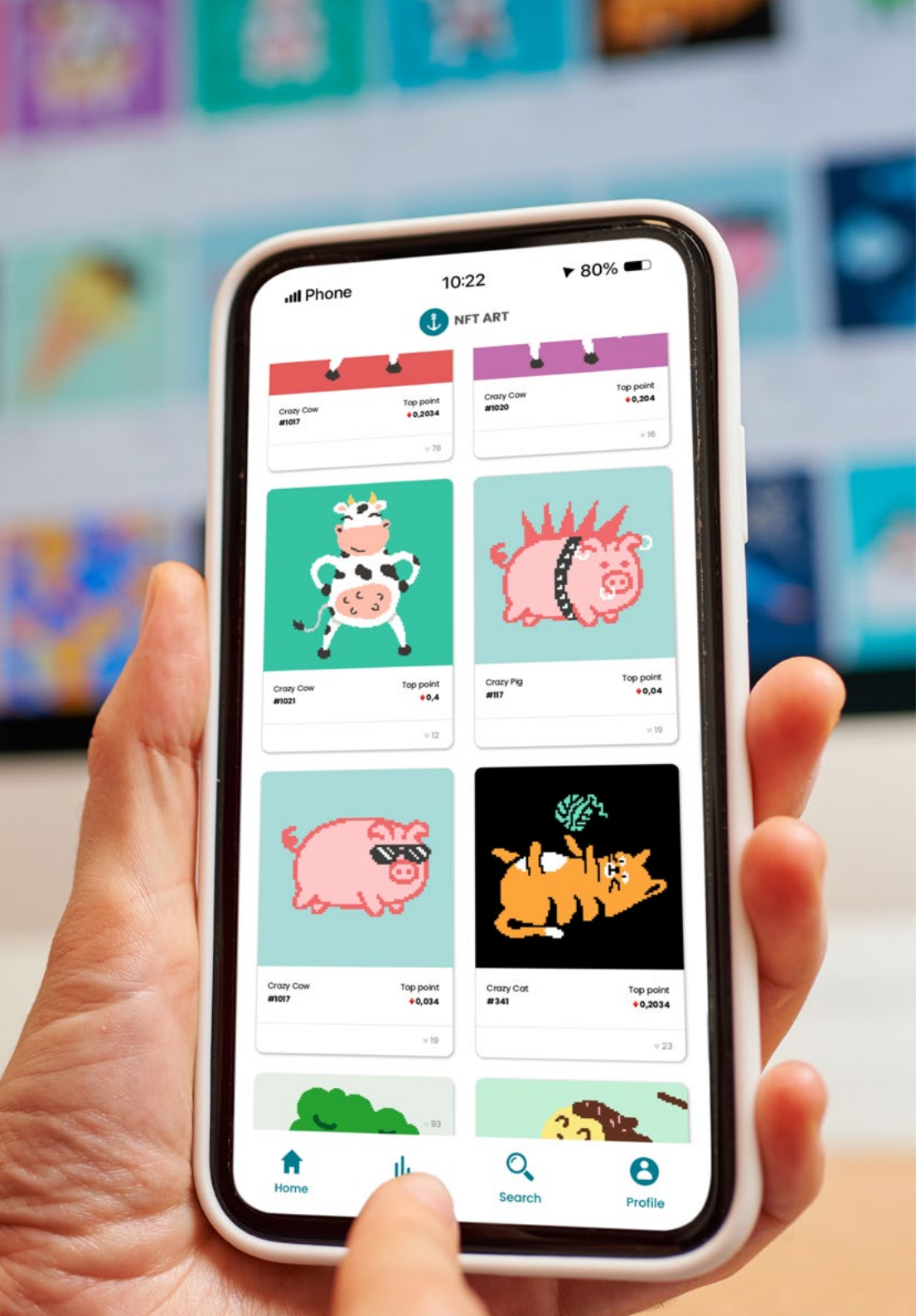
1.3. NFT-Verkaufsoptionen in der gamifizierten Wirtschaft
- 1.3.1. Direktverkauf
- 1.3.2. Auktion
- 1.3.3. *Whitelist*

1.4. NFT-Marktstudie
- 1.4.1. Opensea
- 1.4.2. *Immutable Marketplace*
- 1.4.3. Gemini

1.5. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Ökonomie
- 1.5.1. Gebrauchswert
- 1.5.2. Ästhetischer Wert
- 1.5.3. Realer Wert

1.6. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Ökonomie: Mining
- 1.6.1. NFT *Mining*
- 1.6.2. *Merge*
- 1.6.3. *Burn*

1.7. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Ökonomie: Verbrauchsmaterial
- 1.7.1. Verbrauchbare NFT
- 1.7.2. NFT-Boxen
- 1.7.3. Qualität der NFT



1.8. Analyse von gamifizierten Systemen auf der Grundlage von NFT
- 1.8.1. Alien Worlds
- 1.8.2. Gods Unchained
- 1.8.3. R-Planet

1.9. NFT als Investitions- und Arbeitsanreiz
- 1.9.1. Privilegien der Kapitalbeteiligung
- 1.9.2. Sammlungen im Zusammenhang mit spezifischer Verbreitungsarbeit
- 1.9.3. Summe der Kräfte

1.10. Bereiche der Innovation in der Entwicklung
- 1.10.1. Musik in NFT
- 1.10.2. NFT-Video
- 1.10.3. NFT-Bücher

"NFT und gamifizierte Wirtschaften sind der Markt mit der besten Zukunftsprognose, und Sie verfügen über die besten Werkzeuge und Dozenten der aktuellen Szene"

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

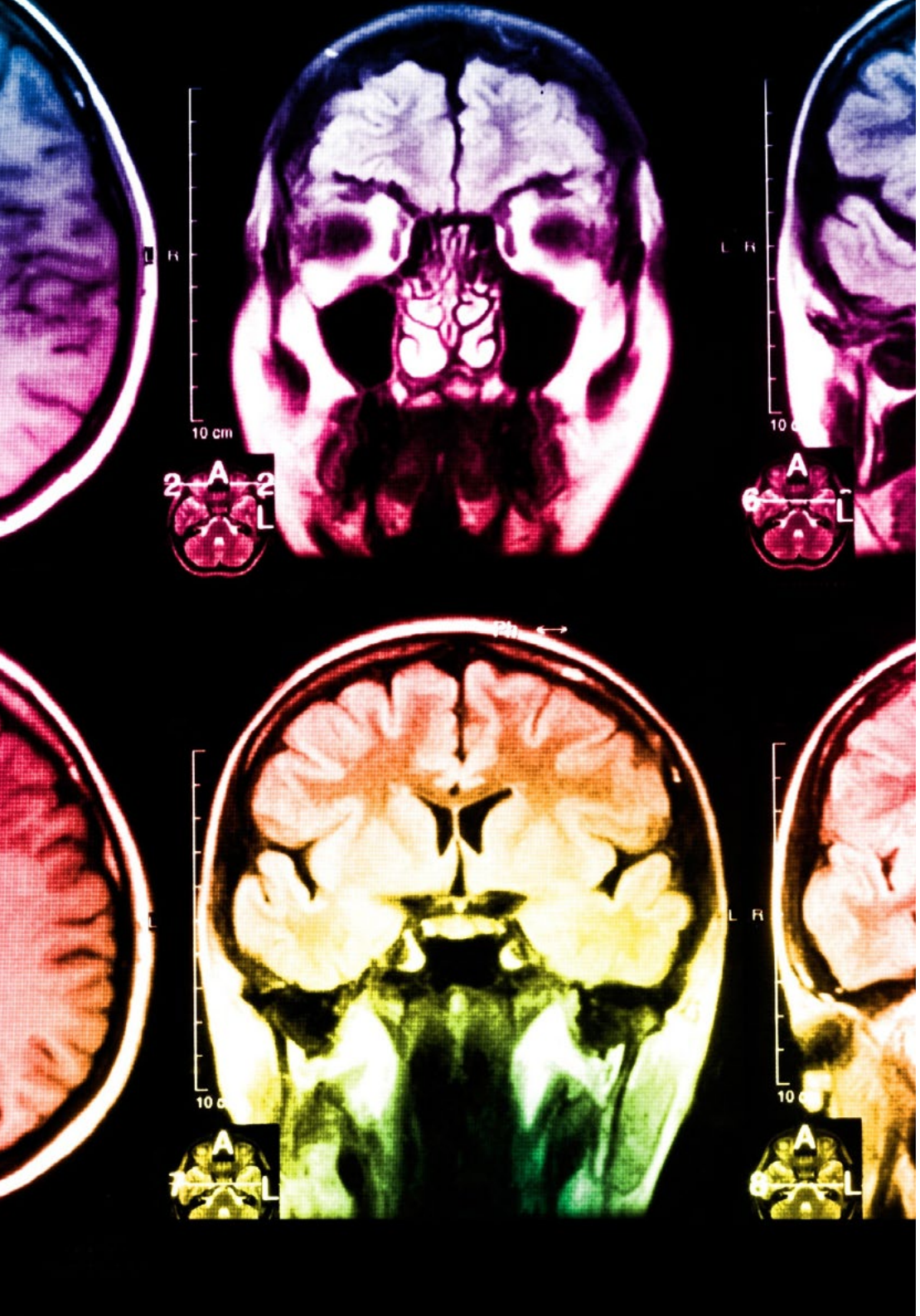
TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

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.

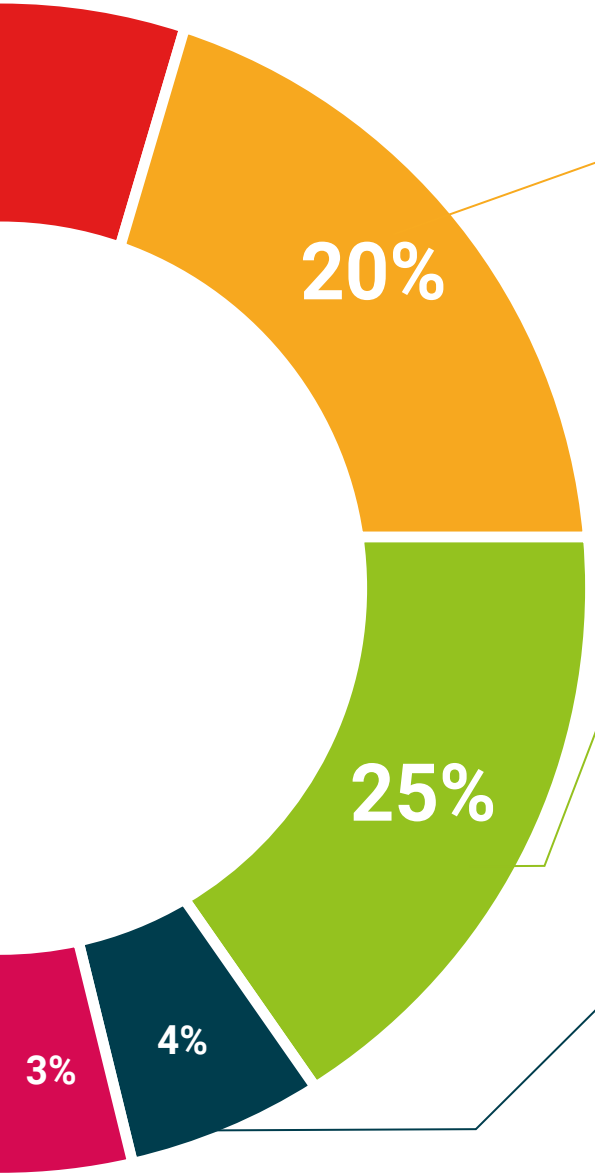
Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.

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 NFT und Gamifizierte Wirtschaften 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 NFT und Gamifizierte Wirtschaften** 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 NFT und Gamifizierte Wirtschaften**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**

tech technologische universität

Verleiht dieses

DIPLOM

an

Herr/Frau _____, mit Ausweis-Nr. _____

Für den erfolgreichen Abschluss und die Akkreditierung des Programms

UNIVERSITÄTSKURS

in

NFT und Gamifizierte Wirtschaften

Es handelt sich um einen von dieser Universität verliehenen Abschluss, mit einer Dauer von 150 Stunden, mit Anfangsdatum tt/mm/jjjj und Enddatum tt/mm/jjjj.

TECH ist eine private Hochschuleinrichtung, die seit dem 28. Juni 2018 vom Ministerium für öffentliche Bildung anerkannt ist.

Zum 17. Juni 2020

Tere Guevara Navarro
Rektorin

einzigartiger Code TECH: AFWOR235 techtitute.com/titel

*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.

tech technologische universität

Universitätskurs

NFT und Gamifizierte Wirtschaften

- Modalität: **online**
- Dauer: **6 Wochen**
- Qualifizierung: **TECH Technologische Universität**
- Aufwand: **8 Std./Woche**
- Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- Prüfungen: **online**

Universitätskurs
NFT und Gamifizierte Wirtschaften

tech technologische universität