

Universitätskurs

Analyse von Blockchain-Videospielen





Universitätskurs Analyse von Blockchain-Videospielen

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/analyse-blockchain-videospielen

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

Was hat es mit Star Atlas, Upland oder Big Time auf sich, dass Millionen von Nutzern Teil ihrer Community werden wollen? Die Blockchain-Ökonomie hat die Videospelindustrie angekurbelt, die das Potenzial virtueller Währungen nicht verpasst hat. Um zu den Besten der Branche zu gehören, lernen die Studenten die wichtigsten Entwickler kennen, die es geschafft haben, Millionen von Nutzern dazu zu bringen, mit ihren Videospielen zu spielen, zu teilen, Spaß zu haben und zu gewinnen. In diesem Programm lernen sie jedes Detail der bisher wichtigsten Fälle von gamifizierter Wirtschaft in der digitalen Blockchain-Videospielindustrie kennen, mit direktem Lernen, reich an multimedialen Inhalten und mit einem spezialisierten Dozententeam.





“

Der Erfolg von Outer Ring, Axie Infinity oder Splinterlands ist kein Zufall, sondern Wissen. Lernen Sie in diesem Universitätskurs, wie man ein Videospiel entwickelt, das es mit den ganz Großen aufnehmen kann“

Der Universitätskurs in Analyse von Blockchain-Videospielen befasst sich mit den Hintergründen, der Entwicklung und der Rentabilität der *Gaming*-Industrie. Der theoretische Rahmen wird mit praktischen und aktuellen Fallstudien kombiniert, die die Studenten mit einer sich ständig weiterentwickelnden virtuellen Realität vertraut machen. In diesem Kurs, der von erfahrenen Dozenten aus der Videospielebranche geleitet wird, lernen die Studenten im Detail, wie die Fähigkeit, sich anzupassen und zu verändern, um Probleme zu lösen und profitabel zu werden, der Schlüssel zum Erfolg dieser Branche ist.

Die großen Videospielefirmen haben ihr Geschäft auf unterschiedlichen Wirtschaftssystemen aufgebaut. Die Lehren, die sie aus ihren Fehlern gezogen haben, und die Alternativen, die sie gefunden haben, um Rückschläge zu überwinden, werden sich in diesem Kurs widerspiegeln, der tief in die Blockchain-Wirtschaft eintaucht.

Auf diese Weise erhalten die Studenten einen detaillierten und realen Einblick in das, was in diesem Sektor des Videospieles passiert, und werden mit den notwendigen Werkzeugen ausgestattet, um ihre Fähigkeiten zu entwickeln.

Es handelt sich um einen 100%igen Online-Universitätskurs, der es den Studenten ermöglicht, selbst zu entscheiden, wann und wo sie studieren möchten. Alles, was sie brauchen, ist ein Gerät mit Internetanschluss, um ihr Wissen zu erweitern. Eine Modalität für einen der gefragtesten Technologiesektoren, die der Lehrphilosophie von TECH folgt.

Dieser **Universitätskurs in Analyse von Blockchain-Videospielen** 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
- ♦ Praktische 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 Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Schlagen Sie Ihre Konkurrenten, lernen Sie das Blockchain-Wirtschaftssystem der Spieleindustrie kennen und treten Sie in einen boomenden professionellen Markt ein“



Die Anwendung der Blockchain-Technologie wird Ihr Videospiel in einer Branche voranbringen, die Profis wie Sie braucht“

Das Dozententeam des Programms besteht aus Fachleuten 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.

Verbessern Sie Ihr Wissen, entwickeln Sie sich weiter und werden Sie Teil der besten Unternehmen der Spielebranche.

Lernen Sie aus den Erfolgen und Fehlern der Videospieleindustrie. Ihre Lektionen sind Lektionen für Ihren Erfolg.



02 Ziele

Der Aufbau des Programms dieses Universitätskurses in Analyse von Blockchain-Videospielen wird es den Studenten ermöglichen, die wichtigsten Wirtschaftssysteme zu identifizieren, die von namhaften Unternehmen der Videospielebranche verwendet werden. Anhand einer detaillierten Analyse jedes einzelnen Systems werden die Studenten das notwendige Wissen erwerben, um die profitabelsten Strategien zu erkennen und die häufigsten Probleme in einem wachsenden Wirtschaftssektor zu lösen.





“

Das Ziel von TECH ist es, Sie zu einem spezialisierten Profi zu machen, den die Blockchain-Videospielbranche braucht“



Allgemeine Ziele

- ◆ Ermitteln, auf systematische Weise, die 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

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

“

Mit einem Online-Studium, das sich an Sie anpasst, werden Sie Ihre Ziele erreichen”



03

Kursleitung

Mit dem Ziel, den Studenten das beste Lernen zu bieten, verfügt TECH über Fachleute, die auf den Technologiesektor spezialisiert sind. Aus diesem Grund stellt dieser Universitätskurs ein qualifiziertes Team vor. Ihre umfangreiche Berufserfahrung in diesem Bereich wird den Studenten helfen, sich ein solides Wissen anzueignen, das der aktuellen Realität der Videospelindustrie nahe kommt. Auf diese Weise werden die Teilnehmer dieses Abschlusses garantiert ihre Fähigkeiten und Kompetenzen verbessern.



“

Spezialisieren Sie sich mit den besten Dozenten auf dem Gebiet der Spiele und heben Sie Ihre berufliche Karriere auf eine neue Ebene"

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 wurde auf der Grundlage der letzten Aktualisierungen und Entwicklungen im Bereich der *Blockchain* in Videospiele entwickelt und folgt den Anforderungen, die vom Dozententeam dieses Universitätskurses vorgeschlagen wurden. So enthält der Lehrplan ein Modul, das ein detailliertes Wissen über die wichtigsten Videospiele vermittelt und es ermöglicht, das Wirtschaftssystem jedes einzelnen zu vertiefen. Das breite Spektrum an hochwertigen Multimedia-Inhalten, die ergänzende Lektüre und die Lehrmethode von TECH garantieren eine Weiterbildung, die Ihre Chancen auf eine bessere berufliche Laufbahn erhöht.





“

Ein Lehrplan mit den modernsten und aktuellsten Inhalten, der Ihnen die Werkzeuge an die Hand gibt, um das Blockchain-System in Videospiele profitabel zu machen“

Modul 1. Analyse von *Blockchain*-Videospiele

- 1.1. Star Atlas
 - 1.1.1. Spielmechanik
 - 1.1.2. Wirtschaftssystem
 - 1.1.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.2. Outer Ring
 - 1.2.1. Spielmechanik
 - 1.2.2. Wirtschaftssystem
 - 1.2.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.3. Axie Infinity
 - 1.3.1. Spielmechanik
 - 1.3.2. Wirtschaftssystem
 - 1.3.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.4. Splinterlands
 - 1.4.1. Spielmechanik
 - 1.4.2. Wirtschaftssystem
 - 1.4.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.5. R-Planet
 - 1.5.1. Spielmechanik
 - 1.5.2. Wirtschaftssystem
 - 1.5.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.6. Ember Sword
 - 1.6.1. Spielmechanik
 - 1.6.2. Wirtschaftssystem
 - 1.6.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.7. Big Time
 - 1.7.1. Spielmechanik
 - 1.7.2. Wirtschaftssystem
 - 1.7.3. Benutzerfreundlichkeit



- 1.8. Gods Unchained
 - 1.8.1. Spielmechanik
 - 1.8.2. Wirtschaftssystem
 - 1.8.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.9. Illuvium
 - 1.9.1. Spielmechanik
 - 1.9.2. Wirtschaftssystem
 - 1.9.3. Benutzerfreundlichkeit
- 1.10. Upland
 - 1.10.1. Spielmechanik
 - 1.10.2. Wirtschaftssystem
 - 1.10.3. Benutzerfreundlichkeit

“ *Ein Programm, das entwickelt und konzipiert wurde, um das gesamte in der Welt der Videospiele erworbene Wissen in die Praxis umzusetzen*”



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 Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie 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 Sie 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 8 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 Analyse von Blockchain-Videospielen 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 Analyse von Blockchain-Videospielen** 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 Analyse von Blockchain-Videospielen**

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



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

zukunft

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

tech technologische
universität

Universitätskurs
Analyse von
Blockchain-Videospielen

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

Universitätskurs

Analyse von Blockchain-Videospielen

