

Universitätskurs

Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften

Universitätskurs

Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/analyse-variablen-gamifizierten-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

Die Gamification-Branche wächst in Bezug auf die Zahl der Nutzer, die Zahl der Unternehmen, die nach spezialisierten Profilen suchen, und die Zahl der Unternehmer, die ihre eigenen kreativen Ideen auf den Markt bringen wollen. Im Mittelpunkt des Programms steht das Wissen über die globale Wirtschaft, angewandt auf Videospiele, mit dem Ziel, die verschiedenen Möglichkeiten zur Erzielung von Rentabilität kennen zu lernen. Die Optimierung der Ressourcen wird einer der Schwerpunkte sein, der zu dem Wissen führt, das für den Erfolg in dieser Branche notwendig ist. Die Extrapolation realer Situationen mit Hilfe von Multimedia-Tools und die Erfahrung der Dozenten werden den Studenten helfen, ihre berufliche Karriere voranzutreiben.



“

Mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, Spiele zu entwickeln, die den Erfolg von Splinterlands, Alien Worlds, Axie Infinity oder Farmers World übertreffen. Sie müssen nur die richtigen Werkzeuge kennen“

Im Mittelpunkt des Universitätskurses in Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften steht die umfassende Kenntnis ökonomischer Konzepte, die die Grundlage für jedes digitale Projekt bilden müssen. Die richtige Interpretation der Daten entscheidet über Erfolg oder Misserfolg eines Projektes in der Gamification-Industrie.

Das Studium beginnt mit einer Vorlesung, in der die Aufteilung der Elemente, aus denen ein Spiel besteht, und die Rolle, die sie in der wirtschaftlichen Planung spielen, definiert werden. Das spezialisierte Dozententeam wird mit den Studenten an der korrekten Anwendung der realen Wirtschaft in der Welt der Videospiele arbeiten. Die Entwicklung in diesem Sektor erfordert ein Verständnis der verschiedenen Variablen, die dieses hochprofitable Ökosystem ausmachen, wie z. B. die Anwendung von *Deadlocks* in der Spielmechanik.

Es handelt sich um einen 100%igen Online-Universitätskurs, der überall auf der Welt mit einem einzigen internetfähigen Gerät absolviert werden kann. Das Studienmodell von TECH mit seinen umfangreichen Multimedia-Ressourcen, Vorlesungen und Simulationen realer Fälle ist eine Garantie für die Entwicklung Ihrer beruflichen Laufbahn.

Dieser **Universitätskurs in Analyse von Variablen in Gamifizierten 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



Lernen Sie, wie Sie der beste Analyst auf dem Gaming-Markt werden und in einem wachsenden Sektor erfolgreich sein können“

“

Dieser Universitätskurs gibt Ihnen die wichtigsten Werkzeuge an die Hand, um eine gewinnbringende Strategie in der Videospielindustrie mit Blockchain umzusetzen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diesen Studiengang einbringen, sowie anerkannte Fachleute 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.

Beherrschen Sie die externen Plattformen, die Blockchain-Dienstleistungen anbieten, und fördern Sie Ihre berufliche Karriere.

Eignen Sie sich das Wissen an, das Sie der heutigen wirtschaftlichen Realität der Videospiele näher bringt. Nur so können Sie den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg in dieser Branche erkennen.



02 Ziele

Dieser Universitätskurs wird das Verständnis dafür fördern, wie die globale Wirtschaft in der virtuellen Wirtschaft funktioniert. Er wird die Hauptelemente des Videospiele und ihre Beziehung innerhalb der Endwirtschaft analysieren. Die Studenten werden auch die wirtschaftlichen Variablen identifizieren, die ein Gamification-Projekt umgeben, und sie werden die notwendigen Kenntnisse erwerben, um die verschiedenen Kombinationen zu identifizieren, die innerhalb der Kategorien eines Videospiele gefunden werden können.



“

*Seien Sie mehr als ein Spieler, werden
Sie ein Profi in der Blockchain-basierten
Videospielindustrie"*



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

- ♦ Kategorisieren von Elementen innerhalb eines Spiels in Bezug auf ihr Vorkommen in der endgültigen Spielwirtschaft
- ♦ Ermitteln des Ausmaßes, in dem die variablen Ökonomien innerhalb eines Spiels in ihre Kategorie fallen
- ♦ Verstehen der proportionalen und umgekehrt proportionalen Beziehungen zwischen zwei oder mehreren wirtschaftlichen Variablen



Erwerben Sie die Fähigkeiten, die für Ihre Entwicklung in der vielversprechendsten virtuellen Branche am nützlichsten sind“

03

Kursleitung

Die Entwicklung eines erfolgreichen Gamification-Projekts erfordert die Analyse einer wachsenden und hart umkämpften Branche. Eine Aufgabe, die das Lernen von den spezialisierten Lehrkräften von TECH erfordert. Mit dem Ziel, eine Elite-Fortbildung anzubieten, die für alle zugänglich ist, wird dieser Studiengang von einem Team unterrichtet, das den Videospielektor und seine vielfältigen Möglichkeiten durch die Anwendung von Erfahrungen aus der realen Wirtschaft beherrscht. Auf diese Weise erwerben die Studenten Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ihnen den Start in ihre berufliche Laufbahn ermöglichen.



“

*Ein spezialisiertes Team wird Ihnen
helfen, einen Bereich zu verstehen,
den nur wenige perfekt beherrschen"*

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 von führenden Experten der Gamification-Branche entwickelt, die über umfassende Kenntnisse der virtuellen Wirtschaft verfügen. Das Programm skizziert die Hauptmerkmale der Videospelwirtschaft und zeigt ihre Ähnlichkeiten mit der realen Wirtschaft auf. Aus einer globalen Perspektive werden die verschiedenen Elemente untersucht, aus denen ein Gamification-Projekt besteht, und wie diese Elemente in ein Videospiel umgewandelt werden können, das rentabel ist. Zu diesem Zweck werden die wichtigsten Strategien identifiziert, die auf Erfahrung und der Anwendung von *Deadlocks* in der Spielmechanik basieren.



“

Ein Lehrplan mit verschiedenen digitalen Werkzeugen, die online zur Verfügung gestellt werden, erleichtert das Verständnis der Inhalte

Modul 1. Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften

- 1.1. Gamifizierte wirtschaftliche Variablen
 - 1.1.1. Vorteile der Fragmentierung
 - 1.1.2. Ähnlichkeiten mit der Realwirtschaft
 - 1.1.3. Kriterien für die Aufteilung
- 1.2. Suchen
 - 1.2.1. Individuell
 - 1.2.2. Nach Gruppen
 - 1.2.3. Global
- 1.3. Ressourcen
 - 1.3.1. Durch *Game-Design*
 - 1.3.2. Materielle
 - 1.3.3. Immaterielle
- 1.4. Einheiten
 - 1.4.1. Spieler
 - 1.4.2. Entitäten mit einzelner Ressource
 - 1.4.3. Entitäten mit mehrfachen Ressourcen
- 1.5. Quellen
 - 1.5.1. Bedingungen für die Erzeugung
 - 1.5.2. Standort
 - 1.5.3. Produktionsverhältnis
- 1.6. Ausgänge
 - 1.6.1. Verbrauchsmaterial
 - 1.6.2. Unterhaltskosten
 - 1.6.3. *Time Out*
- 1.7. Konverter
 - 1.7.1. NPC
 - 1.7.2. Herstellung
 - 1.7.3. Besondere Umstände





- 1.8. Austausch
 - 1.8.1. Öffentliche Märkte
 - 1.8.2. Private Geschäfte
 - 1.8.3. Externe Märkte
- 1.9. Erfahrung
 - 1.9.1. Mechanismen der Beschaffung
 - 1.9.2. Anwendung der Erfahrungsmechanik auf wirtschaftliche Variablen
 - 1.9.3. Sanktionen und Erfahrungsgrenzen
- 1.10. *Deadlocks*
 - 1.10.1. Ressourcenzyklus
 - 1.10.2. Verknüpfung wirtschaftlicher Variablen mit *Deadlocks*
 - 1.10.3. Anwendung von *Deadlocks* auf Spielmechaniken



Ein Programm, das Ihr virtuelles Projekt und Ihre berufliche Karriere in einem boomenden Sektor ankurbeln wird"

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

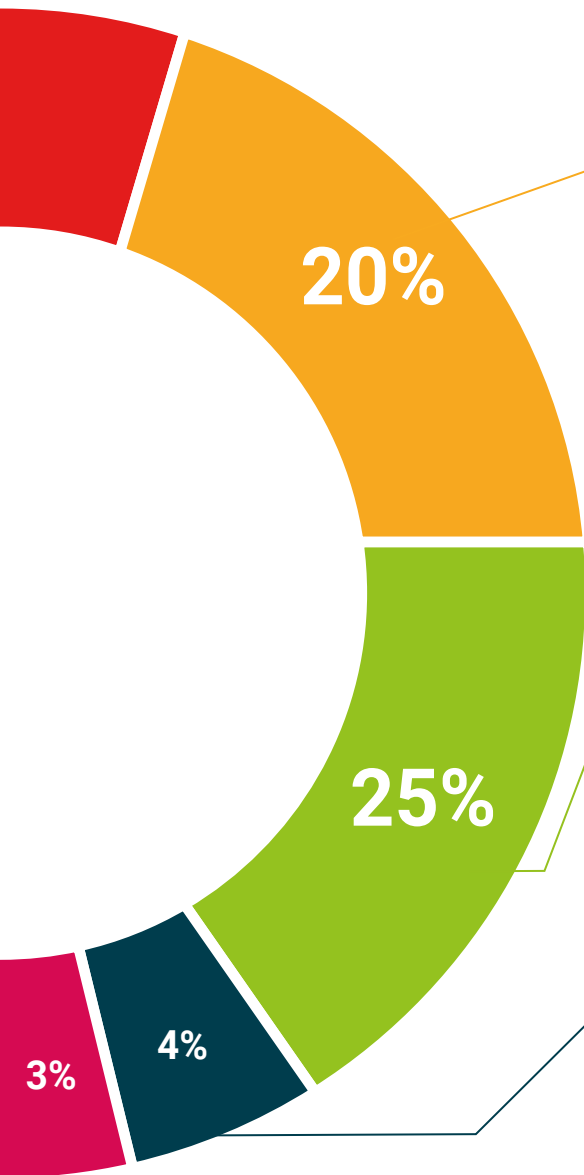
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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 Variablen in Gamifizierten 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 Analyse von Variablen in Gamifizierten 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 Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften**

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 tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer



Universitätskurs

Analyse von Variablen in
Gamifizierten Wirtschaften

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

Universitätskurs

Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften