

Universitätsexperte

Analyse von Kryptowährungen und Blockchain



tech technologische
universität

Universitätsexperte

Analyse von Kryptowährungen und Blockchain

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/spezialisierung/spezialisierung-analyse-kryptowahrungen-blockchain

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Studienmethodik

Seite 22

06

Qualifizierung

Seite 30

01

Präsentation

Die Videospelindustrie wandelt sich weiter, um sich an die *Gamer* anzupassen, die hohe Ansprüche an die Qualität der Spiele stellen, aber auch an einen Sektor, der auf Neuheiten versessen ist. Mit der Einführung von Kryptowährungen und *Blockchain* befindet sich dieser Bereich in einer Wachstumsphase. Das aktuelle Panorama eröffnet ein hervorragendes Szenario für Videospelprofis, die sich in einem Bereich mit Projektion spezialisieren wollen. Im Rahmen dieses Studiengangs wird ein Expertengremium diesen aufstrebenden Sektor beleuchten, der eine gründliche Kenntnis des Finanzsystems und der Netzwerke erfordert, in denen ein gamifiziertes Projekt durchgeführt werden kann. All dies hat den Vorteil, dass es zu 100% online stattfindet und der Fachkraft die Flexibilität bietet, sich das Wissen von jedem Ort der Welt aus anzueignen.





“

Kryptowährungen regieren im Videospielektor. Lassen Sie sich nicht abhängen und spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätsexperten in einem Bereich, der im Kommen ist“

Die Aufwertung von Videospiele wie Axie Infinity, Gala oder Alien Words im letzten Jahr zeigt das große Potenzial von Spielen, die sich die Dynamik von Kryptowährungen und *Blockchain* zunutze machen, um den am schnellsten wachsenden Markt im Spielesektor der letzten Jahrzehnte zu dominieren.

Der Videospieleprofi, der die Finanzen virtueller Währungen und ihre Entwicklung dank der *Blockchain* mit höchster Kompetenz beherrscht, wird in einer Branche aufsteigen, die spezialisiertes Personal verlangt. Vor diesem Hintergrund wurde dieser Universitätsexperte ins Leben gerufen, der den Studenten die neuesten Entwicklungen des Sektors und die Analysewerkzeuge zur Verfügung stellt, die es ihnen ermöglichen, die Variationen der verschiedenen Kryptowährungen, ihr aktuelles und zukünftiges Potenzial für die Durchführung einer Unternehmung im Bereich der Videospiele kennenzulernen.

Ein professionelles Lehrteam mit Erfahrung in *Blockchain*-Projekten ist Teil dieses Studiengangs, der die Studenten in einem Bereich mit großem Vorsprung fortbildet wird. Darüber hinaus bietet das von TECH angebotene 100%ige Online-Lehrmodell die Freiheit, das Lehrpensum an das gewünschte Tempo anzupassen. Das virtuelle Klassenzimmer und die multimedialen Inhalte, die diesen Abschluss bereichern, können von jedem Gerät mit einer Internetverbindung abgerufen werden.

Dieser **Universitätsexperte in Analyse von Kryptowährungen und Blockchain** 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 genutzt werden kann
- » Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- » Theoretische Lektionen, 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



Visualisieren Sie den Kryptowährungsmarkt besser als Ihre Konkurrenten und bereiten Sie die beste Strategie für Ihr Projekt im Gaming-Sektor vor“

“

Bewerten Sie akkurat die verschiedenen Strategien zur Erzielung maximaler Gewinne im Gamification-Sektor mit Hilfe der Blockchain-Technologie und Kryptowährungen“

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes 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.

Das Dozententeam versorgt Sie mit umfassendem und aktuellem Material über den Crypto-Gaming-Sektor, damit Sie in Ihrer beruflichen Laufbahn erfolgreich sind.

Werden Sie stark in einem boomenden Gamification-Sektor. Spezialisieren Sie sich mit diesem Universitätsexperten.



02 Ziele

Der ständige Wandel der Kryptowährungen und der *Blockchain* zwingt den Videospieldprofi, der eine auf dieser Technologie basierende Initiative starten will, dazu, sich der neuesten Entwicklungen bewusst zu sein. Daher bietet dieser Abschluss nicht nur ein allgemeines Wissen über das aktuelle technologische Paradigma, sondern ermöglicht es den Studenten auch, zwischen den verschiedenen Kryptowährungen, *Wallets* und den optimalsten Netzwerken und ihren wichtigsten Eigenschaften zu unterscheiden. Die Simulationen praktischer Fälle ermöglichen es den Fachleuten, nach Abschluss des Kurses in gamifizierten Umgebungen zu arbeiten.





“

Große Unternehmen machen ihre Krypto-Gaming-Projekte bereits profitabel. Spezialisieren Sie sich. Sie wollen Sie in ihrem Team haben“



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
- » 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



Die Lehrmethodik von TECH verbessert das Verständnis der Inhalte durch den Einsatz von Multimediatechnologie“





Spezifische Ziele

Modul 1. Blockchain

- » Identifizieren der Komponenten der *Blockchain*-Technologie
- » Bestimmen der Vorteile der *Blockchain* bei unternehmerischen Projekten
- » Auswählen von Ad-hoc-Netzwerktypen mit den vorgeschlagenen Zielen bei der Planung eines gamifizierten Wirtschaftsprojekts
- » Auswählen und Verwalten eines *Wallet* (digitale Brieftasche)

Modul 2. Analyse von Kryptowährungen

- » Unterscheiden von Kryptowährungen, die für künftige Unternehmungen am besten geeignet sind
- » Einschätzen des Verhaltens von Kryptowährungen
- » Interpretieren des Anstiegs und Falls von Kryptowährungen
- » Festlegen von Kriterien für die Auswahl von *Stablecoins*

Modul 3. Netzwerke

- » Unterscheiden der optimalen Auswahl von Netzwerken für die in einem künftigen Unternehmen vorgeschlagenen Zwecke anhand von Anwendungsbeispielen und Hauptmerkmalen eines jeden Netzwerkes
- » Verstehen der Funktionsweise von Netzwerken und Entwickeln einer entsprechenden Strategie
- » Entwickeln von Plänen zur Verbesserung der Zugänglichkeit der Netzwerke auf Benutzerebene

03

Kursleitung

TECH bietet Fachleuten aus dem Bereich der Videospiele qualitativ hochwertige Bildungsinhalte, die auf die Anforderungen der Unternehmen des Sektors abgestimmt sind. Zu dessen Erstellung wurde ein Dozententeam mit Erfahrung und multidisziplinären Fähigkeiten auf dem Gebiet des *Crypto-Gaming* herangezogen. So werden die Studenten von Experten unterrichtet, die mit Blockchain-Projekten arbeiten und dieses Thema mit großer Präzision beherrschen.



Non-fungible
tokens

NFT

The image features a large, stylized 'NFT' logo in the top right corner. Below it, the words 'Non-fungible tokens' are written in a glowing, 3D-style font. The background is a dark, grid-like pattern with glowing orange and blue lines, suggesting a digital or blockchain theme.

FTT
ungible

“

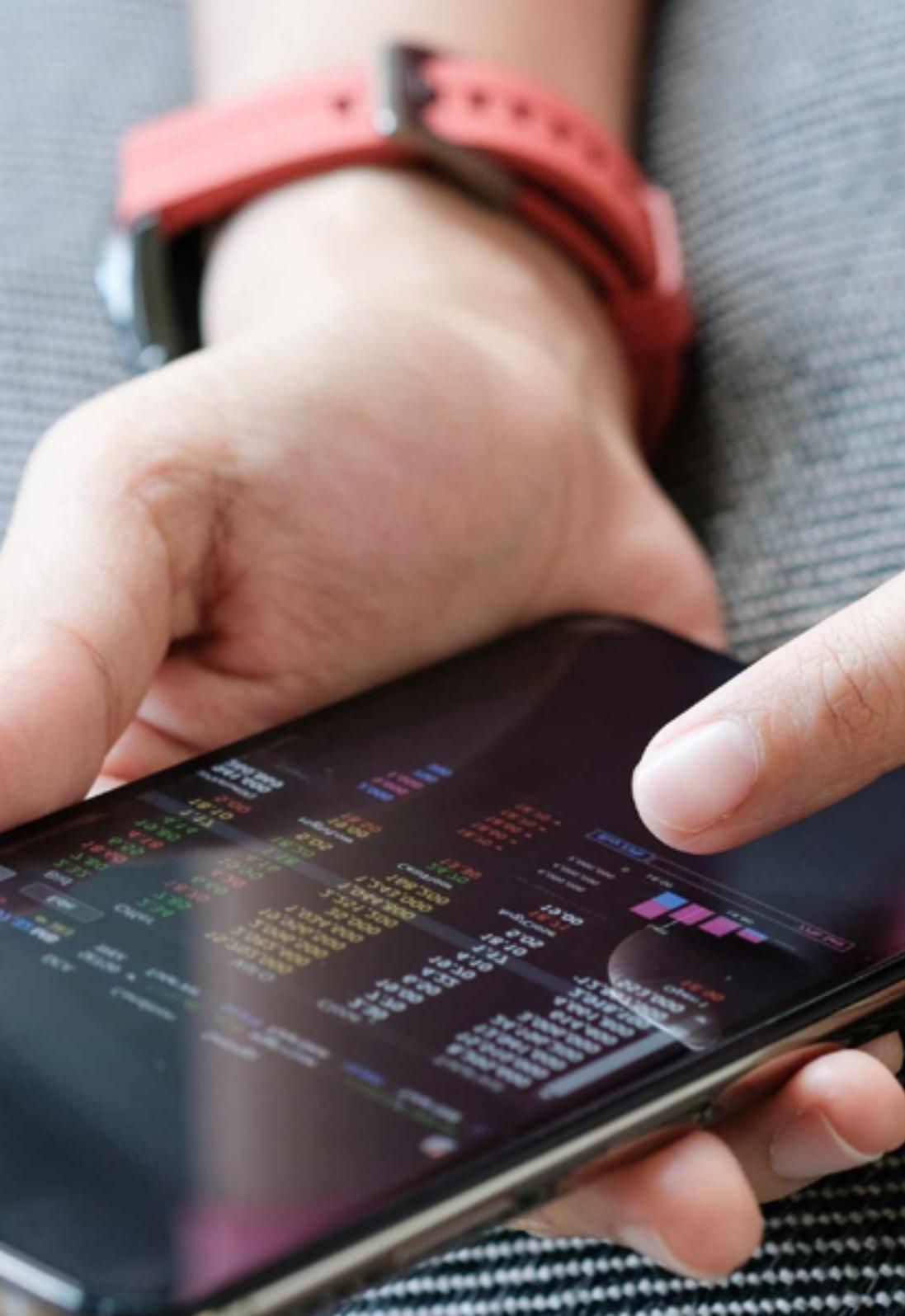
Ein Lehrkörper mit Erfahrung im Krypto-Gaming-Sektor wird Ihr großer Verbündeter sein. Mit ihnen werden Sie Ihre Ziele erreichen“

Leitung



Hr. Olmo Cuevas, Alejandro

- Gründer von Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- Gründer des Niide-Projekts
- Designer für Videospiele und *Blockchain*-Wirtschaft für Videospiele
- Autor von Fantasy-Büchern und Prosagedichten



Professoren

Hr. Gálvez González, Danko Andrés

- » Kommerzieller Berater bei Niide, einem Projekt der gamifizierten Wirtschaft auf *Blockchain*
- » HTML- und CCS-Programmierer in Lerndidaktik-Projekten
- » Verkaufsleiter bei Movistar und Virgin Mobile
- » Hochschulabschluss in Pädagogik an der Universität für Erziehungswissenschaften von Playa Ancha

Hr. Olmo Cuevas, Víctor

- » Mitgründer, Spieldesigner und Spielökonom bei Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- » Web-Designer und professioneller Videospiele
- » 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

Videospielprofis, die Teil des *Crypto-Gaming*-Sektors werden wollen, müssen ihre Projekte auf solide Kenntnisse stützen. In diesem Universitatsexperten werden die Schlusselkonzepte der *Blockchain*-Technologie, angewandt auf reale Situationen, vertieft. Die scheinbare anfangliche Komplexitat verschwindet mit dem Fortschreiten des Kurses dank des padagogischen Modells von *TECH*, bei dem die Studenten Zugang zu einem *Relearning*-System haben. Dies erleichtert das Verstandnis des Inhalts durch Wiederholung. Das Ergebnis ist ein einfaches und praktisches Studium fur den Videospielprofi.

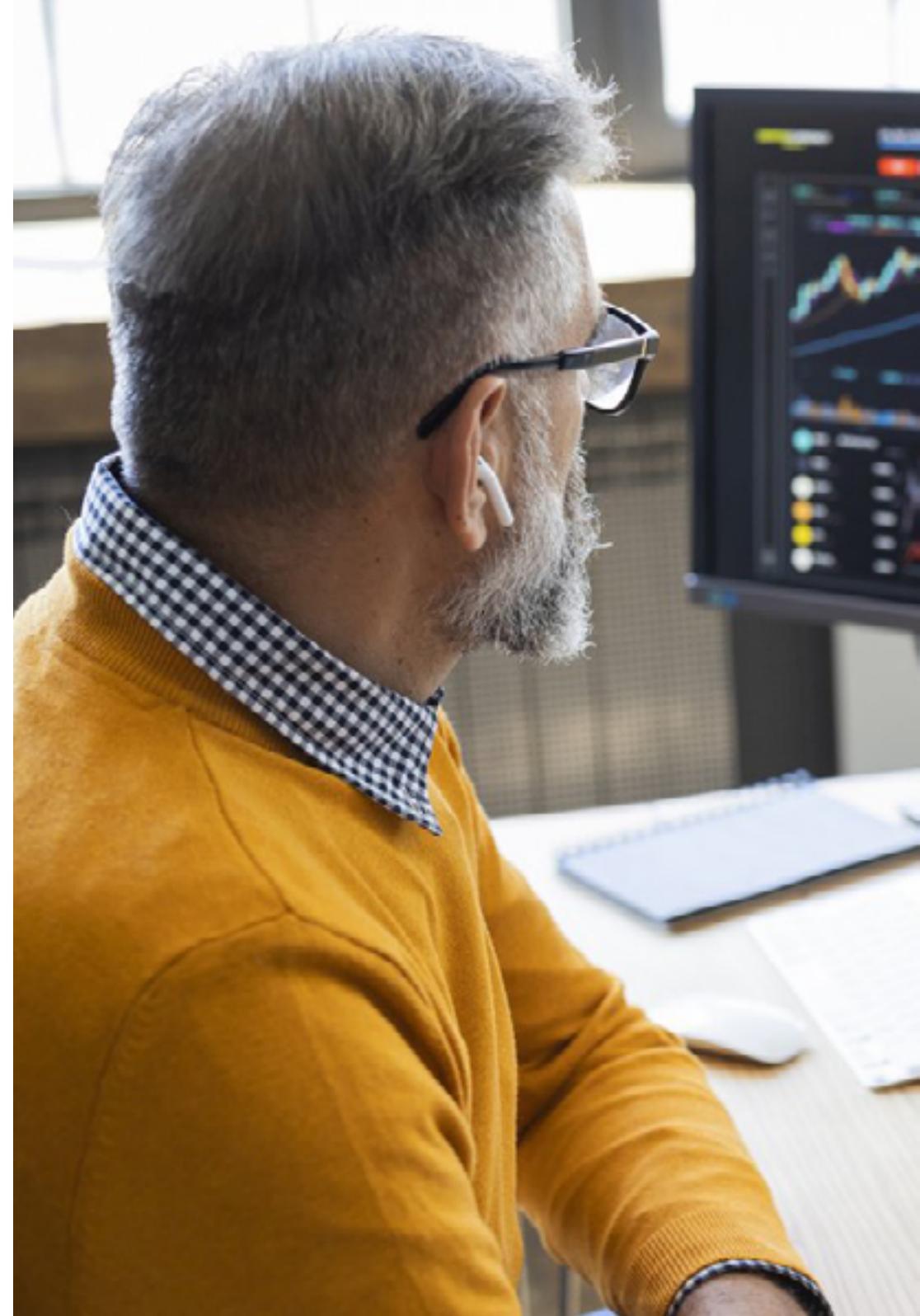


“

*Die Inhalte, die auf realen Fällen basieren,
erleichtern das Verständnis der in diesem
Universitätsexperten behandelten Themen"*

Modul 1. Blockchain

- 1.1. *Blockchain*
 - 1.1.1. *Blockchain*
 - 1.1.2. Die neue *Blockchain*-Wirtschaft
 - 1.1.3. Dezentralisierung als Grundlage der *Blockchain*-Wirtschaft
- 1.2. *Blockchain*-Technologie
 - 1.2.1. *Bitcoin-Blockchain*
 - 1.2.2. Validierungsprozess, Rechenleistung
 - 1.2.3. *Hash*
- 1.3. Arten von *Blockchain*
 - 1.3.1. Öffentliche
 - 1.3.2. Private
 - 1.3.3. Hybride oder föderierte
- 1.4. Arten von Netzwerken
 - 1.4.1. Zentralisiertes Netzwerk
 - 1.4.2. Verteiltes Netzwerk
 - 1.4.3. Dezentrales Netzwerk
- 1.5. *Smart Contracts*
 - 1.5.1. *Smart Contract*
 - 1.5.2. Prozess zur Erstellung eines *Smart Contracts*
 - 1.5.3. Beispiele und Anwendungen von *Smart Contracts*
- 1.6. *Wallets*
 - 1.6.1. *Wallets*
 - 1.6.2. Nützlichkeit und Bedeutung eines *Wallets*
 - 1.6.3. *Hot & Cold Wallet*
- 1.7. *Blockchain Economy*
 - 1.7.1. Vorteile der *Blockchain Economy*
 - 1.7.2. Risikoniveau
 - 1.7.3. *Gas Fee*





- 1.8. Sicherheit
 - 1.8.1. Revolution der Sicherheitssysteme
 - 1.8.2. Absolute Transparenz
 - 1.8.3. Angriffe auf die *Blockchain*
- 1.9. Tokenisierung
 - 1.9.1. *Tokens*
 - 1.9.2. Tokenisierung
 - 1.9.3. Tokenisierte Modelle
- 1.10. Rechtliche Aspekte
 - 1.10.1. Wie die Architektur die Regulierungskapazität beeinflusst
 - 1.10.2. Rechtsprechung
 - 1.10.3. Aktuelle *Blockchain*-Gesetzgebung

Modul 2. Analyse von Kryptowährungen

- 2.1. *Bitcoin*
 - 2.1.1. *Bitcoins*
 - 2.1.2. *Bitcoin* als Marktindikator
 - 2.1.3. Vor- und Nachteile der gamifizierten Wirtschaft
- 2.2. *Altcoins*
 - 2.2.1. Hauptmerkmale und Unterschiede zu *Bitcoin*
 - 2.2.2. Auswirkungen auf den Markt
 - 2.2.3. Analyse der verbindlichen Projekte
- 2.3. Ethereum
 - 2.3.1. Hauptmerkmale und Bedienung
 - 2.3.2. Betreute Projekte und Auswirkungen auf den Markt
 - 2.3.3. Vor- und Nachteile der gamifizierten Wirtschaft
- 2.4. *Binance Coin*
 - 2.4.1. Hauptmerkmale und Bedienung
 - 2.4.2. Betreute Projekte und Auswirkungen auf den Markt
 - 2.4.3. Vor- und Nachteile der gamifizierten Wirtschaft

- 2.5. *Stablecoins*
 - 2.5.1. Merkmale
 - 2.5.2. Projekte, die auf *Stablecoins* laufen
 - 2.5.3. Verwendung von *Stablecoins* in der gamifizierten Wirtschaft
- 2.6. Haupt-*Stablecoins*
 - 2.6.1. USDT
 - 2.6.2. USDC
 - 2.6.3. BUSD
- 2.7. *Trading*
 - 2.7.1. *Trading* in der gamifizierten Ökonomie
 - 2.7.2. Ausgewogenes Portfolio
 - 2.7.3. Unausgewogenes Portfolio
- 2.8. *Trading*: DCA
 - 2.8.1. DCA
 - 2.8.2. Positionelles *Trading*
 - 2.8.3. *Daytrading*
- 2.9. Risiken
 - 2.9.1. Preisbildung
 - 2.9.2. Liquidität
 - 2.9.3. Globale Wirtschaft
- 2.10. Rechtliche Aspekte
 - 2.10.1. Regulierung des Mining
 - 2.10.2. Rechte der Verbraucher
 - 2.10.3. Garantie und Sicherheit

Modul 3. Netzwerke

- 3.1. Die Revolution der *Smart Contracts*
 - 3.1.1. Die Geburt der *Smart Contracts*
 - 3.1.2. *Hosting* von Anwendungen
 - 3.1.3. Sicherheit in IT-Prozessen
- 3.2. Metamask
 - 3.2.1. Aspekte
 - 3.2.2. Auswirkungen auf die Zugänglichkeit
 - 3.2.3. Vermögensverwaltung in Metamask
- 3.3. Tron
 - 3.3.1. Aspekte
 - 3.3.2. Gehostete Anwendungen
 - 3.3.3. Nachteile und Vorteile
- 3.4. Ripple
 - 3.4.1. Aspekte
 - 3.4.2. Gehostete Anwendungen
 - 3.4.3. Nachteile und Vorteile
- 3.5. Ethereum
 - 3.5.1. Aspekte
 - 3.5.2. Gehostete Anwendungen
 - 3.5.3. Nachteile und Vorteile
- 3.6. Polygon MATIC
 - 3.6.1. Aspekte
 - 3.6.2. Gehostete Anwendungen
 - 3.6.3. Nachteile und Vorteile

- 3.7. Wax
 - 3.7.1. Aspekte
 - 3.7.2. Gehostete Anwendungen
 - 3.7.3. Nachteile und Vorteile
- 3.8. ADA Cardano
 - 3.8.1. Aspekte
 - 3.8.2. Gehostete Anwendungen
 - 3.8.3. Nachteile und Vorteile
- 3.9. Solana
 - 3.9.1. Aspekte
 - 3.9.2. Gehostete Anwendungen
 - 3.9.3. Nachteile und Vorteile
- 3.10. Projekte und Migration
 - 3.10.1. Für das Projekt geeignete Netzwerke
 - 3.10.2. Migration
 - 3.10.3. *Crosschain*

“

Nehmen Sie an der Cypto-Gaming-Ära teil, mit der Gewissheit, dass Sie über das nötige Wissen verfügen, um ein erfolgreicher Unternehmer zu sein“

05

Studienmethodik

TECH ist die erste Universität der Welt, die die Methodik der **case studies** mit **Relearning** kombiniert, einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf geführten Wiederholungen basiert.

Diese disruptive pädagogische Strategie wurde entwickelt, um Fachleuten die Möglichkeit zu bieten, ihr Wissen zu aktualisieren und ihre Fähigkeiten auf intensive und gründliche Weise zu entwickeln. Ein Lernmodell, das den Studenten in den Mittelpunkt des akademischen Prozesses stellt und ihm die Hauptrolle zuweist, indem es sich an seine Bedürfnisse anpasst und die herkömmlichen Methoden beiseite lässt.



“

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

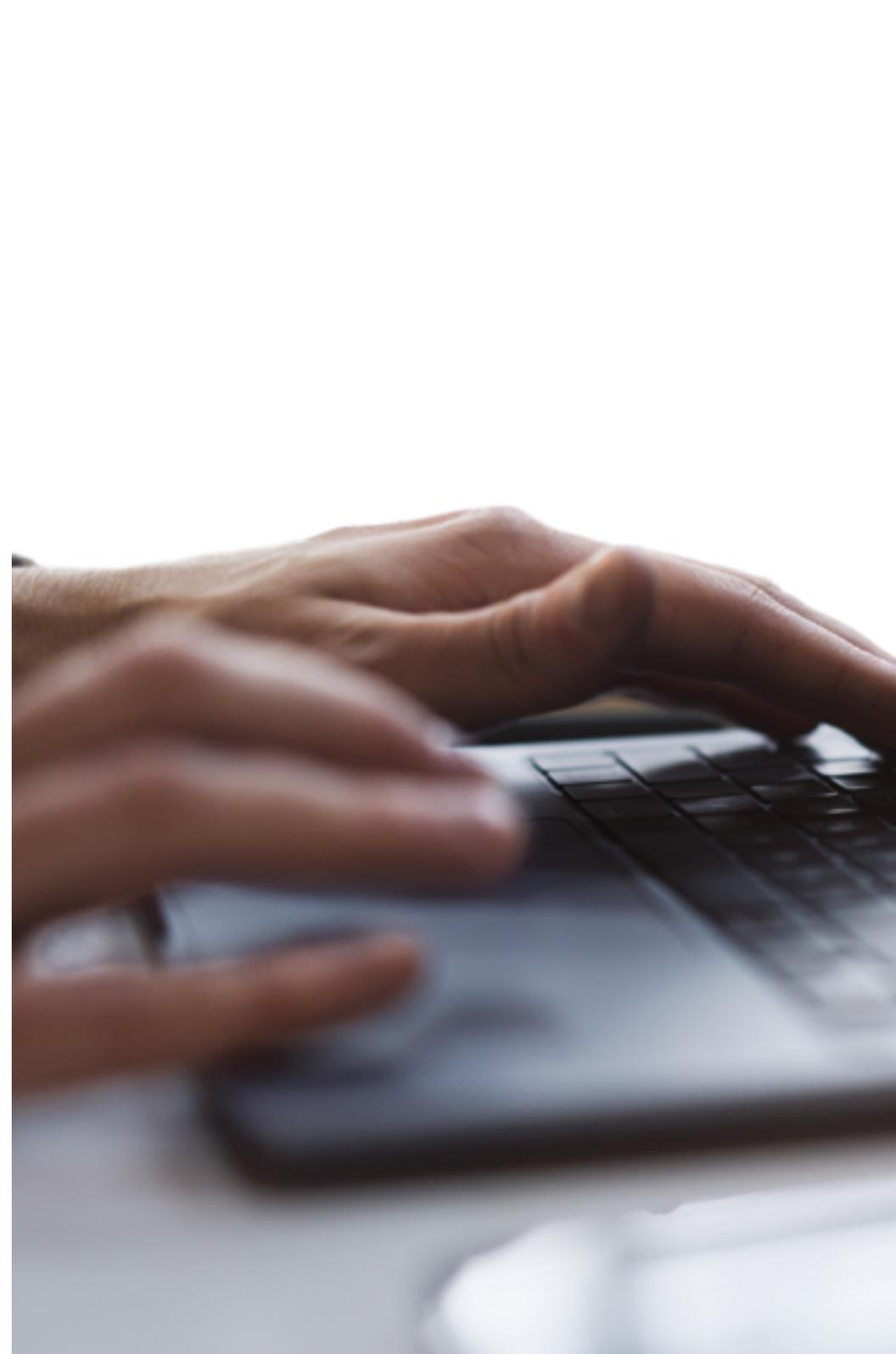
Der Student: die Priorität aller Programme von TECH

Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt. Die pädagogischen Instrumente jedes Programms wurden unter Berücksichtigung der Anforderungen an Zeit, Verfügbarkeit und akademische Genauigkeit ausgewählt, die heutzutage nicht nur von den Studenten, sondern auch von den am stärksten umkämpften Stellen auf dem Markt verlangt werden.

Beim asynchronen Bildungsmodell von TECH entscheidet der Student selbst, wie viel Zeit er mit dem Lernen verbringt und wie er seinen Tagesablauf gestaltet, und das alles bequem von einem elektronischen Gerät seiner Wahl aus. Der Student muss nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen, die er oft nicht wahrnehmen kann. Die Lernaktivitäten werden nach eigenem Ermessen durchgeführt. Er kann jederzeit entscheiden, wann und von wo aus er lernen möchte.



*Bei TECH gibt es KEINE Präsenzveranstaltungen
(an denen man nie teilnehmen kann)*



Die international umfassendsten Lehrpläne

TECH zeichnet sich dadurch aus, dass sie die umfassendsten Studiengänge im universitären Umfeld anbietet. Dieser Umfang wird durch die Erstellung von Lehrplänen erreicht, die nicht nur die wesentlichen Kenntnisse, sondern auch die neuesten Innovationen in jedem Bereich abdecken.

Durch ihre ständige Aktualisierung ermöglichen diese Programme den Studenten, mit den Veränderungen des Marktes Schritt zu halten und die von den Arbeitgebern am meisten geschätzten Fähigkeiten zu erwerben. Auf diese Weise erhalten die Studenten, die ihr Studium bei TECH absolvieren, eine umfassende Vorbereitung, die ihnen einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil verschafft, um in ihrer beruflichen Laufbahn voranzukommen.

Und das von jedem Gerät aus, ob PC, Tablet oder Smartphone.

“

Das Modell der TECH ist asynchron, d. h. Sie können an Ihrem PC, Tablet oder Smartphone studieren, wo immer Sie wollen, wann immer Sie wollen und so lange Sie wollen“

Case studies oder Fallmethode

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Wirtschaftshochschulen der Welt. Sie wurde 1912 entwickelt, damit Studenten der Rechtswissenschaften das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernten, sondern auch mit realen komplexen Situationen konfrontiert wurden. Auf diese Weise konnten sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Bei diesem Lehrmodell ist es der Student selbst, der durch Strategien wie *Learning by doing* oder *Design Thinking*, die von anderen renommierten Einrichtungen wie Yale oder Stanford angewandt werden, seine berufliche Kompetenz aufbaut.

Diese handlungsorientierte Methode wird während des gesamten Studiengangs angewandt, den der Student bei TECH absolviert. Auf diese Weise wird er mit zahlreichen realen Situationen konfrontiert und muss Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und seine Ideen und Entscheidungen verteidigen. All dies unter der Prämisse, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie er sich verhalten würde, wenn er in seiner täglichen Arbeit mit spezifischen, komplexen Ereignissen konfrontiert würde.



Relearning-Methode

Bei TECH werden die *case studies* mit der besten 100%igen Online-Lernmethode ergänzt: *Relearning*.

Diese Methode bricht mit traditionellen Lehrmethoden, um den Studenten in den Mittelpunkt zu stellen und ihm die besten Inhalte in verschiedenen Formaten zu vermitteln. Auf diese Weise kann er die wichtigsten Konzepte der einzelnen Fächer wiederholen und lernen, sie in einem realen Umfeld anzuwenden.

In diesem Sinne und gemäß zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen ist die Wiederholung der beste Weg, um zu lernen. Aus diesem Grund bietet TECH zwischen 8 und 16 Wiederholungen jedes zentralen Konzepts innerhalb ein und derselben Lektion, die auf unterschiedliche Weise präsentiert werden, um sicherzustellen, dass das Wissen während des Lernprozesses vollständig gefestigt wird.

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.



Ein 100%iger virtueller Online-Campus mit den besten didaktischen Ressourcen

Um seine Methodik wirksam anzuwenden, konzentriert sich TECH darauf, den Studenten Lehrmaterial in verschiedenen Formaten zur Verfügung zu stellen: Texte, interaktive Videos, Illustrationen und Wissenskarten, um nur einige zu nennen. Sie alle werden von qualifizierten Lehrkräften entwickelt, die ihre Arbeit darauf ausrichten, reale Fälle mit der Lösung komplexer Situationen durch Simulationen, dem Studium von Zusammenhängen, die für jede berufliche Laufbahn gelten, und dem Lernen durch Wiederholung mittels Audios, Präsentationen, Animationen, Bildern usw. zu verbinden.

Die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse auf dem Gebiet der Neurowissenschaften weisen darauf hin, dass es wichtig ist, den Ort und den Kontext, in dem der Inhalt abgerufen wird, zu berücksichtigen, bevor ein neuer Lernprozess beginnt. Die Möglichkeit, diese Variablen individuell anzupassen, hilft den Menschen, sich zu erinnern und Wissen im Hippocampus zu speichern, um es langfristig zu behalten. Dies ist ein Modell, das als *Neurocognitive context-dependent e-learning* bezeichnet wird und in diesem Hochschulstudium bewusst angewendet wird.

Zum anderen, auch um den Kontakt zwischen Mentor und Student so weit wie möglich zu begünstigen, wird eine breite Palette von Kommunikationsmöglichkeiten angeboten, sowohl in Echtzeit als auch zeitversetzt (internes Messaging, Diskussionsforen, Telefondienst, E-Mail-Kontakt mit dem technischen Sekretariat, Chat und Videokonferenzen).

Darüber hinaus wird dieser sehr vollständige virtuelle Campus den Studenten der TECH die Möglichkeit geben, ihre Studienzeiten entsprechend ihrer persönlichen Verfügbarkeit oder ihren beruflichen Verpflichtungen zu organisieren. Auf diese Weise haben sie eine globale Kontrolle über die akademischen Inhalte und ihre didaktischen Hilfsmittel, in Übereinstimmung mit ihrer beschleunigten beruflichen Weiterbildung.



Der Online-Studienmodus dieses Programms wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen“

Die Wirksamkeit der Methode wird durch vier Schlüsselergebnisse belegt:

1. Studenten, die diese Methode anwenden, nehmen nicht nur Konzepte auf, sondern entwickeln auch ihre geistigen Fähigkeiten durch Übungen zur Bewertung realer Situationen und zur Anwendung ihres Wissens.
2. Das Lernen basiert auf praktischen Fähigkeiten, die es den Studenten ermöglichen, sich besser in die reale Welt zu integrieren.
3. Eine einfachere und effizientere Aufnahme von Ideen und Konzepten wird durch die Verwendung von Situationen erreicht, die aus der Realität entstanden sind.
4. Das Gefühl der Effizienz der investierten Anstrengung wird zu einem sehr wichtigen Anreiz für die Studenten, was sich in einem größeren Interesse am Lernen und einer Steigerung der Zeit, die für die Arbeit am Kurs aufgewendet wird, niederschlägt.

Die von ihren Studenten am besten bewertete Hochschulmethodik

Die Ergebnisse dieses innovativen akademischen Modells lassen sich an der Gesamtzufriedenheit der Absolventen der TECH ablesen.

Die Studenten bewerten die Qualität der Lehre, die Qualität der Materialien, die Kursstruktur und die Ziele als hervorragend. So überrascht es nicht, dass die Einrichtung von ihren Studenten auf der Bewertungsplattform Trustpilot mit 4,9 von 5 Punkten am besten bewertet wurde.

Sie können von jedem Gerät mit Internetanschluss (Computer, Tablet, Smartphone) auf die Studieninhalte zugreifen, da TECH in Sachen Technologie und Pädagogik führend ist.

Sie werden die Vorteile des Zugangs zu simulierten Lernumgebungen und des Lernens durch Beobachtung, d. h. Learning from an expert, nutzen können.



In diesem Programm stehen Ihnen die besten Lehrmaterialien zur Verfügung, die sorgfältig vorbereitet wurden:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräfte, 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 ein audiovisuelles Format übertragen, das unsere Online-Arbeitsweise mit den neuesten Techniken ermöglicht, die es uns erlauben, Ihnen eine hohe Qualität in jedem der Stücke zu bieten, die wir Ihnen zur Verfügung stellen werden.



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.



Interaktive Zusammenfassungen

Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente, internationale Leitfäden... In unserer virtuellen Bibliothek haben Sie Zugang zu allem, was Sie für Ihre Ausbildung benötigen.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten *case studies* zu diesem Thema bearbeiten. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Testing & Retesting

Während des gesamten Programms werden Ihre Kenntnisse in regelmäßigen Abständen getestet und wiederholt. Wir tun dies auf 3 der 4 Ebenen der Millerschen Pyramide.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt. Das sogenannte *Learning from an Expert* stärkt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen in unsere zukünftigen schwierigen Entscheidungen.



Kurzanleitungen zum Vorgehen

TECH bietet die wichtigsten Inhalte des Kurses in Form von Arbeitsblättern oder Kurzanleitungen an. Ein synthetischer, praktischer und effektiver Weg, um dem Studenten zu helfen, in seinem Lernen voranzukommen.



06

Qualifizierung

Der Universitätsexperte in Analyse von Kryptowährungen und Blockchain garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

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

Dieser **Universitätsexperte in Analyse von Kryptowährungen und Blockchain** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

Technologischen Universität.

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

Titel: **Universitätsexperte in Analyse von Kryptowährungen und Blockchain**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Monate**



*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 innovativen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutiven
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätsexperte

Analyse von Kryptowährungen
und Blockchain

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

Universitätsexperte

Analyse von Kryptowährungen und Blockchain