

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
- » Gerichtet an: Hochschulabsolventen, die zuvor einen der Studiengänge in den Bereichen Sozial-, Verwaltungs- und Wirtschaftswissenschaften abgeschlossen haben.

Internetzugang: www.techtitute.com/de/wirtschaftsschule/universitatskurs/analyse-variablen-gamifizierten-wirtschaften

Index

01

Willkommen

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

Seite 6

03

Warum unser Programm?

Seite 10

04

Ziele

Seite 14

05

Struktur und Inhalt

Seite 18

06

Methodik

Seite 24

07

Profil unserer Studenten

Seite 32

08

Kursleitung

Seite 36

09

Auswirkung auf Ihre Karriere

Seite 42

10

Vorteile für Ihr Unternehmen

Seite 46

11

Qualifizierung

Seite 50

01

Willkommen

Die Popularisierung der Nachfrage nach gamifizierten Produkten im Schul- und Arbeitsumfeld hat in den letzten Jahren zu einem Boom bei Projekten dieses Kalibers geführt. In diesem Bereich ist die Analyse wirtschaftlicher Variablen ein wesentliches Instrument, um das Nutzerverhalten zu verstehen und Geschäftsstrategien zu entwerfen, die den Erfolg ihrer Umsetzung garantieren. Aus diesem Grund benötigen die Unternehmen, die sich der Entwicklung dieser Spiele widmen, hochqualifizierte Experten auf diesem Gebiet, um ihre wichtigsten Positionen zu besetzen. Daher hat TECH dieses Programm entwickelt, in dem die Studenten die Mechanismen des Austauschs oder der Anwendung von Erfahrungsmechanismen in der Gamifizierung kennenlernen werden. Online und ohne Zeitvorgaben werden sie ihre Fähigkeiten und beruflichen Perspektiven in diesem Bereich erweitern.



Universitätskurs in Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften.
TECH Technologische Universität



“

Steigern Sie Ihre Fähigkeiten in der Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften und vervielfachen Sie Ihre Möglichkeiten, relevante Positionen in Unternehmen dieser Branche zu besetzen"

02

Warum an der TECH studieren?

TECH ist die weltweit größte 100%ige Online Business School. Es handelt sich um eine Elite-Business School mit einem Modell, das höchsten akademischen Ansprüchen genügt. Ein leistungsstarkes internationales Zentrum für die intensive Fortbildung von Führungskräften.



“

TECH ist eine Universität an der Spitze der Technologie, die dem Studenten alle Ressourcen zur Verfügung stellt, um ihm zu helfen, geschäftlich erfolgreich zu sein"

Bei TECH Technologische Universität



Innovation

Die Universität bietet ein Online-Lernmodell an, das modernste Bildungstechnologie mit höchster pädagogischer Genauigkeit verbindet. Eine einzigartige Methode mit höchster internationaler Anerkennung, die dem Studenten die Schlüssel für seine Entwicklung in einer Welt des ständigen Wandels liefert, in der Innovation der wesentliche Einsatz eines jeden Unternehmers sein muss.

"Die Erfolgsgeschichte von Microsoft Europa" für die Einbeziehung des neuen interaktiven Multivideosystems in unsere Programme.



Maximalforderung

Das Zulassungskriterium von TECH ist nicht wirtschaftlich. Sie brauchen keine große Investitionen zu tätigen, um bei TECH zu studieren. Um jedoch einen Abschluss bei TECH zu erlangen, werden die Grenzen der Intelligenz und der Kapazität des Studenten getestet. Die akademischen Standards von TECH sind sehr hoch...

95% | der Studenten von TECH schließen ihr Studium erfolgreich ab



Networking

Fachleute aus der ganzen Welt nehmen an der TECH teil, so dass der Student ein großes Netzwerk von Kontakten knüpfen kann, die für seine Zukunft nützlich sein werden.

+100.000 jährlich spezialisierte Manager
+200 verschiedene Nationalitäten



Empowerment

Der Student wird Hand in Hand mit den besten Unternehmen und Fachleuten von großem Prestige und Einfluss wachsen. TECH hat strategische Allianzen und ein wertvolles Netz von Kontakten zu den wichtigsten Wirtschaftsakteuren auf den 7 Kontinenten aufgebaut.

+500 | Partnerschaften mit den besten Unternehmen



Talent

Dieses Programm ist ein einzigartiger Vorschlag, um die Talente des Studenten in der Geschäftswelt zu fördern. Eine Gelegenheit für ihn, seine Anliegen und seine Geschäftsvision vorzutragen.

TECH hilft dem Studenten, sein Talent am Ende dieses Programms der Welt zu zeigen.



Multikultureller Kontext

Ein Studium bei TECH bietet dem Studenten eine einzigartige Erfahrung. Er wird in einem multikulturellen Kontext studieren. In einem Programm mit einer globalen Vision, dank derer er die Arbeitsweise in verschiedenen Teilen der Welt kennenlernen und die neuesten Informationen sammeln kann, die am besten zu seiner Geschäftsidee passen.

Unsere Studenten kommen aus mehr als 200 Ländern.



TECH strebt nach Exzellenz und hat zu diesem Zweck eine Reihe von Merkmalen, die sie zu einer einzigartigen Universität machen:



Analyse

TECH erforscht die kritische Seite des Studenten, seine Fähigkeit, Dinge zu hinterfragen, seine Problemlösungsfähigkeiten und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten.



Akademische Spitzenleistung

TECH bietet dem Studenten die beste Online-Lernmethodik. Die Universität kombiniert die *Relearning*-Methode (die international am besten bewertete Lernmethode für Aufbaustudien) mit der Fallstudie. Tradition und Avantgarde in einem schwierigen Gleichgewicht und im Rahmen einer anspruchsvollen akademischen Laufbahn.



Skaleneffekt

TECH ist die größte Online-Universität der Welt. Sie verfügt über ein Portfolio von mehr als 10.000 Hochschulabschlüssen. Und in der neuen Wirtschaft gilt: **Volumen + Technologie = disruptiver Preis**. Damit stellt TECH sicher, dass das Studium nicht so kostspielig ist wie an anderen Universitäten.



Mit den Besten lernen

Das Lehrteam von TECH erklärt im Unterricht, was sie in ihren Unternehmen zum Erfolg geführt hat, und zwar in einem realen, lebendigen und dynamischen Kontext. Lehrkräfte, die sich voll und ganz dafür einsetzen, eine hochwertige Spezialisierung zu bieten, die es dem Studenten ermöglicht, in seiner Karriere voranzukommen und sich in der Geschäftswelt zu profilieren.

Lehrkräfte aus 20 verschiedenen Ländern.



Bei TECH werden Sie Zugang zu den präzisesten und aktuellsten Fallstudien im akademischen Bereich haben"

03

Warum unser Programm?

Die Teilnahme am TECH-Programm bedeutet eine Vervielfachung der Chancen auf beruflichen Erfolg im Bereich der höheren Unternehmensführung.

Es ist eine Herausforderung, die Anstrengung und Hingabe erfordert, aber die Tür zu einer vielversprechenden Zukunft öffnet. Der Student wird von den besten Lehrkräften und mit den flexibelsten und innovativsten Lehrmethoden unterrichtet.



“

Wir verfügen über das renommierteste Dozententeam und den umfassendsten Lehrplan auf dem Markt, so dass wir Ihnen eine Fortbildung auf höchstem akademischen Niveau bieten können"

Dieses Programm bietet eine Vielzahl von beruflichen und persönlichen Vorteilen, darunter die Folgenden:

01

Einen deutlichen Schub für die Karriere des Studenten

Mit einem Studium bei TECH wird der Student seine Zukunft selbst in die Hand nehmen und sein volles Potenzial entfalten können. Durch die Teilnahme an diesem Programm wird er die notwendigen Kompetenzen erwerben, um in kurzer Zeit eine positive Veränderung in seiner Karriere zu erreichen.

70% der Teilnehmer dieser Spezialisierung erreichen in weniger als 2 Jahren eine positive Veränderung in ihrer Karriere.

02

Entwicklung einer strategischen und globalen Vision des Unternehmens

TECH bietet einen detaillierten Überblick über das allgemeine Management, um zu verstehen, wie sich jede Entscheidung auf die verschiedenen Funktionsbereiche des Unternehmens auswirkt.

Die globale Vision des Unternehmens von TECH wird Ihre strategische Vision verbessern.

03

Konsolidierung des Studenten in der Unternehmensführung

Ein Studium an der TECH öffnet die Türen zu einem beruflichen Panorama von großer Bedeutung, so dass der Student sich als hochrangiger Manager mit einer umfassenden Vision des internationalen Umfelds positionieren kann.

Sie werden mehr als 100 reale Fälle aus dem Bereich der Unternehmensführung bearbeiten.

04

Übernahme neuer Verantwortung

Während des Programms werden die neuesten Trends, Entwicklungen und Strategien vorgestellt, damit der Student seine berufliche Tätigkeit in einem sich verändernden Umfeld ausüben kann.

45% der Studenten werden intern befördert.

05

Zugang zu einem leistungsfähigen Netzwerk von Kontakten

TECH vernetzt seine Studenten, um ihre Chancen zu maximieren. Studenten mit den gleichen Sorgen und dem Wunsch zu wachsen. So wird es möglich sein, Partner, Kunden oder Lieferanten zu teilen.

Sie werden ein Netz von Kontakten finden, das für Ihre berufliche Entwicklung unerlässlich ist.

06

Rigoreuse Entwicklung von Unternehmensprojekten

Der Student wird eine tiefgreifende strategische Vision erlangen, die ihm helfen wird, sein eigenes Projekt unter Berücksichtigung der verschiedenen Bereiche des Unternehmens zu entwickeln.

20% unserer Studenten entwickeln ihre eigene Geschäftsidee.

07

Verbesserung von *Soft Skills* und Führungsqualitäten

TECH hilft dem Studenten, sein erworbenes Wissen anzuwenden und weiterzuentwickeln und seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten zu verbessern, um eine Führungspersönlichkeit zu werden, die etwas bewirkt.

Verbessern Sie Ihre Kommunikations- und Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.

08

Teil einer exklusiven Gemeinschaft sein

Der Student wird Teil einer Gemeinschaft von Elite-Managern, großen Unternehmen, renommierten Institutionen und qualifizierten Professoren der renommiertesten Universitäten der Welt sein: die Gemeinschaft der TECH Technologischen Universität.

Wir bieten Ihnen die Möglichkeit, sich mit einem Team von international anerkannten Dozenten zu spezialisieren.

04 Ziele

Dieser Universitätskurs zielt darauf ab, den Studenten ein tiefes Verständnis für die Analyse von wirtschaftlichen Variablen in Videospielen und Gamifizierungsprojekten zu vermitteln. Durch das Programm werden die Studenten in der Lage sein, die proportionalen und umgekehrt proportionalen Beziehungen zwischen zwei oder mehr ökonomischen Variablen zu identifizieren und die Grade zu kennen, die jede von ihnen innerhalb eines Titels zulässt. Auf diese Weise erwerben sie eine Reihe von Kompetenzen, die es ihnen ermöglichen, sich als Fachleute weiterzuentwickeln.



“

Entwickeln Sie Ihre Kompetenzen in der Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften und positionieren Sie sich als Referenzspezialist in diesem Bereich"

**TECH macht sich die Ziele ihrer Studenten zu eigen.
Gemeinsam arbeiten sie daran, diese zu erreichen.**

Der **Universitätskurs in Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften** wird den Studenten zu Folgendem befähigen:

01

Kategorisieren von Elementen innerhalb eines Spiels in Bezug auf ihr Vorkommen in der endgültigen Spielwirtschaft

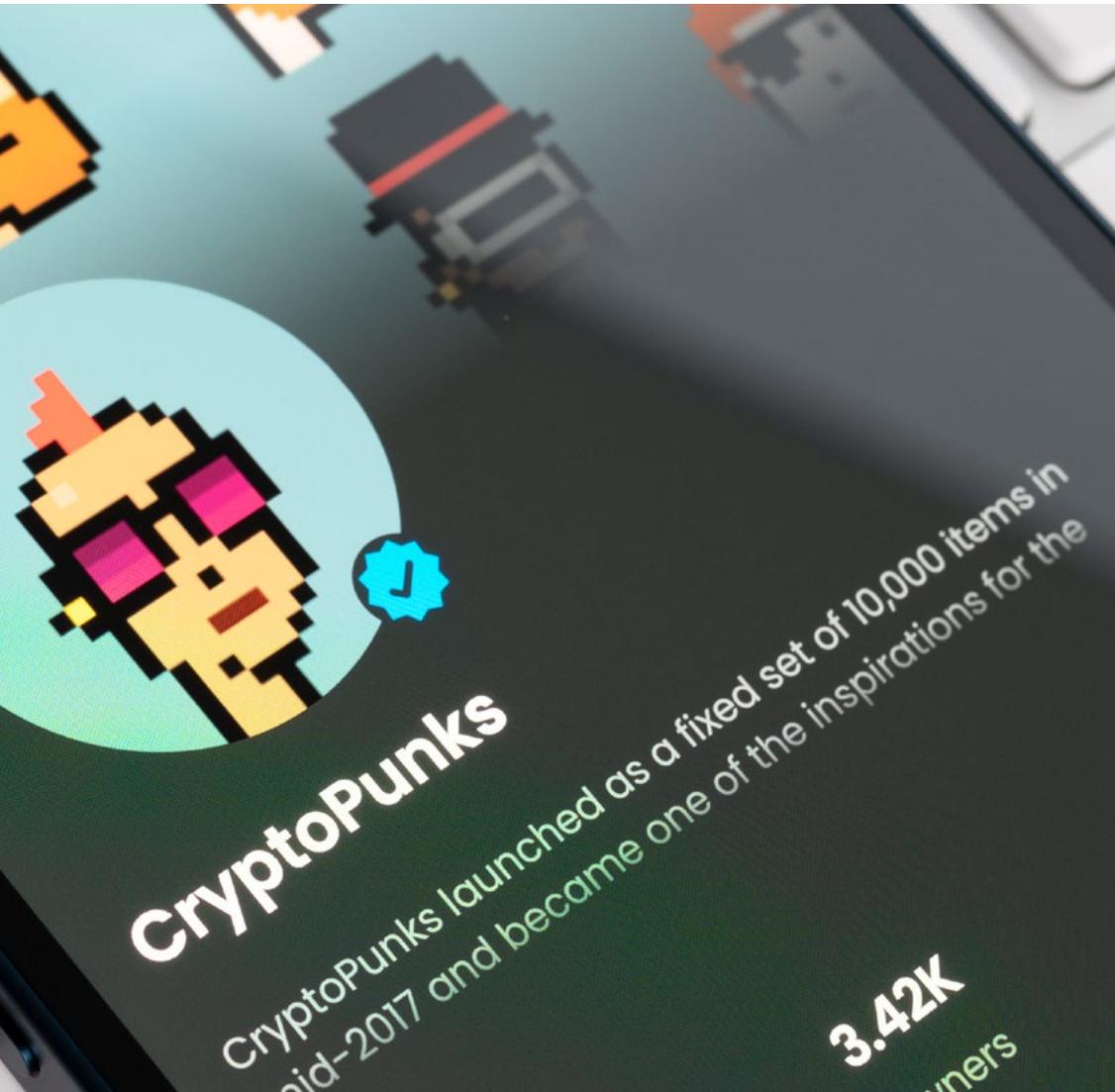
02

Vertiefen in die Ressourcen der gamifizierten Wirtschaft

03

Ermitteln, inwieweit die wirtschaftlichen Variablen eines Spiels in ihre Kategorie fallen





04

Verstehen der proportionalen und umgekehrt proportionalen Beziehungen zwischen zwei oder mehreren wirtschaftlichen Variablen

05

Eintauchen in die Mechanik der Erfahrung mit wirtschaftlichen Variablen

06

Identifizieren der Anwendung von *Deadlocks* in der Spielmechanik

05

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs bietet einen umfassenden Lehrplan für die Analyse von Variablen in gamifizierten Wirtschaften. Der Studiengang wird in einem 100%igen Online-Format unterrichtet und ermöglicht es den Studenten, ihre Studienpläne so zu gestalten, wie sie es wünschen, um ein effektives Lernen zu erreichen. Auf diese Weise werden sie mit den besten akademischen Einrichtungen auf dem Markt auf die Herausforderungen in diesem Geschäftsfeld vorbereitet.



“

Das Relearning-System dieses Universitätskurses ermöglicht es Ihnen, in Ihrem eigenen Tempo und ohne Zeitdruck zu lernen"

Lehrplan

Der Universitätskurs in Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften der TECH Technologischen Universität ist ein intensives Programm, das darauf abzielt, die Studenten auf die Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich der Gamifizierung vorzubereiten. Der Inhalt des Programms wurde so konzipiert, dass die Entwicklung von Managementfähigkeiten gefördert wird, die eine präzisere Entscheidungsfindung in unsicheren Umgebungen ermöglichen.

Während des 6-wöchigen Kurses werden die Studenten die Möglichkeit haben, eine Vielzahl von Fallstudien zu analysieren, sowohl einzeln als auch in Teams. Dieser Ansatz ermöglicht ein Eintauchen in reale Geschäftssituationen, so dass die Studenten Erfahrungen und Fähigkeiten erwerben können, um sich in ihrer beruflichen Zukunft ähnlichen Situationen zu stellen.

Der Universitätskurs erforscht die Welt der Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften und untersucht Aspekte wie Ressourcen, Quellen, Konverter oder Austausch. Er ist also darauf ausgerichtet, Fachleute weiterzubilden, damit sie die Gamifizierung aus einer strategischen, internationalen und innovativen Perspektive verstehen.

Dieser Lehrplan konzentriert sich auf die berufliche Weiterentwicklung der Studenten und darauf, sie darauf vorzubereiten, Spitzenleistungen im Bereich Management und Unternehmensführung zu erzielen. Es handelt sich um ein Programm, das die Bedürfnisse der Studenten und ihrer Unternehmen versteht und durch innovative, auf den neuesten Trends basierende Inhalte, eine qualitativ hochwertige Lehrmethodik und ein außergewöhnliches Dozententeam unterstützt wird.

Dieser Universitätskurs erstreckt sich über einen Zeitraum von 6 Wochen und ist in ein Modul unterteilt:

Modul 1

Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften



Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätskurs in Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften vollständig online zu absolvieren. Während der 6 Wochen der Spezialisierung wird der Student in der Lage sein, jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zuzugreifen, was es ihm ermöglicht, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

Genießen Sie einen Unterricht, der auf Ihre akademischen Bedürfnisse zugeschnitten ist, und wählen Sie die von Ihnen bevorzugten multimedialen oder textlichen Unterrichtsformate"

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

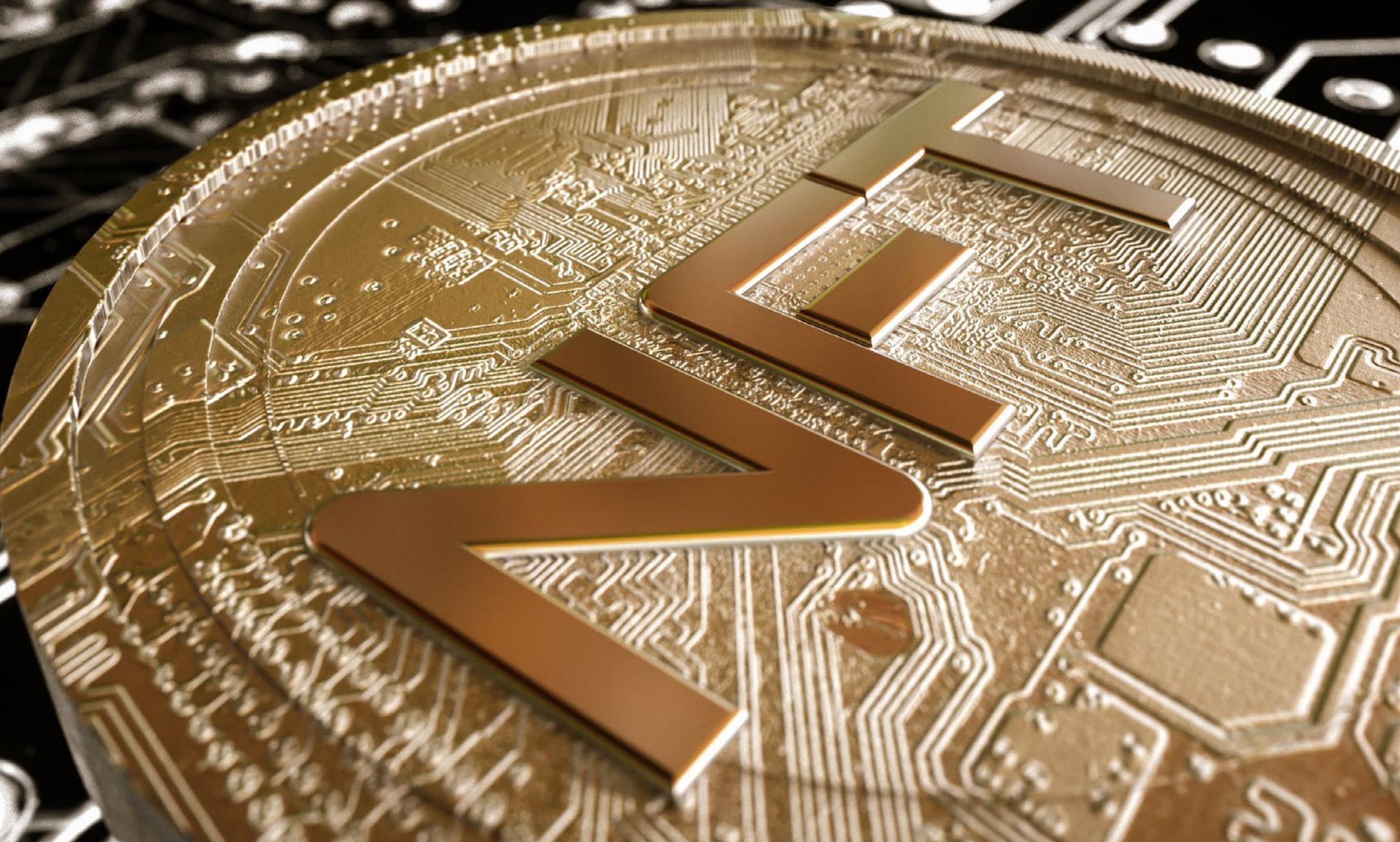
- 1.9.1. Mechanismen der Beschaffung
- 1.9.2. Anwendung der Erfahrungsmechanik auf wirtschaftliche Variablen
- 1.9.3. Sanktionen und Erfahrungsgrenzen

1.10. Deadlocks

- 1.10.1. Ressourcenzyklus
- 1.10.2. Verknüpfung wirtschaftlicher Variablen mit *Deadlocks*
- 1.10.3. Anwendung von *Deadlocks* auf Spielmechaniken



Genießen Sie einen Unterricht, der auf Ihre akademischen Bedürfnisse zugeschnitten ist, und wählen Sie die von Ihnen bevorzugten multimedialen oder textlichen Unterrichtsformate"



06

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"

Die TECH Business School verwendet die Fallstudie, um alle Inhalte zu kontextualisieren.

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”



Dieses Programm bereitet Sie darauf vor, geschäftliche Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu meistern und Ihr Unternehmen erfolgreich zu machen.



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

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist eine intensive Spezialisierung, die von Grund auf neu geschaffen wurde, um Managern Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen auf höchstem Niveau zu bieten, sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene. 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 geschäftliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Sie werden durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen zu lösen“*

Die Fallmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools 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 werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms 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.

Unser Online-System ermöglicht es Ihnen, Ihre Zeit und Ihr Lerntempo zu organisieren und an Ihren Zeitplan anzupassen. Sie können die Inhalte von jedem festen oder mobilen Gerät mit Internetanschluss abrufen.

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 Wirtschaftshochschule ist die einzige spanischsprachige Schule, 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 kombinieren wir jedes dieser Elemente konzentrisch. 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.



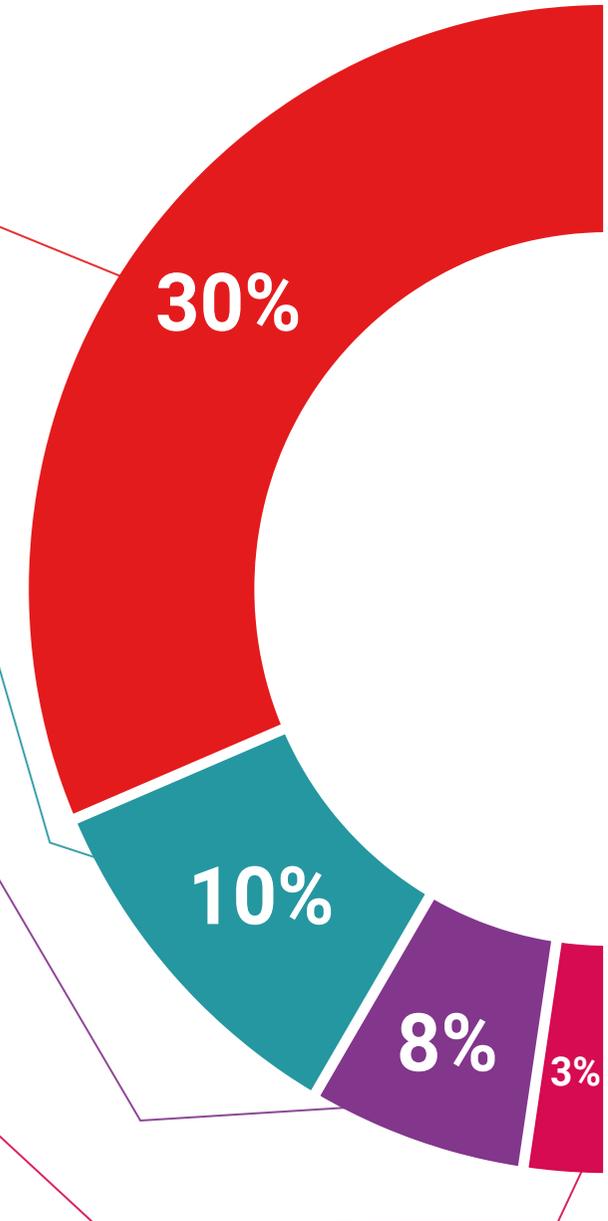
Übungen zu Managementfähigkeiten

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Managementfähigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein leitender Angestellter 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. Fälle, die von den besten Experten in Senior Management der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut werden.



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.



07

Profil unserer Studenten

Dieses Universitätsprogramm richtet sich an Hochschulabsolventen, die zuvor einen der Abschlüsse im Bereich der Sozial-, Verwaltungs- oder Wirtschaftswissenschaften erworben haben.

Die Vielfalt der Teilnehmer mit unterschiedlichen akademischen Profilen und mehreren Nationalitäten macht den multidisziplinären Ansatz dieses Programms aus.

Darüber hinaus haben auch Fachleute mit Hochschulabschlüssen in anderen Bereichen, aber mit anerkannter Erfahrung im Bereich der Gamifizierung, die Möglichkeit, diesen Universitätskurs zu absolvieren.





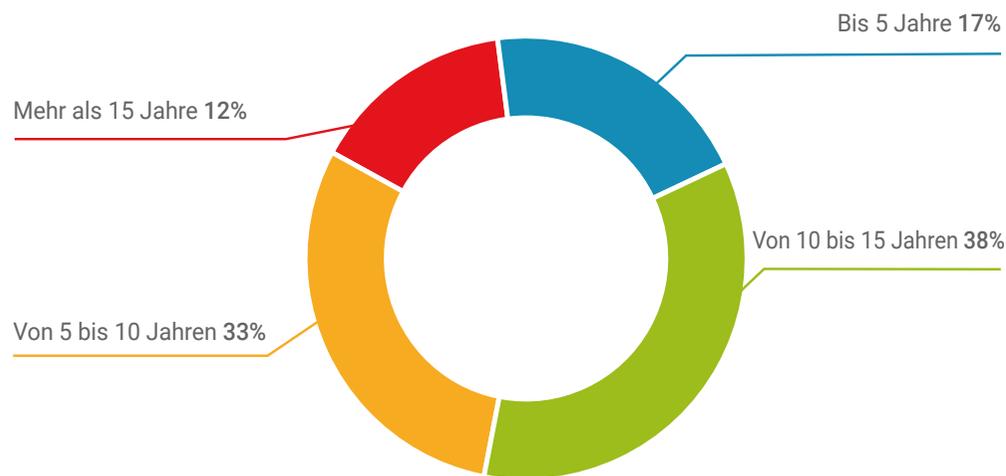
“

Wachsen Sie als Profi in der Welt der Gamification, ohne Ihre Arbeit und persönlichen Verpflichtungen aufzugeben“

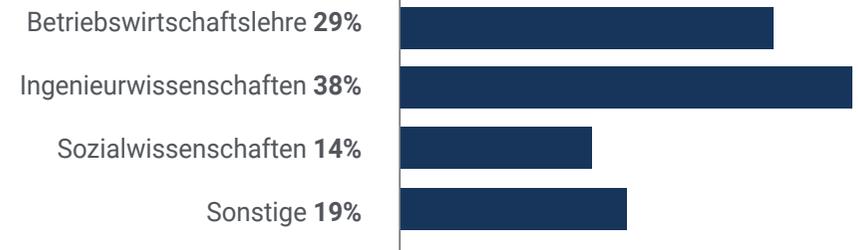
Durchschnittliches Alter

Zwischen **35** und **45** Jahren

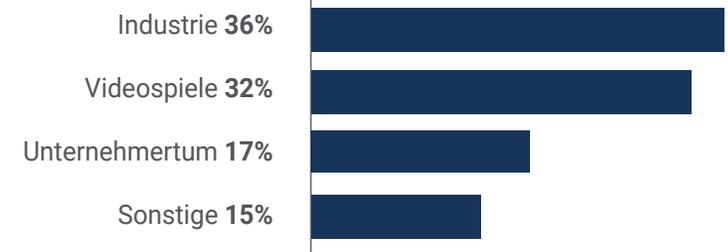
Jahre der Erfahrung



Ausbildung



Akademisches Profil



Geografische Verteilung



Agustín Yanes

CEO eines Videospiele-Startups

"Dieses Programm von TECH hat mir die notwendigen Werkzeuge an die Hand gegeben, um die Welt der gamifizierten Wirtschaft besser zu verstehen. Dank der erworbenen Kenntnisse konnte ich die damit verbundenen Variablen besser verwalten und die Effizienz und Rentabilität meines Unternehmens erheblich steigern"

08

Kursleitung

Für diesen Universitätskurs hat diese akademische Einrichtung ein exzellentes Team von Fachleuten mit umfassender Erfahrung auf dem Gebiet der Gamifizierung zusammengebracht. Ihre Erfahrung in renommierten nationalen und internationalen Unternehmen wird es den Studenten ermöglichen, sich den fortschrittlichsten und aktuellsten Kenntnissen über die Analyse von Variablen in gamifizierten Wirtschaften zu nähern. Außerdem werden sie dank ihrer Nähe in der Lage sein, alle Fragen zu beantworten, die die Studenten zum Inhalt dieses Programms haben.



“

Sie werden in der Lage sein, jeden Zweifel über die Analyse von Variablen in gamifizierten Wirtschaften mit den besten Spezialisten mit Erfahrung in renommierten Unternehmen zu lösen"

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

“

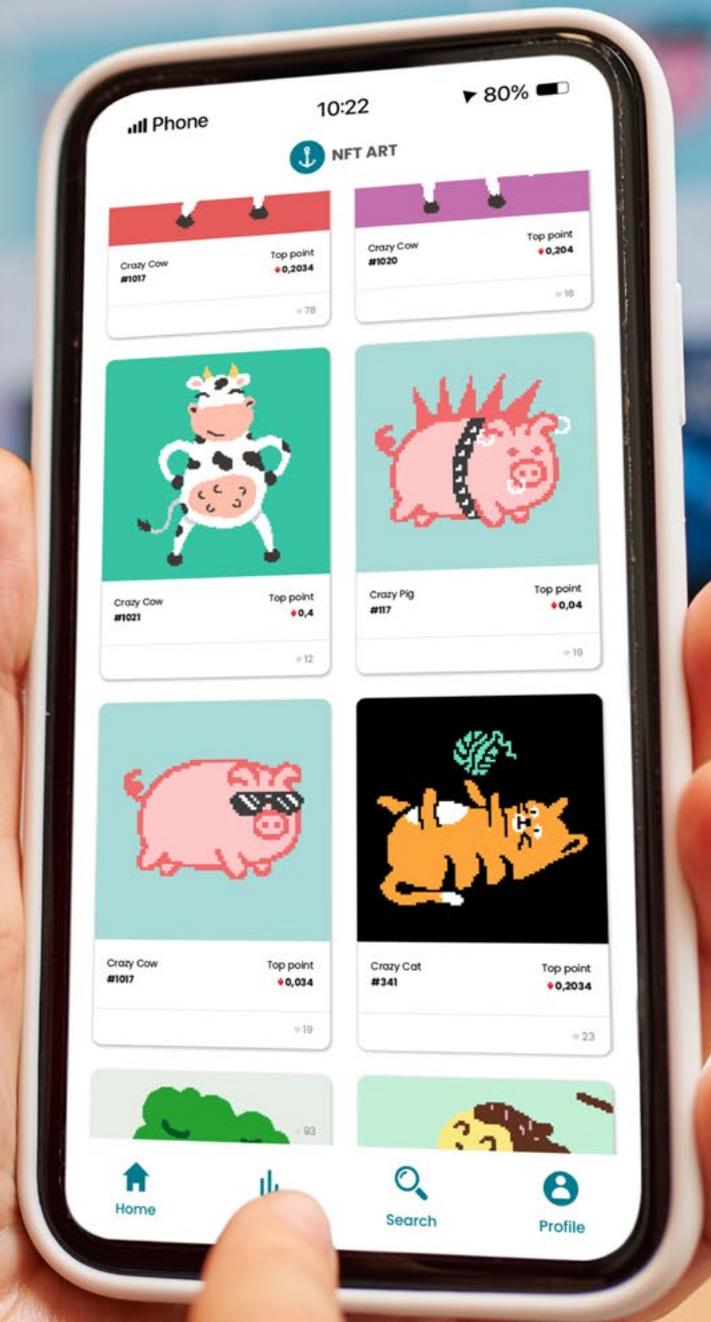
Dank TECH werden Sie mit den besten Fachleuten der Welt lernen können”

Leitung



Fr. 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



09

Auswirkung auf Ihre Karriere

Der Universitätskurs in Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften ist eine hervorragende Gelegenheit für Fachleute, die ihr Wissensgebiet in einem der innovativsten Bereiche der heutigen Zeit erweitern möchten. Nach Abschluss dieses Programms werden die Studenten in der Lage sein, die Elemente dieser Wirtschaftsformen zu verstehen und zu analysieren, so dass sie in der Lage sind, die Effizienz und Leistung ihrer Geschäftsprojekte zu verbessern.





“

Diese akademische Einrichtung engagiert sich für Ihre berufliche Entwicklung”

**Sind Sie bereit, den Sprung zu wagen?
Es erwartet Sie eine hervorragende berufliche Weiterentwicklung.**

Der Universitätskurs in Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften von TECH ist ein intensives Programm, das Sie auf Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich der Gamifizierung vorbereitet. Das Hauptziel ist es, Ihre persönliche und berufliche Entwicklung zu fördern. Wir helfen Ihnen, erfolgreich zu sein.

Wenn Sie sich verbessern, eine positive Veränderung auf beruflicher Ebene erreichen und mit den Besten zusammenarbeiten wollen, sind Sie hier genau richtig.

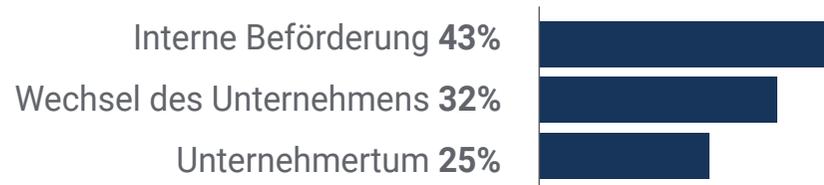
Steigern Sie Ihre Gehaltsaussichten nach Abschluss des Universitätskurses in Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften.

Diese akademische Einrichtung engagiert sich für Ihre berufliche Entwicklung.

Zeitpunkt des Wandels



Art des Wandels



Gehaltsverbesserung

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **25,3%**



10

Vorteile für Ihr Unternehmen

Der Universitätskurs in Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften trägt dazu bei, die Talente des Unternehmens durch die Weiterbildung von hochrangigen Führungskräften auf ihr volles Potenzial zu heben.

Die Teilnahme an diesem Universitätskurs ist eine einmalige Gelegenheit, ein leistungsfähiges Netzwerk von Kontakten zu knüpfen, in dem zukünftige Geschäftspartner, Kunden oder Lieferanten gefunden werden können.



“

Spezialisten für die Analyse von Variablen in gamifizierten Wirtschaften sind unerlässlich, um die Ressourcen in Gamification-Projekten zu optimieren und die Zufriedenheit der Benutzer zu gewährleisten"

Die Entwicklung und Bindung von Talenten in Unternehmen ist die beste langfristige Investition.

01

Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

Die Fachkraft wird neue Konzepte, Strategien und Perspektiven in das Unternehmen einbringen, die relevante Veränderungen bewirken können.

02

Bindung von Führungskräften mit hohem Potenzial und Vermeidung der Abwanderung von Fachkräften

Dieses Programm stärkt die Verbindung zwischen dem Unternehmen und der Fachkraft und eröffnet neue Wege für die berufliche Entwicklung innerhalb des Unternehmens.

03

Aufbau von Akteuren des Wandels

Die Fachkraft wird in der Lage sein, in unsicheren und krisenhaften Zeiten Entscheidungen zu treffen und der Organisation zu helfen, Hindernisse zu überwinden.

04

Verbesserte Möglichkeiten zur internationalen Expansion

Dank dieses Programms wird das Unternehmen mit den wichtigsten Märkten der Weltwirtschaft in Kontakt kommen.



05

Entwicklung eigener Projekte

Die Fachkraft kann an einem realen Projekt arbeiten oder neue Projekte im Bereich FuE oder *Business Development* ihres Unternehmens entwickeln.

06

Gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit

Dieses Programm wird die Fachkräfte mit den Fähigkeiten ausstatten, neue Herausforderungen anzunehmen und so das Unternehmen voranzubringen.

11

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 Technologische 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.



Universitätskurs

Analyse von Variablen in Gamifizierten Wirtschaften

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

Universitätskurs

Analyse von Variablen in
Gamifizierten Wirtschaften

