

Privater Masterstudiengang Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie



Privater Masterstudiengang Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 60 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitude.com/de/wirtschaftsschule/masterstudiengang/masterstudiengang-crypto-gaming-blockchain-okonomie

Index

01

Präsentation des Programms

Seite 4

02

Warum an der TECH studieren?

Seite 8

03

Lehrplan

Seite 12

04

Lehrziele

Seite 22

05

Karrieremöglichkeiten

Seite 28

06

Studienmethodik

Seite 32

07

Lehrkörper

Seite 42

08

Qualifizierung

Seite 48

01

Präsentation des Programms

Die Konvergenz zwischen Videospielen und der *Blockchain*-Technologie hat zu einem disruptiven Phänomen geführt, das als *Crypto-Gaming* bekannt ist. Dieses neue Paradigma verändert die traditionelle Wirtschaft der Spiele, indem es Spielern ermöglicht, digitale Vermögenswerte durch nicht fungible Token und intelligente Verträge zu besitzen, zu tauschen und zu monetarisieren. Da dezentrale Ökonomien zunehmend in die digitale Unterhaltung integriert werden, entsteht die Notwendigkeit, ihre wirtschaftlichen, sozialen und technologischen Auswirkungen zu verstehen. Aus diesem Grund führt TECH einen innovativen Hochschulstudiengang ein, der sich auf den direkten Zusammenhang zwischen der Teilnahme an Spielen und der Schaffung von wirtschaftlichem Wert konzentriert. Außerdem wird er in einer komfortablen 100%igen Online-Form angeboten..



“

Dank dieses vollständig online durchgeführten Programms werden Sie exklusive dezentrale Spiele entwerfen und dabei digitale Vermögenswerte wie Kryptowährungen integrieren“

Der Boom des *Crypto-Gamings* hat dank der Integration von *Play-to-Earn*-Modellen und dezentralisierten digitalen Ökonomien neue finanzielle Möglichkeiten in der Videospielebranche eröffnet. So interagieren Spieler nicht nur zum Vergnügen, sondern können nun durch ihre digitalen Vermögenswerte und die aktive Teilnahme an diesen Ökosystemen echte Einnahmen erzielen. Angesichts dieser Situation benötigen Fachleute ein solides Verständnis dafür, wie diese Technologien das Design, den Vertrieb und die Monetarisierung von Videospiele im digitalen Zeitalter neu definieren.

In diesem Zusammenhang präsentiert TECH ein innovatives Programm in *Crypto-Gaming* und *Blockchain-Ökonomie*, ein umfassendes Programm, das sich eingehend mit den effektivsten Strategien für den Einsatz von *Blockchain-Technologien* befasst. Der Lehrplan reicht von den Grundlagen der *Blockchain* bis zur Analyse gamifizierter Wirtschaftssysteme und umfasst spezielle Module, die einen vertieften Einblick in Tools für Videospiele und digitale Investitionsplattformen bieten. Darüber hinaus entwickeln die Studenten strategische Kompetenzen im Umgang mit *DeFi* und *NFT* und lernen, innovative Projekte zu managen, die die Rentabilität maximieren und die Führungsrolle im Bereich der *Blockchain-Spiele* fördern.

Außerdem wird dieser Lehrplan zu 100% online vermittelt, sodass die Studenten ihr Studium mit anderen Verpflichtungen vereinbaren können und rund um die Uhr von jedem Gerät aus auf die Inhalte zugreifen können. Ergänzend dazu stehen den Teilnehmern verschiedene *Multimedia-Ressourcen* in Form von Erklärvideos, Fallstudien aus der Praxis und sogar *Fachliteratur* zur Verfügung.

Darüber hinaus wird ein renommierter internationaler Gastdirektor 10 anspruchsvolle *Masterclasses* zu den neuesten Entwicklungen im Bereich *Crypto-Gaming* und *Blockchain-Ökonomie* anbieten.

Dieser **Privater Masterstudiengang in *Crypto-Gaming* und *Blockchain-Ökonomie*** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für *Crypto-Gaming* und *Blockchain-Ökonomie* vorgestellt werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren wissenschaftlichen und praktischen Informationen
- Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden im Bereich *Crypto-Gaming* und *Blockchain-Ökonomie*
- 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



Sie werden dezentrale Finanzmechanismen entwickeln, die Investitionen und den Austausch digitaler Vermögenswerte ermöglichen“

“

Ein Lehrplan, der auf dem disruptiven Relearning-System von TECH basiert und Ihnen die schnelle und flexible Aneignung komplexer Konzepte erleichtert“

Zu den Dozenten gehören Fachleute aus den Bereichen Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie, die ihre Erfahrungen in dieses Programm einbringen, sowie anerkannte Spezialisten von führenden Gesellschaften und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, ermöglichen der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen, 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 der Student versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

Sie werden Technologien wie virtuelle oder erweiterte Realität bei der Entwicklung personalisierter Spielerlebnisse anwenden.

Sie werden sich eingehend mit der Einhaltung der geltenden internationalen Vorschriften zum Schutz der Identität der Nutzer und zur Gewährleistung sicherer Transaktionen befassen.



02

Warum an der TECH studieren?

TECH ist die größte digitale Universität der Welt. Mit einem beeindruckenden Katalog von über 14.000 Hochschulprogrammen, die in 11 Sprachen angeboten werden, ist sie mit einer Vermittlungsquote von 99% führend im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit. Darüber hinaus verfügt sie über einen beeindruckenden Lehrkörper mit mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalem Prestige.



“

Studieren Sie an der größten digitalen Universität der Welt und sichern Sie sich Ihren beruflichen Erfolg. Die Zukunft beginnt bei TECH“

Die beste Online-Universität der Welt laut FORBES

Das renommierte, auf Wirtschaft und Finanzen spezialisierte Magazin Forbes hat TECH als „beste Online-Universität der Welt“ ausgezeichnet. Dies wurde kürzlich in einem Artikel in der digitalen Ausgabe des Magazins festgestellt, in dem die Erfolgsgeschichte dieser Einrichtung „dank ihres akademischen Angebots, der Auswahl ihrer Lehrkräfte und einer innovativen Lernmethode, die auf die Ausbildung der Fachkräfte der Zukunft abzielt“, hervorgehoben wird.

Forbes

Die beste
Online-Universität
der Welt

Der
umfassendste
Lehrplan

Die umfassendsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft

TECH bietet die vollständigsten Lehrpläne in der Universitätslandschaft an, mit Lehrplänen, die grundlegende Konzepte und gleichzeitig die wichtigsten wissenschaftlichen Fortschritte in ihren spezifischen wissenschaftlichen Bereichen abdecken. Darüber hinaus werden diese Programme ständig aktualisiert, um den Studenten die akademische Avantgarde und die gefragtesten beruflichen Kompetenzen zu garantieren. Auf diese Weise verschaffen die Abschlüsse der Universität ihren Absolventen einen bedeutenden Vorteil, um ihre Karriere erfolgreich voranzutreiben.

Die besten internationalen Top-Lehrkräfte

Der Lehrkörper der TECH besteht aus mehr als 6.000 Professoren von höchstem internationalen Ansehen. Professoren, Forscher und Führungskräfte multinationaler Unternehmen, darunter Isaiah Covington, Leistungstrainer der Boston Celtics, Magda Romanska, leitende Forscherin am Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, Vorsitzender der Abteilung für translationale Molekularpathologie am MD Anderson Cancer Center, und D.W. Pine, Kreativdirektor des TIME Magazine, um nur einige zu nennen.

Internationale
TOP-Lehrkräfte

Eine einzigartige Lernmethode

TECH ist die erste Universität, die *Relearning* in allen ihren Studiengängen einsetzt. Es handelt sich um die beste Online-Lernmethodik, die mit internationalen Qualitätszertifikaten renommierter Bildungseinrichtungen ausgezeichnet wurde. Darüber hinaus wird dieses disruptive akademische Modell durch die „Fallmethode“ ergänzt, wodurch eine einzigartige Online-Lehrstrategie entsteht. Es werden auch innovative Lehrmittel eingesetzt, darunter ausführliche Videos, Infografiken und interaktive Zusammenfassungen.



Die effektivste
Methodik

Die größte digitale Universität der Welt

TECH ist die weltweit größte digitale Universität. Wir sind die größte Bildungseinrichtung mit dem besten und umfangreichsten digitalen Bildungskatalog, der zu 100% online ist und die meisten Wissensgebiete abdeckt. Wir bieten weltweit die größte Anzahl eigener Abschlüsse sowie offizieller Grund- und Aufbaustudiengänge an. Insgesamt sind wir mit mehr als 14.000 Hochschulabschlüssen in elf verschiedenen Sprachen die größte Bildungseinrichtung der Welt.

Nr. 1
der Welt
Die größte
Online-Universität
der Welt

Die offizielle Online-Universität der NBA

TECH ist die offizielle Online-Universität der NBA. Durch eine Vereinbarung mit der größten Basketball-Liga bietet sie ihren Studenten exklusive Universitätsprogramme sowie eine breite Palette von Bildungsressourcen, die sich auf das Geschäft der Liga und andere Bereiche der Sportindustrie konzentrieren. Jedes Programm hat einen einzigartig gestalteten Lehrplan und bietet außergewöhnliche Gastredner: Fachleute mit herausragendem Sporthintergrund, die ihr Fachwissen zu den wichtigsten Themen zur Verfügung stellen.

Führend in Beschäftigungsfähigkeit

TECH ist es gelungen, die führende Universität im Bereich der Beschäftigungsfähigkeit zu werden. 99% der Studenten finden innerhalb eines Jahres nach Abschluss eines Studiengangs der Universität einen Arbeitsplatz in dem von ihnen studierten Fachgebiet. Ähnlich viele erreichen einen unmittelbaren Karriereaufstieg. All dies ist einer Studienmethodik zu verdanken, die ihre Wirksamkeit auf den Erwerb praktischer Fähigkeiten stützt, die für die berufliche Entwicklung absolut notwendig sind.



Google Partner Premier

Der amerikanische Technologieriese hat TECH mit dem Logo Google Partner Premier ausgezeichnet. Diese Auszeichnung, die nur 3% der Unternehmen weltweit erhalten, unterstreicht die effiziente, flexible und angepasste Erfahrung, die diese Universität den Studenten bietet. Die Anerkennung bestätigt nicht nur die maximale Präzision, Leistung und Investition in die digitalen Infrastrukturen der TECH, sondern positioniert diese Universität auch als eines der modernsten Technologieunternehmen der Welt.



Die von ihren Studenten am besten bewertete Universität

Die Studenten haben TECH auf den wichtigsten Bewertungsportalen als die am besten bewertete Universität der Welt eingestuft, mit einer Höchstbewertung von 4,9 von 5 Punkten, die aus mehr als 1.000 Bewertungen hervorgeht. Diese Ergebnisse festigen die Position der TECH als internationale Referenzuniversität und spiegeln die Exzellenz und die positiven Auswirkungen ihres Bildungsmodells wider.



03

Lehrplan

Die Materialien dieses Programms wurden von Experten für *Crypto-Gaming* und *Blockchain*-Ökonomie entwickelt. Der Lehrplan konzentriert sich auf die eingehende Analyse von Kryptowährungen, beginnend mit *Bitcoin*, seiner Funktion als Marktindikator und seinen Auswirkungen auf gamifizierte Volkswirtschaften. Darüber hinaus werden *Altcoins*, ihre Unterschiede zu *Bitcoin* und ihr Einfluss auf den Markt untersucht. Abschließend wird *Ethereum* behandelt, wobei dessen Eigenschaften, Funktionsweise und Anwendungen in digitalen Projekten hervorgehoben werden. Dieser Ansatz ermöglicht es den Studenten, innovative Initiativen im Bereich der dezentralen Finanzen zu leiten.



“

Sie werden die modernsten Strategien zur Förderung der Interaktion zwischen Spielern, Inhaltserstellern und Entwicklern anwenden“

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 *Blockchain*
 - 1.3.2. Private *Blockchain*
 - 1.3.3. Hybride oder föderierte *Blockchain*
- 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*-Wirtschaft
 - 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 *Gas Fee*

- 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 Gesetzgebung zu *Gas Fee*

Modul 2. DeFi

- 2.1. DeFi
 - 2.1.1. DeFi
 - 2.1.2. Ursprung
 - 2.1.3. Kritiken
- 2.2. Dezentralisierung des Marktes
 - 2.2.1. Wirtschaftliche Vorteile
 - 2.2.2. Erstellung von Finanzprodukten
 - 2.2.3. DeFi-Darlehen
- 2.3. DeFi-Komponenten
 - 2.3.1. Schicht 0
 - 2.3.2. Software-Protokollschicht
 - 2.3.3. Anwendungsschicht und Aggregationsschicht
- 2.4. Dezentralisierte Börsen
 - 2.4.1. *Token*-Börse
 - 2.4.2. Erhöhung der Liquidität
 - 2.4.3. Reduzierung der Liquidität
- 2.5. DeFi-Märkte
 - 2.5.1. MarketDAO
 - 2.5.2. Argus-Prognosemarkt
 - 2.5.3. Ampleforth
- 2.6. Schlüssel
 - 2.6.1. *Yield Farming*
 - 2.6.2. *Liquidity Mining*
 - 2.6.3. Zusammensetzbarkeit

- 2.7. Unterschiede zu anderen Systemen
 - 2.7.1. Traditionell
 - 2.7.2. FinTech
 - 2.7.3. Vergleich
- 2.8. Zu berücksichtigende Risiken
 - 2.8.1. Unvollständige Dezentralisierung
 - 2.8.2. Sicherheit
 - 2.8.3. Fehler bei der Verwendung
- 2.9. DeFi-Anwendungen
 - 2.9.1. Kredite
 - 2.9.2. *Trading*
 - 2.9.3. Derivate
- 2.10. Projekte in der Entwicklung
 - 2.10.1. AAVE
 - 2.10.2. DydX
 - 2.10.3. *Money on Chain*

Modul 3. NFT

- 3.1. NFT
 - 3.1.1. NFTs
 - 3.1.2. Verbindung zwischen NFT und *Gas Fee*
 - 3.1.3. NFT-Erstellung
- 3.2. Erstellung eines NFT
 - 3.2.1. Gestaltung und Inhalt
 - 3.2.2. Generierung
 - 3.2.3. *Metadata* und *Freeze Metadata*
- 3.3. NFT-Verkaufsoptionen in der gamifizierten Wirtschaft
 - 3.3.1. Direktverkauf
 - 3.3.2. Auktion
 - 3.3.3. *Whitelist*
- 3.4. NFT-Marktstudie
 - 3.4.1. Opensea
 - 3.4.2. *Immutable Marketplace*
 - 3.4.3. Gemini

- 3.5. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Wirtschaft
 - 3.5.1. Gebrauchswert
 - 3.5.2. Ästhetischer Wert
 - 3.5.3. Realer Wert
- 3.6. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Wirtschaft: *Mining*
 - 3.6.1. *NFT Mining*
 - 3.6.2. *Merge*
 - 3.6.3. *Burn*
- 3.7. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Wirtschaft: Verbrauchbar
 - 3.7.1. Verbrauchbare NFT
 - 3.7.2. NFT-Boxen
 - 3.7.3. Qualität der NFT
- 3.8. Analyse von gamifizierten Systemen auf der Grundlage von NFT
 - 3.8.1. *Alien Worlds*
 - 3.8.2. *Gods Unchained*
 - 3.8.3. *R-Planet*
- 3.9. NFT als Investitions- und Arbeitsanreiz
 - 3.9.1. Privilegien der Kapitalbeteiligung
 - 3.9.2. Sammlungen im Zusammenhang mit spezifischer Verbreitungsarbeit
 - 3.9.3. Summe der Kräfte
- 3.10. Bereiche der Innovation in der Entwicklung
 - 3.10.1. Musik in NFT
 - 3.10.2. NFT-Video
 - 3.10.3. NFT-Bücher

Modul 4. Analyse von Kryptowährungen

- 4.1. *Bitcoin*
 - 4.1.1. *Bitcoins*
 - 4.1.2. *Bitcoin* als Marktindikator
 - 4.1.3. Vor- und Nachteile der gamifizierten Wirtschaft
- 4.2. *Altcoins*
 - 4.2.1. Hauptmerkmale und Unterschiede zu *Bitcoin*
 - 4.2.2. Auswirkungen auf den Markt
 - 4.2.3. Analyse der verbindlichen Projekte

- 4.3. Ethereum
 - 4.3.1. Hauptmerkmale und Bedienung
 - 4.3.2. Betreute Projekte und Auswirkungen auf den Markt
 - 4.3.3. Vor- und Nachteile der gamifizierten Wirtschaft
- 4.4. *Binance Coin*
 - 4.4.1. Hauptmerkmale und Bedienung
 - 4.4.2. Betreute Projekte und Auswirkungen auf den Markt
 - 4.4.3. Vor- und Nachteile der gamifizierten Wirtschaft
- 4.5. *Stablecoins*
 - 4.5.1. Merkmale
 - 4.5.2. Projekte, die auf *Stablecoins* laufen
 - 4.5.3. Verwendung von *Stablecoins* in der gamifizierten Wirtschaft
- 4.6. Haupt-*Stablecoins*
 - 4.6.1. USDT
 - 4.6.2. USDC
 - 4.6.3. BUSD
- 4.7. *Trading*
 - 4.7.1. *Trading* in der gamifizierten Wirtschaft
 - 4.7.2. Ausgewogenes Portfolio
 - 4.7.3. Unausgewogenes Portfolio
- 4.8. *Trading: DCA*
 - 4.8.1. DCA
 - 4.8.2. Positionelles *Trading*
 - 4.8.3. *Daytrading*
- 4.9. Risiken
 - 4.9.1. Preisbildung
 - 4.9.2. Liquidität
 - 4.9.3. Globale Wirtschaft
- 4.10. Rechtliche Aspekte
 - 4.10.1. Regulierung des *Mining*
 - 4.10.2. Rechte der Verbraucher
 - 4.10.3. Garantie und Sicherheit

Modul 5. *Blockchain*-Netzwerke und dezentrale Architekturen

- 5.1. Die Revolution der *Smart Contracts*
 - 5.1.1. Die Geburt der *Smart Contracts*
 - 5.1.2. *Hosting* von Anwendungen
 - 5.1.3. Sicherheit in IT-Prozessen
- 5.2. Metamask
 - 5.2.1. Aspekte
 - 5.2.2. Auswirkungen auf die Zugänglichkeit
 - 5.2.3. Vermögensverwaltung in Metamask
- 5.3. Tron
 - 5.3.1. Aspekte
 - 5.3.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.3.3. Nachteile und Vorteile
- 5.4. Ripple
 - 5.4.1. Aspekte
 - 5.4.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.4.3. Nachteile und Vorteile
- 5.5. Ethereum
 - 5.5.1. Aspekte
 - 5.5.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.5.3. Nachteile und Vorteile
- 5.6. Polygon MATIC
 - 5.6.1. Aspekte
 - 5.6.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.6.3. Nachteile und Vorteile
- 5.7. Wax
 - 5.7.1. Aspekte
 - 5.7.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.7.3. Nachteile und Vorteile
- 5.8. ADA Cardano
 - 5.8.1. Aspekte
 - 5.8.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.8.3. Nachteile und Vorteile

- 5.9. Solana
 - 5.9.1. Aspekte
 - 5.9.2. Gehostete Anwendungen
 - 5.9.3. Nachteile und Vorteile
- 5.10. Projekte und Migration
 - 5.10.1. Für das Projekt geeignete Netzwerke
 - 5.10.2. Migration
 - 5.10.3. *Crosschain*

Modul 6. Metaversum

- 6.1. Metaversum
 - 6.1.1. Metaversum
 - 6.1.2. Auswirkungen auf die Weltwirtschaft
 - 6.1.3. Auswirkungen auf die Entwicklung der gamifizierten Wirtschaft
- 6.2. Formen der Zugänglichkeit
 - 6.2.1. VR
 - 6.2.2. Computer
 - 6.2.3. Mobile Geräte
- 6.3. Arten von Metaversen
 - 6.3.1. Traditionelles Metaversum
 - 6.3.2. Zentralisiertes *Blockchain*-Metaversum
 - 6.3.3. Dezentrales *Blockchain*-Metaversum
- 6.4. Metaversum als Arbeitsraum
 - 6.4.1. Die Idee der Arbeit im Metaversum
 - 6.4.2. Erstellung von Diensten innerhalb des Metaversums
 - 6.4.3. Kritische Punkte, die bei der Schaffung von Arbeitsplätzen zu berücksichtigen sind
- 6.5. Metaversum als Raum für Sozialisation
 - 6.5.1. Systeme zur Benutzerinteraktion
 - 6.5.2. Mechanismen der Sozialisation
 - 6.5.3. Formen der Monetarisierung
- 6.6. Metaversum als Raum für Unterhaltung
 - 6.6.1. Trainingsräume im Metaversum
 - 6.6.2. Möglichkeiten der Verwaltung von Trainingsräumen
 - 6.6.3. Kategorien von Trainingsräumen im Metaversum

- 6.7. System zum Kauf und zur Miete von Raum im Metaversum
 - 6.7.1. *Lands*
 - 6.7.2. Auktionen
 - 6.7.3. Direktverkauf
- 6.8. *Second Life*
 - 6.8.1. *Second Life* als Pionier in der Metaversum-Industrie
 - 6.8.2. Spielmechanik
 - 6.8.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 6.9. *Decentraland*
 - 6.9.1. *Decentraland* als das profitabelste Metaversum aller Zeiten
 - 6.9.2. Spielmechanik
 - 6.9.3. Angewandte Strategien zur Kosteneffizienz
- 6.10. Ziel
 - 6.10.1. Meta, das Unternehmen mit dem größten Einfluss auf die Entwicklung eines Metaversums
 - 6.10.2. Auswirkungen auf den Markt
 - 6.10.3. Details zum Projekt

Modul 7. Externe Plattformen

- 7.1. DEX
 - 7.1.1. Merkmale
 - 7.1.2. Nützlichkeit
 - 7.1.3. Implementierung in gamifizierte Wirtschaften
- 7.2. *Swaps*
 - 7.2.1. Merkmale
 - 7.2.2. Wichtigste *Swaps*
 - 7.2.3. Implementierung in gamifizierte Wirtschaften
- 7.3. Orakel
 - 7.3.1. Merkmale
 - 7.3.2. Wichtigste *Swaps*
 - 7.3.3. Implementierung in gamifizierte Wirtschaften

- 7.4. *Staking*
 - 7.4.1. *Liquidity Pool*
 - 7.4.2. *Staking*
 - 7.4.3. *Farming*
- 7.5. *Blockchain-Entwicklungstools*
 - 7.5.1. *Geth*
 - 7.5.2. *Mist*
 - 7.5.3. *Truffe*
- 7.6. *Blockchain-Entwicklungstools: Embark*
 - 7.6.1. *Embark*
 - 7.6.2. *Ganache*
 - 7.6.3. *Blockchain Testnet*
- 7.7. *Marketing-Studien*
 - 7.7.1. *DefiPulse*
 - 7.7.2. *Skew*
 - 7.7.3. *Trading View*
- 7.8. *Tracking*
 - 7.8.1. *CoinTracking*
 - 7.8.2. *CryptoCompare*
 - 7.8.3. *Blackfolio*
- 7.9. *Trading Bots*
 - 7.9.1. *Aspekte*
 - 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 7.9.3. *AlgoTrader*
- 7.10. *Mining Tools*
 - 7.10.1. *Aspekte*
 - 7.10.2. *NiceHash*
 - 7.10.3. *What to Mine*

Modul 8. Analyse der Variablen in der gamifizierten Wirtschaft

- 8.1. Gamifizierte wirtschaftliche Variablen
 - 8.1.1. Vorteile der Fragmentierung
 - 8.1.2. Ähnlichkeiten mit der Realwirtschaft
 - 8.1.3. Kriterien für die Aufteilung
- 8.2. Suchen
 - 8.2.1. Individuelle
 - 8.2.2. Nach Gruppen
 - 8.2.3. Global
- 8.3. Ressourcen
 - 8.3.1. Durch *Game-Design*
 - 8.3.2. Materielle
 - 8.3.3. Immaterielle
- 8.4. Einheiten
 - 8.4.1. Spieler
 - 8.4.2. Entitäten mit einzelner Ressource
 - 8.4.3. Entitäten mit mehrfachen Ressourcen
- 8.5. Quellen
 - 8.5.1. Bedingungen für die Erzeugung
 - 8.5.2. Standort
 - 8.5.3. Produktionsverhältnis
- 8.6. Ausgänge
 - 8.6.1. Verbrauchsmaterial
 - 8.6.2. Unterhaltskosten
 - 8.6.3. *Time Out*
- 8.7. Konverter
 - 8.7.1. NPC
 - 8.7.2. Herstellung
 - 8.7.3. Besondere Umstände
- 8.8. Austausch
 - 8.8.1. Öffentliche Märkte
 - 8.8.2. Private Geschäfte
 - 8.8.3. Externe Märkte

- 8.9. Erfahrung
 - 8.9.1. Mechanismen der Beschaffung
 - 8.9.2. Anwendung der Erfahrungsmechanik auf wirtschaftliche Variablen
 - 8.9.3. Sanktionen und Erfahrungsgrenzen
- 8.10. *Deadlocks*
 - 8.10.1. Ressourcenzyklus
 - 8.10.2. Verknüpfung wirtschaftlicher Variablen mit *Deadlocks*
 - 8.10.3. Anwendung von *Deadlocks* auf Spielmechaniken

Modul 9. Gamifizierte Wirtschaftssysteme

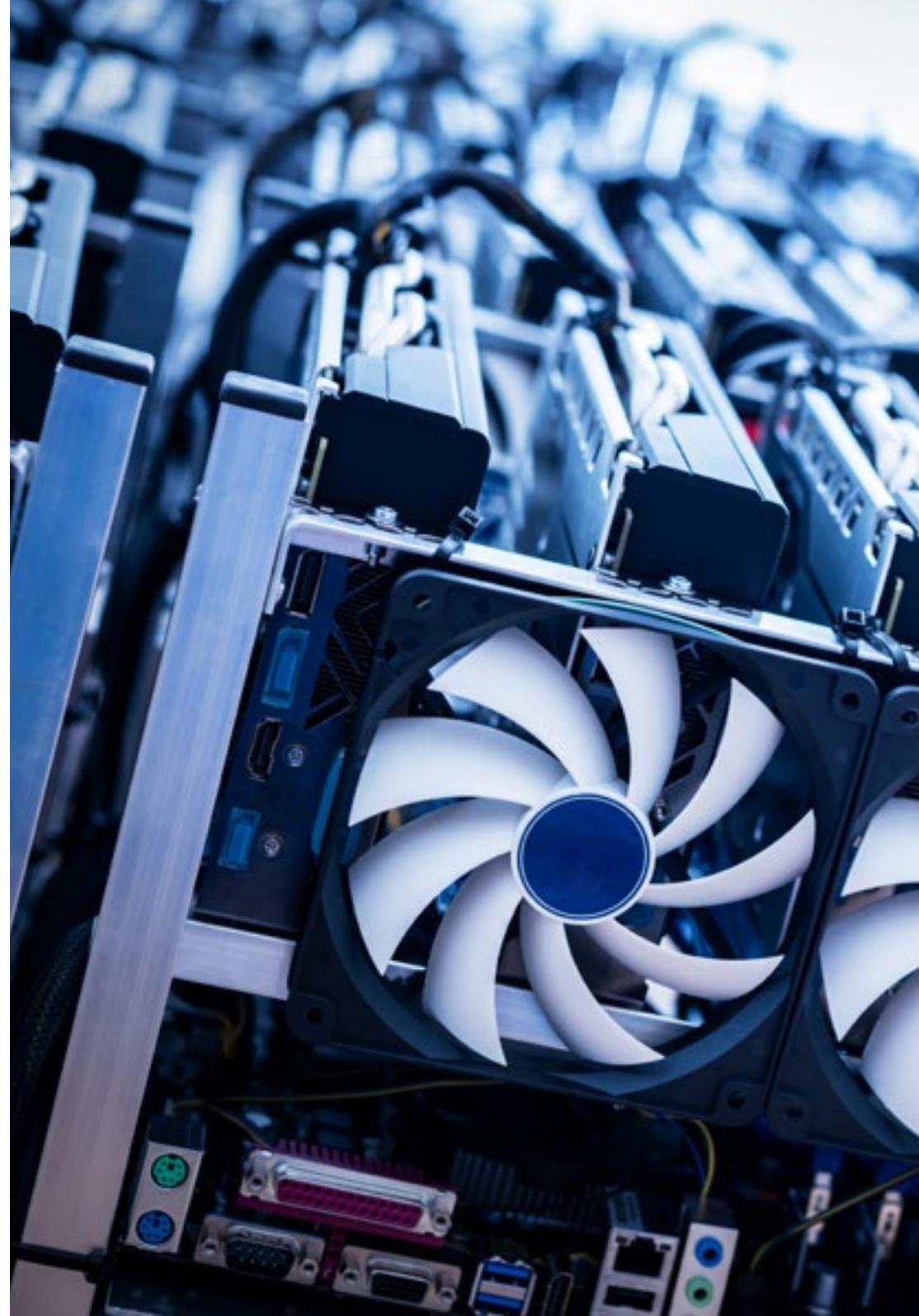
- 9.1. *Free to Play*-Systeme
 - 9.1.1. Charakterisierung von *Free to Play*-Ökonomien und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.1.2. Architekturen in *Free to Play*-Ökonomien
 - 9.1.3. Wirtschaftliches Design
- 9.2. *Freemium*-Systeme
 - 9.2.1. Charakterisierung von *Freemium*-Ökonomien und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.2.2. Architekturen in *Pay to Play*-Ökonomien
 - 9.2.3. Wirtschaftliches Design
- 9.3. *Pay to Play*-Systeme
 - 9.3.1. Charakterisierung von *Pay to Play*-Ökonomien und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.3.2. Architekturen in *Pay to Play*-Ökonomien
 - 9.3.3. Wirtschaftliches Design
- 9.4. PvP-basierte Systeme
 - 9.4.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Pay to Play* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.4.2. Architektur in PvP-Ökonomien
 - 9.4.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 9.5. *Seasons*-System
 - 9.5.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Seasons* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.5.2. Architektur in *Seasons*-Ökonomien
 - 9.5.3. Wirtschaftliches Design

- 9.6. Wirtschaftssysteme in Sandbox oder Mmorpog
 - 9.6.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von Sandbox und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.6.2. Architektur in *Sandbox*-Ökonomien
 - 9.6.3. Wirtschaftliches Design
- 9.7. *Trading Card Game*-System
 - 9.7.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von *Trading Card Game* und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.7.2. Architektur in *Trading Card Game*-Ökonomien
 - 9.7.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 9.8. PvE-Systeme
 - 9.8.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von PvE und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.8.2. Architektur in PvE-Ökonomien
 - 9.8.3. Workshop zur wirtschaftlichen Gestaltung
- 9.9. Wettsysteme
 - 9.9.1. Charakterisierung von Ökonomien auf der Grundlage von Wetten und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.9.2. Architektur in wettbasierten Ökonomien
 - 9.9.3. Wirtschaftliches Design
- 9.10. Von der externen Wirtschaft abhängige Systeme
 - 9.10.1. Charakterisierung der abhängigen Ökonomien und wichtigste Monetarisierungspunkte
 - 9.10.2. Architektur in abhängigen Ökonomien
 - 9.10.3. Wirtschaftliches Design

Modul 10. Analyse von *Blockchain*-Videospiele

- 10.1. *Star Atlas*
 - 10.1.1. Spielmechanik
 - 10.1.2. Wirtschaftssystem
 - 10.1.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.2. *Outer Ring*
 - 10.2.1. Spielmechanik
 - 10.2.2. Wirtschaftssystem
 - 10.2.3. Benutzerfreundlichkeit

- 10.3. *Axie Infinity*
 - 10.3.1. Spielmechanik
 - 10.3.2. Wirtschaftssystem
 - 10.3.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.4. *Splinterlands*
 - 10.4.1. Spielmechanik
 - 10.4.2. Wirtschaftssystem
 - 10.4.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.5. *R-Planet*
 - 10.5.1. Spielmechanik
 - 10.5.2. Wirtschaftssystem
 - 10.5.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.6. *Ember Sword*
 - 10.6.1. Spielmechanik
 - 10.6.2. Wirtschaftssystem
 - 10.6.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.7. *Big Time*
 - 10.7.1. Spielmechanik
 - 10.7.2. Wirtschaftssystem
 - 10.7.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.8. *Gods Unchained*
 - 10.8.1. Spielmechanik
 - 10.8.2. Wirtschaftssystem
 - 10.8.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.9. *Illuvium*
 - 10.9.1. Spielmechanik
 - 10.9.2. Wirtschaftssystem
 - 10.9.3. Benutzerfreundlichkeit
- 10.10. *Upland*
 - 10.10.1. Spielmechanik
 - 10.10.2. Wirtschaftssystem
 - 10.10.3. Benutzerfreundlichkeit





“

Sie werden Modelle entwerfen, die es den Spielern ermöglichen, durch ihre aktive Teilnahme finanzielle Belohnungen zu erhalten“

04

Lehrziele

Dieses Universitätsprogramm von TECH wurde entwickelt, um Experten die notwendigen Werkzeuge an die Hand zu geben, um im Bereich *Crypto-Gaming* und *Blockchain*-Ökonomie eine Führungsrolle zu übernehmen. Auf diese Weise erwerben die Studenten fortgeschrittene Fähigkeiten, um innovative gamifizierte Ökonomien zu entwickeln, digitale Prozesse zu optimieren und die Rentabilität zu maximieren. Darüber hinaus werden Fachleute in der Lage sein, Monetarisierungsstrategien auf der Basis von nicht-fungiblen Token zu entwerfen und umzusetzen, *Play-to-Earn*-Systeme zu integrieren und digitale Vermögenswerte effizient zu verwalten.



“

*Sie werden die Schaffung interaktiver
und personalisierter Erfahrungen in
hochgradig zugänglichen virtuellen
Umgebungen vorantreiben“*



Allgemeine Ziele

- ♦ Entwickeln fortgeschrittener Kenntnisse in den Bereichen *Crypto-Gaming* und *Blockchain-Ökonomie*, einschließlich ihrer Auswirkungen und ihres Potenzials für die Transformation digitaler Geschäftsmodelle
- ♦ Identifizieren von *Blockchain*-Anwendungen in gamifizierten Ökonomien, Optimieren von Finanzprozessen durch den Einsatz von *DeFi* und *NFT*
- ♦ Implementieren von *Smart Contracts* zur Automatisierung digitaler Transaktionen, um Transparenz, Effizienz und Sicherheit in dezentralen Umgebungen zu gewährleisten
- ♦ Integrieren von *VR*- und *Metaversum*-Plattformen, um innovative Spielerlebnisse zu entwickeln und neue Investitionsmöglichkeiten zu fördern
- ♦ Anwenden von Datenanalysetechniken in Kryptowährungsmärkten, um strategische Entscheidungen zu verbessern
- ♦ Nutzen dezentraler Technologien für die effektive Verwaltung digitaler Vermögenswerte und die Förderung von Projekten im Bereich *Crypto-Gaming*
- ♦ Entwerfen und Implementieren nachhaltiger gamifizierter Ökonomien unter Verwendung von *Blockchain*-Tools zur Maximierung der Rentabilität
- ♦ Fördern der ständigen Aktualisierung von *Blockchain*- und *DeFi*-Technologien, um sicherzustellen, dass die Experten über die neuesten Innovationen der Branche auf dem Laufenden bleiben





Spezifische Ziele

Modul 1. Blockchain

- Analysieren der Entstehung und Entwicklung der *Blockchain*-Technologie unter Identifizierung ihrer wichtigsten Meilensteine und ihrer Auswirkungen auf das digitale Ökosystem
- Verstehen der Funktionsweise von *Blockchains* unter Untersuchung wichtiger Konzepte wie Dezentralisierung, Validierung und Sicherheit
- Untersuchen der verschiedenen Arten von *Blockchains* (öffentlich, privat und hybrid) unter Bewertung ihrer Vorteile und Anwendungsmöglichkeiten
- Analysieren der Rolle von *Smart Contracts* und ihres Einflusses auf die Automatisierung digitaler Prozesse

Modul 2. DeFi

- Untersuchen der Grundprinzipien von *DeFi* und ihrer Rolle bei der Transformation des traditionellen Finanzsystems
- Identifizieren der Schlüsselkomponenten dezentraler Ökosysteme und ihrer Anwendungen im Bereich *Crypto-Gaming*
- Analysieren der Funktionsweise dezentraler Börsen und der Chancen, die sie auf dem aktuellen Markt bieten
- Bewerten der mit *DeFi* verbundenen Risiken und Entwickeln wirksamer Strategien zu deren Minderung

Modul 3. NFT

- Verstehen des *NFT*-Konzepts und seiner Auswirkungen auf die digitale Wirtschaft und den Markt für Sammlerstücke
- Untersuchen des Prozesses der Erstellung und Tokenisierung digitaler Assets durch *Blockchain*
- Analysieren der verschiedenen *NFT*-Handelsplattformen und ihrer Rolle in gamifizierten Ökonomien
- Studieren von Strategien zur Monetarisierung von *NFTs*, die auf *Crypto-Gaming*-Projekte angewendet werden

Modul 4. Analyse von Kryptowährungen

- Untersuchen der Rolle von *Bitcoin* als Marktindikator und seines Einflusses auf die Weltwirtschaft
- Analysieren der wichtigsten Merkmale von *Altcoins* und ihrer Auswirkungen auf Projekte im Zusammenhang mit der dezentralen Wirtschaft
- Erforschen der Funktionsweise von *Ethereum* und seiner Bedeutung für die Entwicklung dezentraler Anwendungen (*dApps*)
- Bewerten der Vor- und Nachteile von Kryptowährungen für die Gestaltung gamifizierter Ökonomien

Modul 5. Blockchain-Netzwerke und dezentrale Architekturen

- Analysieren der wichtigsten *Blockchain*-Netzwerke wie Ethereum, Tron, Ripple und Solana
- Untersuchen der Funktionsweise von *Smart Contracts*, die in verschiedenen Netzwerken gehostet werden, und ihrer Auswirkungen auf die Prozessautomatisierung
- Untersuchen der Sicherheit dezentraler Transaktionen, Identifizieren von Risiken und Methoden zu deren Minderung
- Untersuchen der Möglichkeiten zur Integration und Migration zwischen Netzwerken mithilfe von *Crosschain*-Technologien

Modul 6. Metaversum

- Erforschen des Konzepts des Metaversums und seiner Auswirkungen auf die Schaffung immersiver digitaler Ökonomien
- Analysieren der führenden Plattformen wie *Decentraland* und *The Sandbox* und Bewerten ihrer Monetarisierungsmodelle
- Untersuchen der Rolle digitaler Assets bei der Schaffung von Interaktions- und Unterhaltungsräumen
- Studieren der Investitionsmöglichkeiten in virtuelle Grundstücke und ihres Einflusses auf gamifizierte Ökonomien

Modul 7. Externe Plattformen

- ♦ Analysieren der Merkmale dezentraler Austauschplattformen (*DEX*) und ihrer Integration in digitale Volkswirtschaften
- ♦ Untersuchen der Funktionsweise von *Swaps*, *Staking* und *Oracles* in Bezug auf die Rentabilität von *Blockchain*-Projekten
- ♦ Erkunden von Entwicklungstools wie Geth, Truffle und Ganache für die Erstellung dezentraler Anwendungen
- ♦ Bewerten der Auswirkungen von *Mining*- und Marktanalyse-Tools auf die Entwicklung innovativer Projekte

Modul 8. Analyse der Variablen in der gamifizierten Wirtschaft

- ♦ Analysieren der wirtschaftlichen Variablen, die Gamification-Systeme beeinflussen, wie Fragmentierung und Ressourcenzyklen
- ♦ Untersuchen der Austauschprozesse in digitalen Ökonomien, von öffentlichen Märkten bis hin zu dezentralisierten Plattformen
- ♦ Studieren der Mechanismen des Erfahrungserwerbs und ihrer Anwendung in Gamification-Geschäftsmodellen
- ♦ Bewerten von Strategien zur Gestaltung nachhaltiger Ökonomien in digitalen Umgebungen





Modul 9. Gamifizierte Wirtschaftssysteme

- ◆ Untersuchen von Geschäftsmodellen auf der Grundlage von *Free to Play*, *Freemium* und *Play to Earn* im *Blockchain*-Umfeld
- ◆ Analysieren des Designs von Ökonomien in *PvP*- und *PvE*-Spielen sowie Wettsystemen unter Hervorhebung der wichtigsten Punkte für die Rentabilisierung
- ◆ Untersuchen der Architektur von Ökonomien auf der Grundlage von *Trading Card Games* und deren Einfluss auf den *NFT*-Markt
- ◆ Bewerten der Auswirkungen von Saison-Systemen (*Seasons*) auf die Nutzerbindung und die Generierung von Einnahmen

Modul 10. Analyse von *Blockchain*-Videospiele

- ◆ Analysieren von Fallstudien zu *Blockchain*-basierten Videospiele wie *Axie Infinity*, *Gods Unchained* und *Illuvium*
- ◆ Bewerten der Spielmechanismen und ihrer Auswirkungen auf die Entwicklung nachhaltiger digitaler Ökonomien
- ◆ Untersuchen der in diesen Projekten angewandten Wirtschaftssysteme und ihres Einflusses auf das Marktverhalten
- ◆ Erforschen von Innovationsmöglichkeiten bei der Entwicklung neuer, auf dezentralen Technologien basierender Videospiele

05

Karrieremöglichkeiten

Dieses umfassende, von TECH entwickelte Universitätsprogramm ist eine einzigartige Gelegenheit für Experten, die eine Führungsrolle im Bereich *Crypto-Gaming* und *Blockchain*-Ökonomie anstreben. Durch fundierte Kenntnisse in den Bereichen *DeFi*, *NFT* und *Smart Contracts* erweitern die Absolventen dieses Programms ihre beruflichen Möglichkeiten und können innovative Projekte in verschiedenen dezentralisierten digitalen Wirtschaftssystemen entwickeln.



“

Beherrschen Sie die Dynamik und Nutzbarkeit von Outer Ring, nutzen Sie Investitionsmöglichkeiten und entdecken Sie ein immersives, auf Blockchain-Technologie basierendes Gaming-Ökosystem“

Profil des Absolventen

Der Absolvent dieses Programms wird ein Experte sein, der in der Lage ist, *Blockchain*-Technologien in digitalen Umgebungen zu implementieren und Innovations- und Entwicklungsprojekte im Bereich *Crypto-Gaming* zu leiten. Darüber hinaus wird er über die notwendigen Fähigkeiten verfügen, um gamifizierte Ökonomien zu schaffen, digitale Assets zu verwalten und Strategien mit *NFT* und *DeFi* zu entwickeln. Außerdem wird er darauf vorbereitet sein, sich den Herausforderungen der Dezentralisierung, der digitalen Sicherheit und der Tokenisierung von Vermögenswerten zu stellen. Dieser Spezialist wird in der Lage sein, innovative Initiativen auf digitalen Plattformen zu leiten und die ständige Aktualisierung im Technologiesektor voranzutreiben.

Sie werden als Entwickler von Blockchain-basierten Videospielen arbeiten und Aspekte wie Smart Contracts in Plattformen wie Ethereum integrieren.

- ♦ **Implementierung von *Blockchain*-Technologien:** Fähigkeit zur Integration dezentraler Lösungen in digitale Umgebungen, Optimierung der Vermögensverwaltung und Transaktionen
- ♦ **Gestaltung gamifizierte Ökonomien:** Fähigkeit zur Entwicklung nachhaltiger Wirtschaftsmodelle für Videospiele und digitale Plattformen
- ♦ **Management der digitalen Sicherheit:** Kenntnisse zur Gewährleistung des Datenschutzes und zur Risikominimierung in *Blockchain*-Umgebungen
- ♦ **Führungsrolle in der technologischen Innovation:** Fähigkeit zur Leitung disruptiver Projekte im Bereich *Crypto-Gaming* und *Blockchain*-Ökonomie



Nach Abschluss des Studiengangs werden Sie in der Lage sein, Ihre Kenntnisse und Fähigkeiten in den folgenden Positionen anzuwenden:

- 1. Spezialist für *Crypto-Gaming* und digitale Ökonomien:** Verantwortlich für die Leitung von Projekten zur Entwicklung von Videospiele auf Basis von *Blockchain* und gamifizierten Ökonomien
- 2. Berater für *Blockchain* und digitale Vermögenswerte:** Spezialisierter Berater für die Implementierung dezentraler Technologien in digitalen Unternehmen und Institutionen
- 3. Analyst für DeFi und Kryptowährungen:** Verantwortlich für die Entwicklung von Strategien für Investitionen und die Verwaltung digitaler Vermögenswerte in dezentralen Umgebungen
- 4. Entwickler von *NFT-Projekten*:** Vorreiter bei der Erstellung und Verwaltung von tokenisierten digitalen Vermögenswerten für Spieleplattformen oder digitale Sammlerstücke
- 5. Sicherheitsmanager in *Blockchain-Umgebungen*:** Verantwortlich für die Umsetzung von Datenschutzstrategien und die Minderung von Risiken im Zusammenhang mit digitalen Transaktionen
- 6. Berater für technologische Innovationen im Bereich *Crypto-Gaming*:** Berater für die Entwicklung neuer Geschäftsmodelle in aufstrebenden digitalen Ökonomien
- 7. Direktor für Metaversum-Plattformen:** Vorreiter bei der Schaffung virtueller Umgebungen und der Verwaltung dezentralisierter Unterhaltungsökosysteme
- 8. Forscher im Bereich dezentralisierte Technologien:** Spezialist für die Erforschung und Entwicklung neuer Anwendungen der *Blockchain*-Technologie im digitalen Bereich

06

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

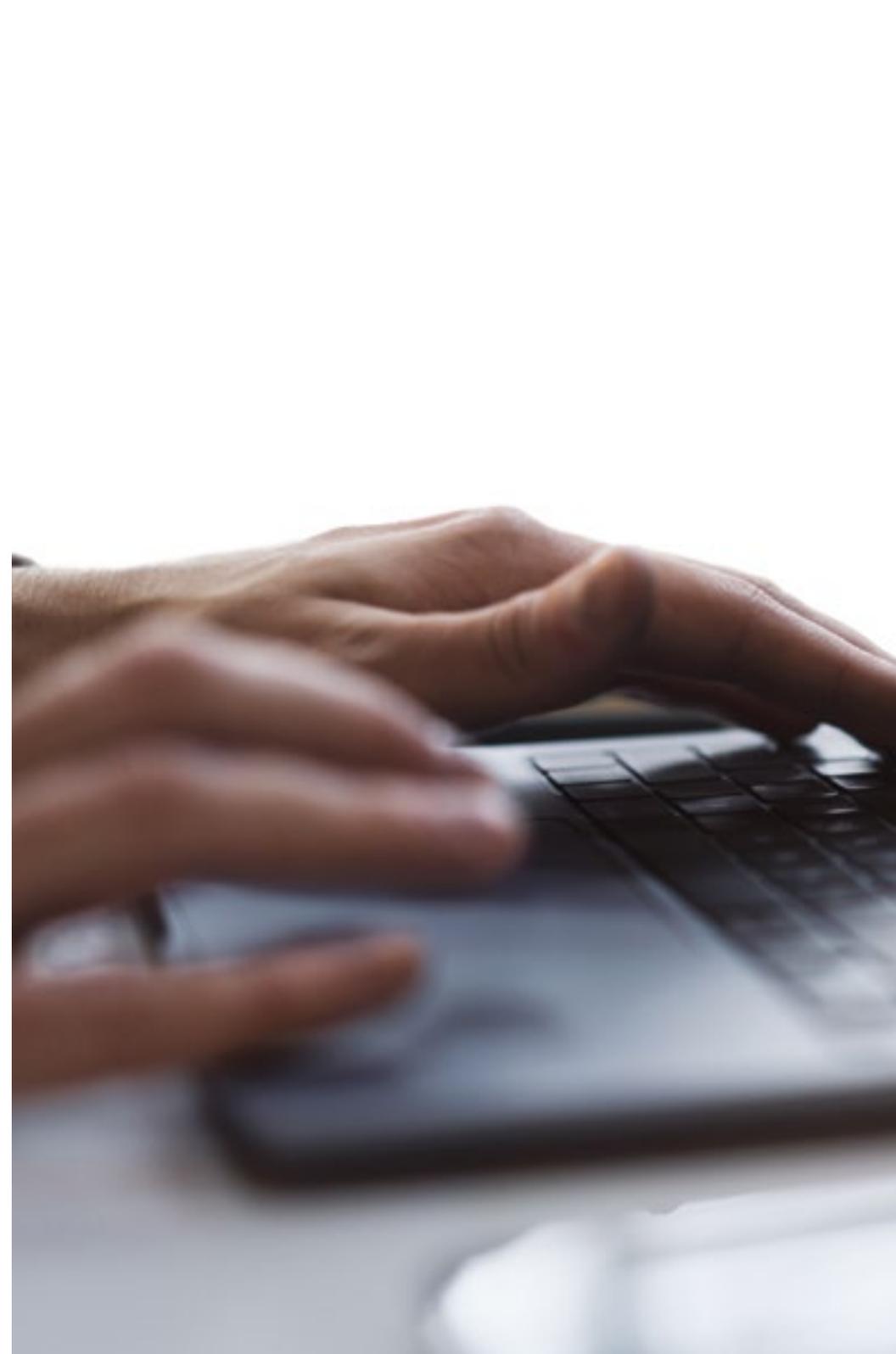
Bei der Studienmethodik von TECH steht der Student im Mittelpunkt.

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 ihre 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.

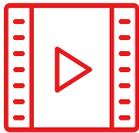
Die Studenten bewerten die pädagogische Qualität, die Qualität der Materialien, die Struktur und die Ziele der Kurse als ausgezeichnet. Es überrascht nicht, dass die Einrichtung im global score Index mit 4,9 von 5 Punkten die von ihren Studenten am besten bewertete Universität ist.

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

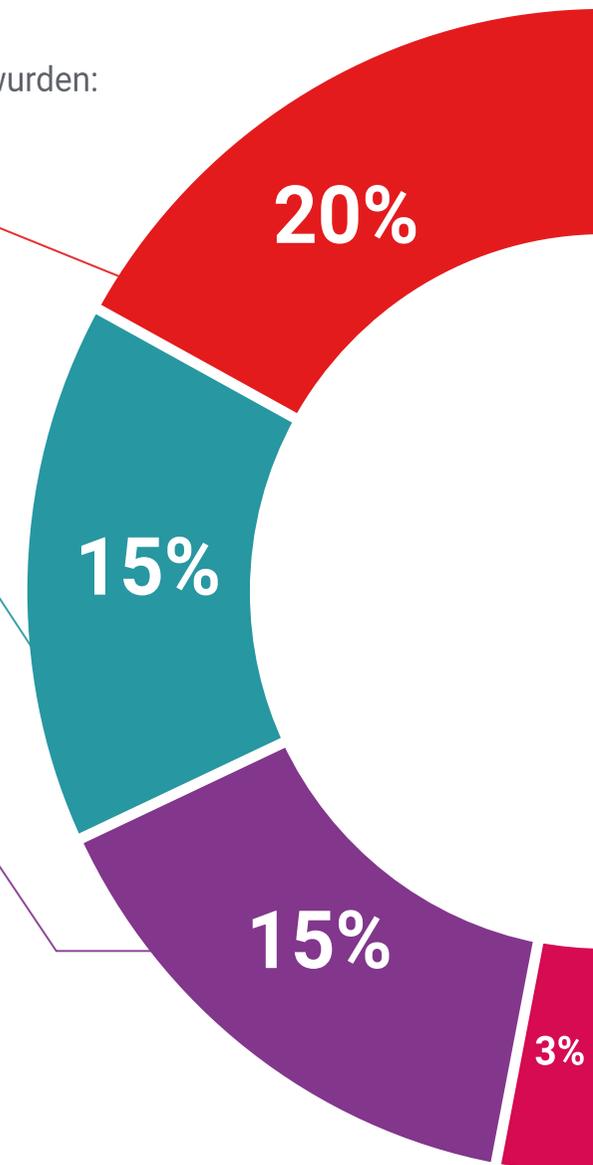
Wir präsentieren die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu festigen.

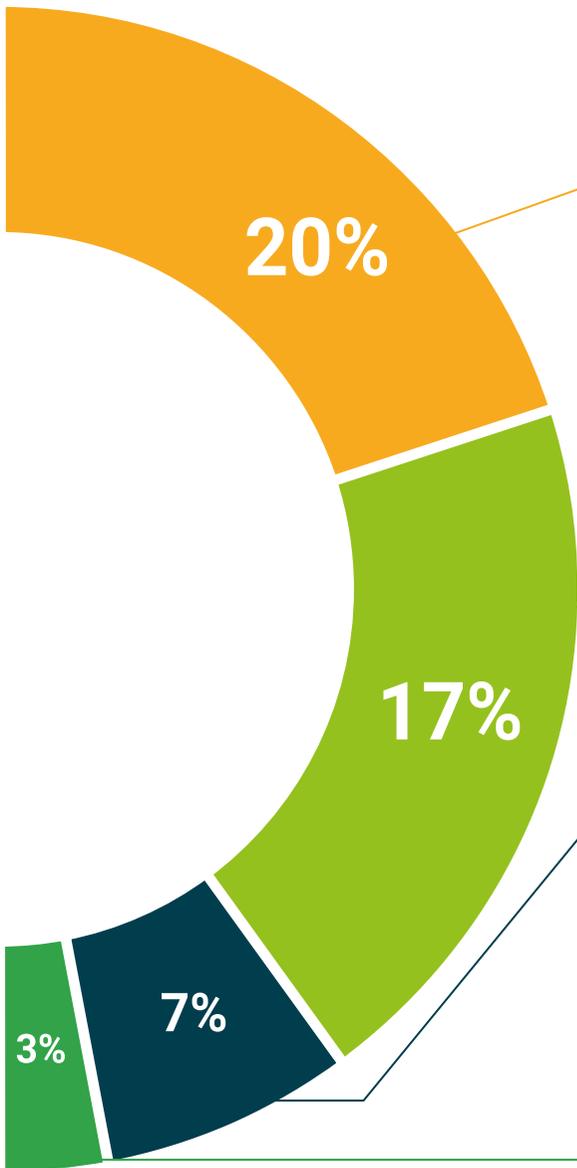
Dieses einzigartige System für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



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.



07

Lehrkörper

TECH legt stets größten Wert darauf, für jeden ihrer Studiengänge die besten Lehrkräfte auszuwählen. Aus diesem Grund wurden für diesen privaten Masterstudiengang die besten Fachleute aus dem Bereich *Crypto-Gaming* mit fundierten Kenntnissen in *Blockchain*-Ökonomie und im Umgang mit den wichtigsten derzeit existierenden Computernetzwerken ausgewählt. Da es sich um einen auf diesen Sektor spezialisierten Lehrkörper handelt, kennen sie die Strategien, die bisher die besten Ergebnisse erzielt haben, bis ins Detail und geben dieses Wissen an die Studenten weiter, damit diese auf der Grundlage der Branchentrends Unternehmensplanungen entwickeln können.





“

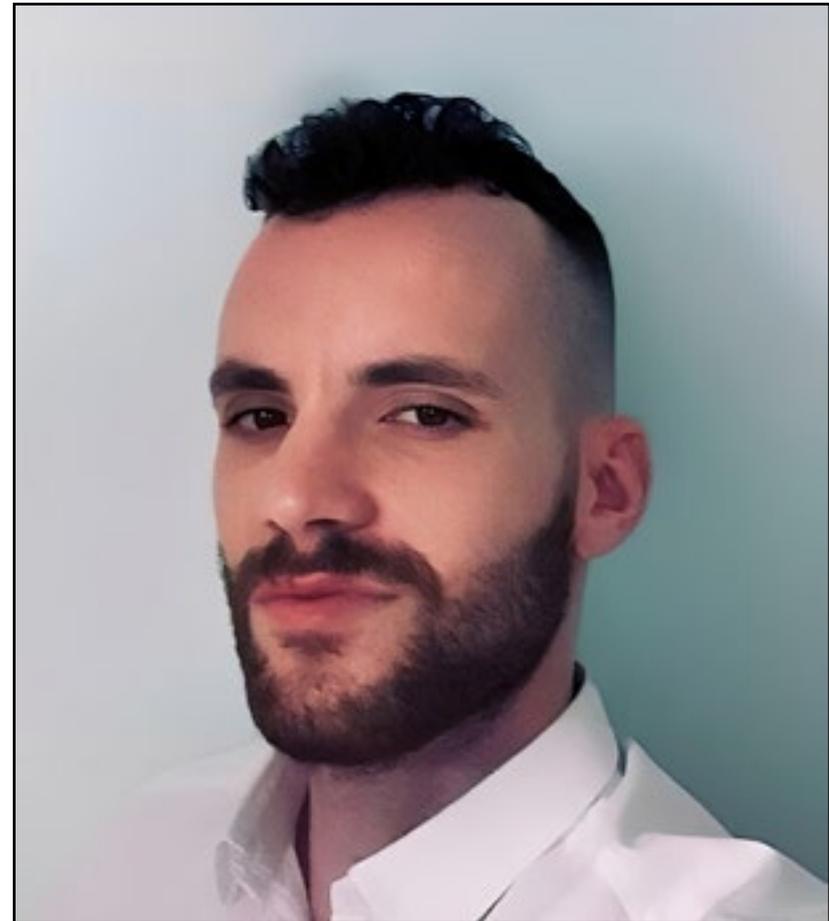
Sie werden von einem Lehrplan profitieren, der von echten Experten im Bereich Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie erstellt wurde"

Internationaler Gastdirektor

Rene Stefancic ist ein führender Experte für **Blockchain- und Web3-Technologien** und bekannt für seinen innovativen Ansatz und seine strategische Führungsrolle in **aufstrebenden digitalen Ökosystemen**. Derzeit ist er als *Chief Operating Officer (COO)* bei **Enjin** tätig, einer **bahnbrechenden Blockchain- und NFT-Plattform**, wo er Aufgaben wie die Einführung neuer Tools verwaltet und strategische Partnerschaften fördert, um innovative IT-Lösungen voranzutreiben. Mit seinem praxisnahen, ergebnisorientierten Ansatz wendet er seine „Schwimmen oder Untergehen“- und „Alles ausprobieren“-Philosophie auf jedes Projekt an und ist stets bestrebt, die komplexesten Herausforderungen auf skalierbare und effektive Weise zu lösen.

Bevor er zu **Enjin** kam, hatte Stefancic die Position des *Head of Marketing* bei **CoinCodex** inne, einer Plattform zur **Aggregation von Kryptowährungsdaten**. In diesem Umfeld festigte er sein Fachwissen in den Bereichen **digitales Marketing** und Wachstumsstrategien und spielte eine entscheidende Rolle beim Ausbau der Sichtbarkeit und Reichweite des Unternehmens. Sein Übergang in die **Blockchain-Welt** begann, als er beschloss, seine Karriere im **traditionellen Finanzwesen** aufzugeben, um sich auf die **Datenmodellierung und -analyse** in diesem neuen Sektor zu konzentrieren, und damit den Grundstein für seine Karriere in einem sich ständig weiterentwickelnden Markt zu legen.

Mit einer Vision, die sich auf Produktentwicklung und IT-Strategie konzentriert, zeichnet er sich durch die Leitung von Teams aus, die innovative und anwendbare Lösungen im Kontext der Blockchain-Technologie entwickeln. Seine Fähigkeit, starke und dauerhafte Geschäftsbeziehungen aufzubauen, hat es ihm ermöglicht, wichtige strategische Partnerschaften in der Branche zu etablieren und seinen internationalen Ruf als dynamische Führungspersönlichkeit auf dem Gebiet der Technologie und der digitalen Vermögenswerte zu festigen.



Hr. Stefancic, Rene

- Chief Operating Officer (COO) bei Enjin, Singapur, Singapur
- Blockchain-Berater bei NFTFrontier
- IT-Berater bei RS IT Consulting
- Marketingleiter bei CoinCodex
- Berater bei NextCash
- Spezialist für digitales Marketing bei Piaggio Group Slowenien
- Masterstudiengang in Management an der Fakultät für Management der Universität von Primorska
- Hochschulabschluss in Wirtschaftswissenschaften an der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften der Universität von Ljubljana

“

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

Leitung



Hr. Olmo Cuevas, Alejandro

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



Professoren

Hr. 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

Fr. Gálvez González, María Jesús

- ♦ Dideco-Beraterin und Leiterin der Frauenabteilung der Stadtverwaltung von El Tabo
- ♦ Dozentin am Professionellen Institut AIEP
- ♦ Leiterin der Sozialabteilung der Stadtverwaltung von El Tabo
- ♦ Hochschulabschluss in Sozialarbeit an der Universität von Santo Tomás
- ♦ Masterstudiengang in Strategischem Personalmanagement und organisatorischem Talentmanagement
- ♦ Hochschulabschluss in Sozialwirtschaft an der Universität von Santiago de Chile

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

08

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Global University ausgestellten Diplom.



“

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

Mit diesem Programm erwerben Sie den von **TECH Global University**, der größten digitalen Universität der Welt, bestätigten eigenen Titel **Privater Masterstudiengang in Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie**.

TECH Global University ist eine offizielle europäische Universität, die von der Regierung von Andorra (**Amtsblatt**) öffentlich anerkannt ist. Andorra ist seit 2003 Teil des Europäischen Hochschulraums (EHR). Der EHR ist eine von der Europäischen Union geförderte Initiative, die darauf abzielt, den internationalen Ausbildungsrahmen zu organisieren und die Hochschulsysteme der Mitgliedsländer dieses Raums zu vereinheitlichen. Das Projekt fördert gemeinsame Werte, die Einführung gemeinsamer Instrumente und die Stärkung der Mechanismen zur Qualitätssicherung, um die Zusammenarbeit und Mobilität von Studenten, Forschern und Akademikern zu verbessern.

Dieser eigene Abschluss der **TECH Global University** ist ein europäisches Programm zur kontinuierlichen Weiterbildung und beruflichen Fortbildung, das den Erwerb von Kompetenzen in seinem Wissensgebiet garantiert und dem Lebenslauf des Studenten, der das Programm absolviert, einen hohen Mehrwert verleiht.

Titel: Privater Masterstudiengang in Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie

Modalität: online

Dauer: 12 Monate

Akkreditierung: 60 ECTS



Hr./Fr. _____ mit der Ausweis-Nr. _____ hat erfolgreich bestanden
und den folgenden Abschluss erworben:

Privater Masterstudiengang in Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie

Es handelt sich um einen eigenen Abschluss mit einer Dauer von 1.800 Stunden, was 60 ECTS entspricht, mit Anfangsdatum am dd/mm/aaaa und Enddatum am dd/mm/aaaa.

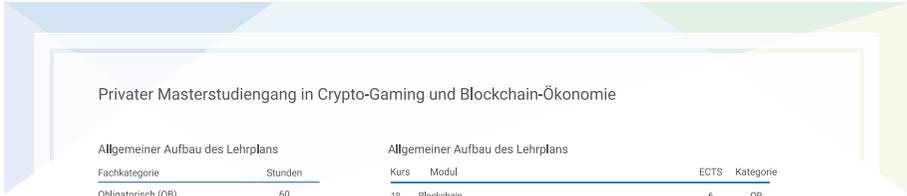
TECH Global University ist eine von der Regierung Andorras am 31. Januar 2024 offiziell anerkannte Universität, die dem Europäischen Hochschulraum (EHR) angehört.

Andorra la Vella, den 28. Februar 2024



Dr. Pedro Navarro Illana
Rektor

Dieser eigene Titel muss immer mit einem Hochschulabschluss eingehen, der von der für die Berufsausübung zuständigen Behörde des jeweiligen Landes ausgestellt wurde. einzigartiger Code TECH-ATWOR235 techitube.com/titel



Privater Masterstudiengang in Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie

Allgemeiner Aufbau des Lehrplans		Allgemeiner Aufbau des Lehrplans			
Fachkategorie	Stunden	Kurs	Modul	ECTS	Kategorie
Obligatorisch (OB)	60	1º	Blockchain	6	OB
Wahlfach (OP)	0	1º	DeFi	6	OB
Externes Praktikum (PR)	0	1º	NFT	6	OB
Masterarbeit (TFM)	0	1º	Analyse von Kryptowährungen	6	OB
		1º	Blockchain-Netzwerke und dezentrale Architekturen	6	OB
		1º	Metaversum	6	OB
		1º	Externe Plattformen	6	OB
		1º	Analyse der Variablen in der gamifizierten Wirtschaft	6	OB
		1º	Gamifizierte Wirtschaftssysteme	6	OB
		1º	Analyse von Blockchain-Videospielen	6	OB
	Summe 60				



Dr. Pedro Navarro Illana
Rektor



zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoeren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

gemeinschaft verpflichtung

persönliche betreuung innovation

wissen gegenwart qualität

online-Ausbildung
entwicklung institutionen

virtuelles Klassenzimmer

tech global
university

Privater Masterstudiengang Crypto-Gaming und Blockchain-Ökonomie

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Monate
- » Qualifizierung: TECH Global University
- » Akkreditierung: 60 ECTS
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Privater Masterstudiengang

Crypto-Gaming und
Blockchain-Ökonomie

