



### Universitätskurs

### NFT und Gamifizierte 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- und Rechtswissenschaften, Verwaltung oder Business Administration abgeschlossen haben.

Internetzugang: www.techtitute.com/de/wirtschaftsschule/universitatskurs/nft-gamifizierte-wirtschaften

## Index

02 Willkommen Warum an der TECH studieren? Warum unser Programm? Ziele Seite 4 Seite 6 Seite 10 Seite 14 06 Struktur und Inhalt Methodik Profil unserer Studenten Seite 18 Seite 24 Seite 32 80 Kursleitung Auswirkung auf Ihre Karriere Vorteile für Ihr Unternehmen Seite 42 Seite 36 Seite 46

Seite 50

Qualifizierung

# 01 **Willkommen**

NFTs, das Ergebnis der Digitalisierung, haben sich als Geschäftsmöglichkeit für diejenigen positioniert, die ihre künstlerischen Kreationen mit maximaler Rentabilität in gamifizierten Umgebungen vermarkten möchten. Aus diesem Grund haben sich die Unternehmen in diesem Bereich dafür entschieden, Projekte durchzuführen, die den Austausch von nicht fungiblen Token ermöglichen, um die Arbeit dieser Künstler zu erleichtern. Infolgedessen steigt die Nachfrage dieser Unternehmen nach Fachleuten, die sich auf diesen Bereich spezialisieren. Aus diesem Grund hat TECH diesen Studiengang geschaffen. Durch ihn wird der Student den NFT-Markt und seine Rentabilitätsstrategien zu 100% online und von zu Hause aus kennen lernen und sich Fähigkeiten aneignen, die ihm das gewünschte berufliche Wachstum garantieren.









### 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...

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

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.



## bt nach Exzellenz und hat zu die-

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.

Warum an der TECH studieren? | 09 tech



### 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"



### 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.





### tech 12 | Warum unser Programm?

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



## 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.



## 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.



### 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.



### 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.



### 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.



## Rigorose 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.



## 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 Kommunikationsund Führungsfähigkeiten und geben Sie Ihrer Karriere einen neuen Impuls.



### 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.



Dieses Programm wurde mit der Absicht entwickelt, die Fähigkeiten der Studenten auf dem Gebiet der NFTs und der gamifizierten Wirtschaft zu verbessern. Im Laufe des Programms werden sie die Eigenschaften und Merkmale von NFTs, ihren Abbau- und Erzeugungsprozess oder die Prozesse zur Entwicklung und Umsetzung innovativer Strategien verstehen, die es ihnen ermöglichen, NFTs gewinnbringend zu nutzen und sich auf dem Markt zu differenzieren. Am Ende des Studiengangs werden die Studenten in der Lage sein, hervorragende Herausforderungen anzunehmen und in ihrer beruflichen Laufbahn Entscheidungen mit größerer Konsequenz und Effizienz zu treffen.



### tech 16 | Ziele

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

Der Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften befähigt den Studenten zu Folgendem:



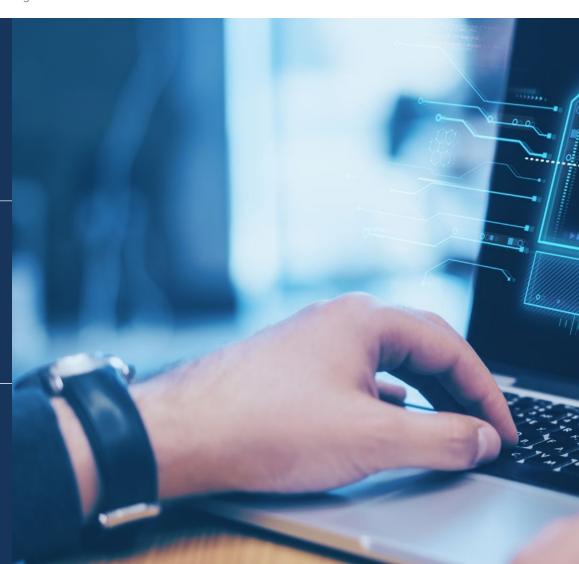
Verstehen der Verknüpfung von NFTs mit der *Blockchain* und Untersuchen von Strategien zur Generierung und Gewinnung von Werten aus nicht fungiblen Token



Identifizieren der für den Sektor der gamifizierten Wirtschaft relevanten Ebenen



Schürfen neuer NFTs







Bestimmen der Eigenschaften von NFTs



Erarbeiten von Innovationsstrategien auf der Grundlage der NFT-Technologie



Unterscheiden von Kryptowährungen, die für künftige Unternehmungen am besten geeignet sind





### tech 20 | Struktur und Inhalt

### Lehrplan

Der Universitätskurs in NFT und
Gamifizierte Wirtschaften ist ein
intensives Programm, das die
Studenten darauf vorbereitet,
sich den Herausforderungen und
Geschäftsentscheidungen im Bereich
der Gamifizierung zu stellen. Der
Inhalt des Studiengangs ist darauf
ausgerichtet, die Entwicklung von
Managementkompetenzen zu fördern, die
eine präzisere Entscheidungsfindung in
unsicheren Umgebungen ermöglichen.

Während des 6-wöchigen Kurses analysieren die Studenten in Einzel- und Teamarbeit mehrere Fallstudien, so dass sie sich in reale Geschäftssituationen hineinversetzen können. Dieser Universitätskurs taucht ein in die Welt der NFTs, ihren Entstehungsprozess, die digitalen Absatzmöglichkeiten, die Analyse des aktuellen Marktes für sie und ihre Rentabilitätsstrategien. Er soll es Fachleuten ermöglichen, den NFT-Bereich aus einer strategischen und innovativen Perspektive zu verstehen.

Es ist ein Plan, der die berufliche Karriere der Studenten fördern und sie darauf vorbereiten soll, Spitzenleistungen im Bereich der Unternehmensführung und des Managements zu erreichen. Das Programm geht auf die Bedürfnisse der Studenten und ihrer Unternehmen ein und bietet innovative Inhalte, die auf den neuesten Trends basieren, unterstützt durch die beste Lehrmethodik und ein außergewöhnliches Dozententeam.

Dieser Universitätskurs erstreckt sich über 6 Wochen und besteht aus einem Modul: Modul 1

**NFT** 



### Wo, wann und wie wird unterrichtet?

TECH bietet die Möglichkeit, diesen Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften vollständig online zu absolvieren. Während der 6 Wochen, die die Spezialisierung dauert, kann der Student jederzeit auf alle Inhalte dieses Programms zugreifen, was ihm erlaubt, seine Studienzeit selbst zu verwalten.

Eine einzigartige, wichtige und entscheidende Bildungserfahrung um Ihre berufliche Entwicklung voranzutreiben und den endgültigen Sprung zu schaffen.

## tech 22 | Struktur und Inhalt

1.1.NFT1.2.Erstellung einer NFT1.3.NFT-Verkaufsoptionen in der gamifizierten Wirtschaft1.4.NFT-Marktstudie der gamifizierten Wirtschaft1.1.1.NFTs1.2.1.Gestaltung und Inhaltder gamifizierten Wirtschaft1.4.1.Opensea1.1.2.Verknüpfung von NFT und Blockchain1.2.2.Generierung1.3.1.Direktverkauf1.4.2.Immutable Marketplaten1.1.3.NFT-Erstellung1.3.3.Whitelist1.4.3.Gemini  1.5. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Wirtschaft: Wirtschaft: Mining  1.5. Gebrauchswert  1.6. Strategien zur Monetarisierung von NFT in der gamifizierten Wirtschaft: Wirtschaft: Wirtschaft: Verbrauchbar1.8. Analyse von gamen auf der Grundlage von Netten auf der Grundlage von Ne	
NFT in der gamifizierten Wirtschaft von NFT in der gamifizierten von NFT in der gamifizierten Systemen auf de 1.5.1. Gebrauchswert Wirtschaft: Mining Wirtschaft: Verbrauchbar Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de Grundlage von NFT in der gamifizierten Systemen auf de G	
	er
1.5.2. Asthetischer Wert1.6.1. NFT Mining1.7.1. Verbrauchbare NFT1.8.1. Alien Worlds1.5.3. Realer Wert1.6.2. Merge1.7.2. NFT-Boxen1.8.2. Gods Unchained1.6.3. Burn1.7.3. Qualität der NFT1.8.3. R-Planet	
1.9. NFT als Investitions- und Arbeitsanreiz  1.10. Bereiche der Innovation in der Entwicklung	
1.9.1. Privilegien der Kapitalbeteiligung 1.10.1. Musik in NFT 1.9.2. Sammlungen im Zusammenhang mit 5.10.2. NFT-Video 5.5 spezifischer Verbreitungsarbeit 1.10.3. NFT-Bücher 1.9.3. Summe der Kröfte	



Lernen Sie auf unterhaltsame und effektive Weise, dank der didaktischen Materialien in Form von Videos oder interaktiven Zusammenfassungen, die dieser Universitätskurs anbietet"





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.



### tech 26 | Methodik

## 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.





### Methodik | 29 tech

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.



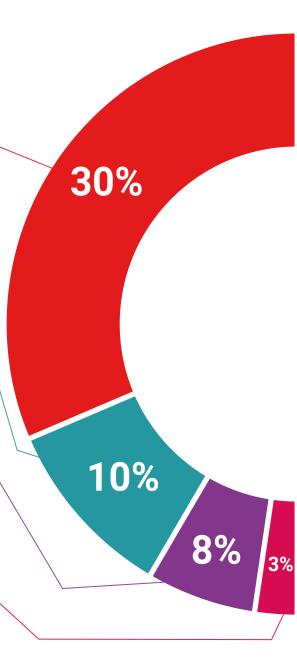
### Übungen zu Managementfähigkeiten

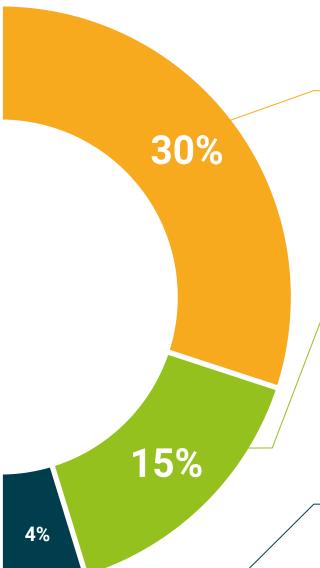
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Managementfähigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein leitender Angestellter im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### 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**

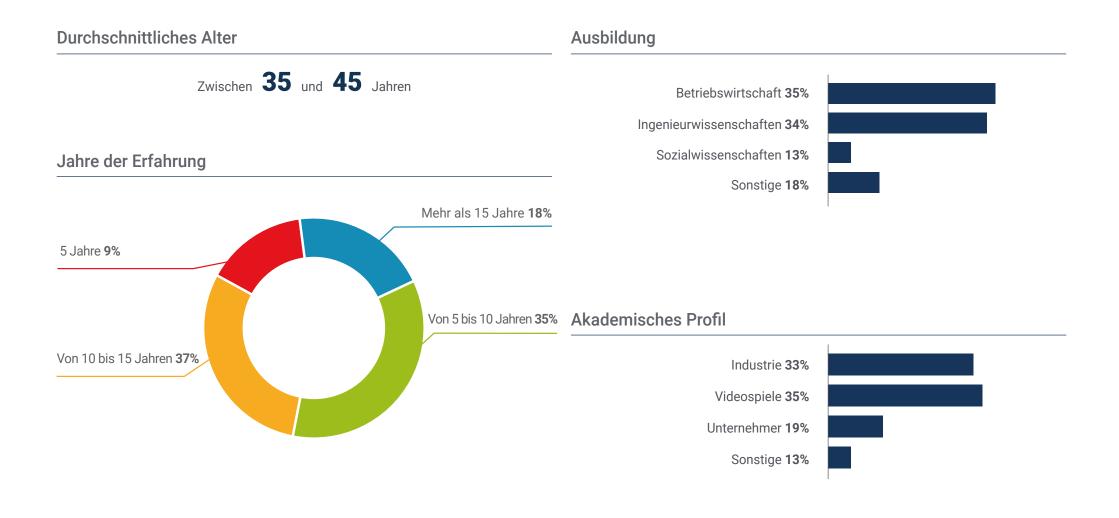
esting mäßig nd neu

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.

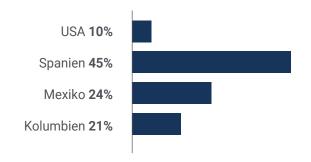




### tech 34 | Profil unserer Studenten



### Geografische Verteilung





## Álvaro García

### Manager eines Videospielunternehmens

"Der Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften war eine transformative Erfahrung für meine berufliche Laufbahn. Ich bin jetzt in der Lage, auf der Grundlage dieser Technologie Strategien zu entwerfen und umzusetzen, die meinem Unternehmen helfen können, sich auf dem Markt abzuheben und die angestrebten Ziele zu erreichen"







#### 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.



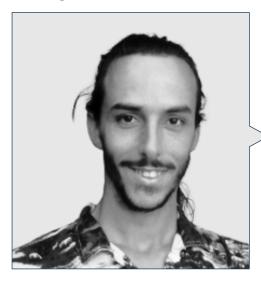
# Hr. Stefancic, Rene

- 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



# tech 40 | Kursleitung

#### 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. Olmo Cuevas, Víctor

- Mitgründer, Spieldesigner und Spielökonom bei Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Web-Designer und professioneller Videospieler
- Professioneller Online-Poker-Spieler und Dozent
- Grafikdesigner bei Arvato Services Bertelsmann
- Projektanalytiker und Investor bei Crypto Play to Earn Gaming Scene
- Chemielabortechniker
- Grafikdesigner







# tech 44 | Auswirkung auf Ihre Karriere

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

Der Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften der TECH ist ein intensives Programm, das Sie darauf vorbereitet, Herausforderungen und Geschäftsentscheidungen im Bereich *Gamification* zu treffen.

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.

Schreiben Sie sich für diesen Abschluss ein und sichern Sie sich Ihr Wachstum im Bereich NFT und gamifizierte Wirtschaft.

Erhöhen Sie Ihre Chancen auf eine relevante Gehaltsverbesserung dank dieses umfassenden Programms.

#### Zeitpunkt des Wandels

Während des Programms
23%
Während des ersten Jahres
38%
Zwei Jahre später
39%

#### **Art des Wandels**

Interne Beförderung **36**%
Wechsel des Unternehmens **38**%
Unternehmertum **26**%

# Gehaltsverbesserung

Der Abschluss dieses Programms bedeutet für unsere Studenten eine Gehaltserhöhung von mehr als **26,4%** 

Vorheriges Gehalt **55.000 €** 

Gehaltserhöhung

26,4%

Späteres Gehalt

69.520 €





# tech 48 | Vorteile für Ihr Unternehmen

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



#### Wachsendes Talent und intellektuelles Kapital

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



#### 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.



#### 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.



# Verbesserte Möglichkeiten zur internationalen Expansion

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







# Entwicklung eigener Projekte

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



# Gesteigerte Wettbewerbsfähigkeit

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





# tech 52 | Qualifizierung

Dieser **Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

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

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

Titel: Universitätskurs in NFT und Gamifizierte Wirtschaften Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: 150 Std.



<sup>\*</sup>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**NFT und Gamifizierte Wirtschaften

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

