Máster Título Propio
Management en Metaverso



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Management en Metaverso

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/master/master-management-metaverso**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Dirección del curso — pág. 18

05 Estructura y contenido — pág. 22

06 Metodología — pág. 32

07 Titulación — pág. 40

01

Presentación

La carrera por dominar Internet ha hecho que incluso Mark Zuckerberg decida reconvertir su negocio. Las RRSS quedarán obsoletas en un marco donde el Metaverso cobra todo el protagonismo. En la actualidad, el entorno del *gaming*, con proyectos como *Second Life* ya apuestan por el ciberespacio. No obstante, también interesan los mundos virtuales dada la facilidad que ofrecen para la comercialización. De este modo, se descentraliza la economía, lo que incluye, a su vez, riesgos en el mercado y en las transacciones online. Por ello, TECH ofrece una titulación que tiene como objetivo instruir a los profesionales del Metaverso, que deben hacerle frente con herramientas novedosas, como el *blockchain*. Gracias a TECH, los especialistas profundizarán en el entorno digital y sus agentes. Además, se trata de un programa 100% online que dota al alumnado de flexibilidad para su seguimiento y que hace posible la adaptación del estudio a sus necesidades.





TECH ofrece un programa 100% online que te adentrará en el crecimiento del ciberespacio para que domines este ámbito a la perfección como profesional del management”

En un mundo hiperconectado, Internet está cobrando cada día mayor importancia. La posibilidad que ofrece el Metaverso de crear espacios comunitarios en los que los ciudadanos pueden desarrollar avatares que se relacionen, hace que se abra el debate social de la ética de estos contextos. Además, la *Dark Web* es otro de los espacios que proliferan los riesgos en la Red y que puede desestabilizar la economía centralizada. No obstante, haciendo frente a sus problemáticas, el futuro que prevén los expertos de esta área pone en el punto de mira el Metaverso.

Para que los profesionales que deseen desarrollarse en este campo emergente o ya se encuentren trabajando en él y quieran actualizar sus conocimientos, TECH ha diseñado un programa completo y riguroso que atiende al contexto del ciberespacio y sus tendencias a medio y largo plazo. Se trata de una titulación de un año de duración que cuenta con contenidos audiovisuales en diversos formatos y todo un entramado de simulaciones reales en torno a la gestión del Metaverso, para que los alumnos sean capaces de desarrollar sus propios proyectos con todas las garantías de éxito.

Se trata de una experiencia académica planteada en 1.500 horas, que se fundamenta en la experiencia de un equipo docente experto en el paradigma virtual. De esta manera el alumnado adquirirá todos los conocimientos de la Web 3.0, la Inversión y Finanzas Descentralizadas (DeFi), las nuevas tecnologías y la industria *gaming*, entre otras muchas cuestiones. Además, contarán con una vía de comunicación directa con la que contactar con los docentes y resolver todas las dudas en cuanto a la materia. Todo ello, con la flexibilidad de cursar una modalidad 100% online, las facilidades para estudiar integradas en los materiales y en tan solo 12 meses de capacitación.

Este **Máster Título Propio en Management en Metaverso** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Metaverso, *Blockchain* y *gaming*
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Cuenta con un conocimiento exhaustivo en torno al meta universo y conviértete en un profesional con habilidades en proyectos tridimensionales y virtuales”

¿Estás interesado en dominar las herramientas de marketing y publicidad para intervenir en el Metaverso? Matricúlate ahora en este Máster Título Propio para conseguirlo"

El Metaverso es un mundo paralelo que nunca duerme, adéntrate en sus entresijos para actuar con éxito en la creación de espacios virtuales empresariales.

Inscríbete en este Máster Título Propio y descubre la repercusión de la industria tecnológica y la creación del concepto GameFi en el paradigma actual.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el aprendizaje basado en problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El auge del marketing digital ha forzado a las empresas a adaptarse y contar con profesionales que dominen las nuevas tendencias. Dado el éxito del ciberespacio y las transacciones que se producen en él, TECH ha diseñado una titulación que tiene como objetivo ampliar y actualizar los conocimientos de los informáticos y los profesionales de la comercialización digital, para que progresen en el entorno cibernético. Se trata de un programa que ahonda desde la Web 3.0, hasta los principales actores del Metaverso. Todo ello, con un enfoque completo y trascendental hacia el panorama futuro y actual de las oportunidades que ofrece el mundo virtual.

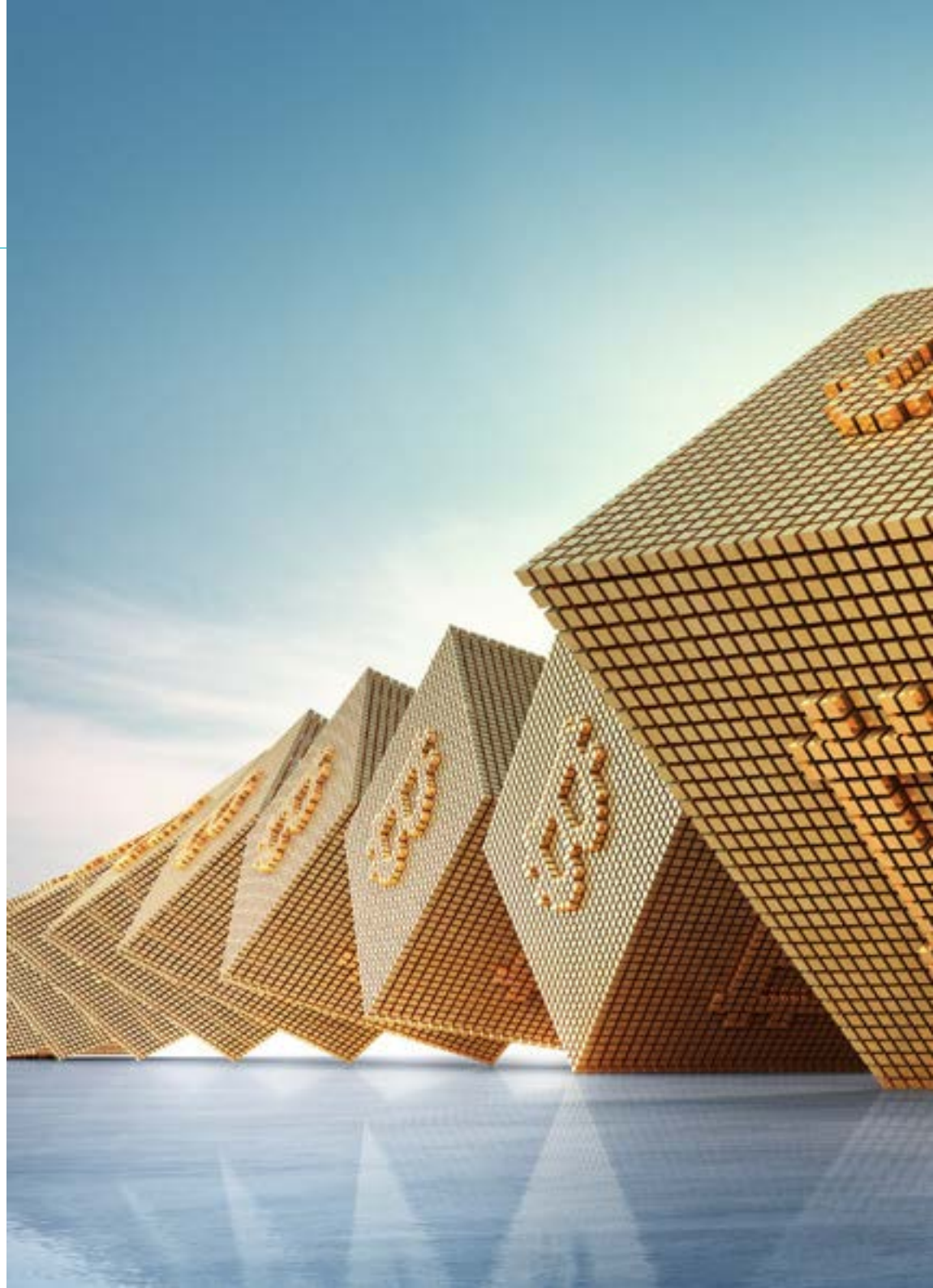


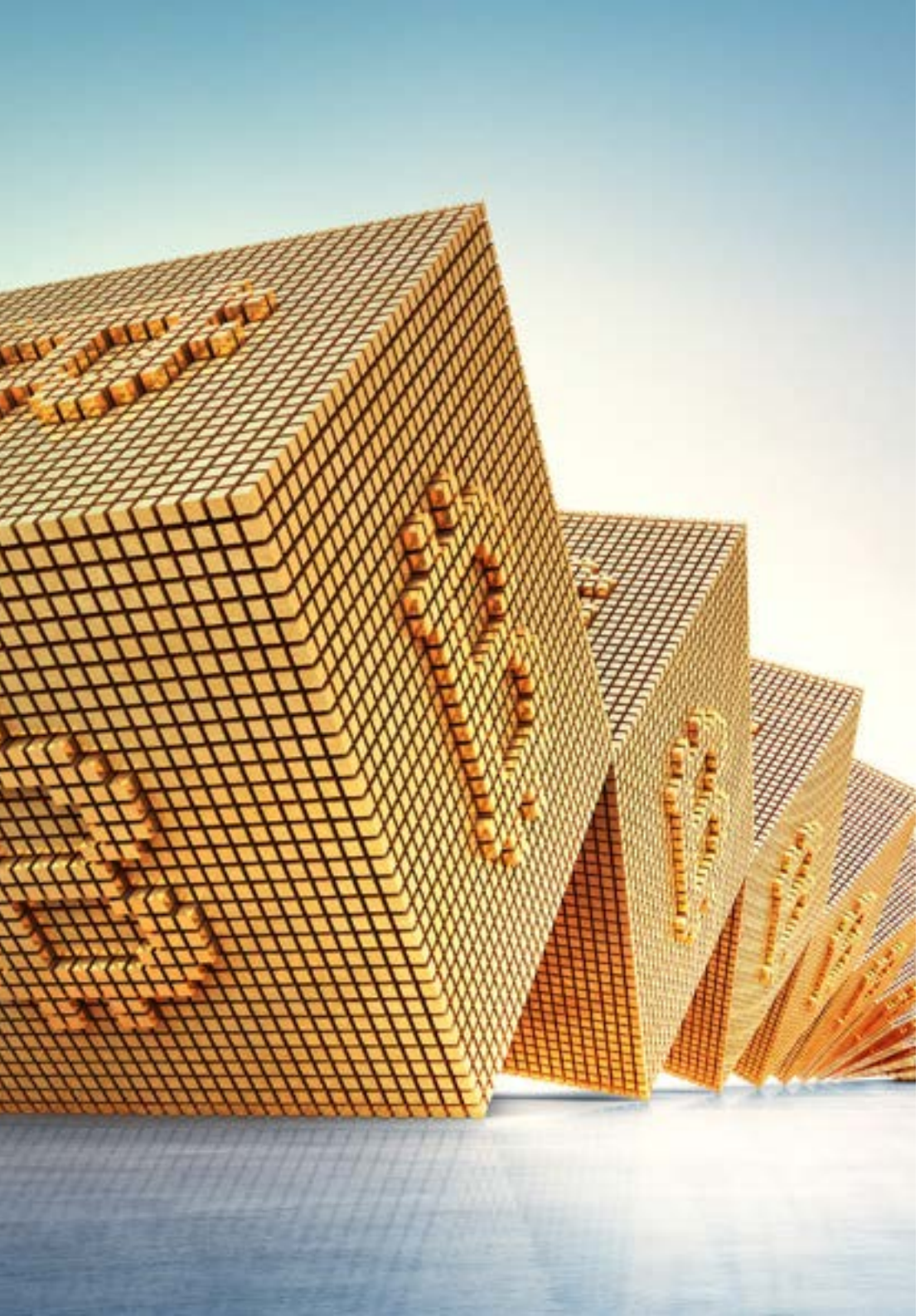


En el Campus Virtual encontrarás todos los materiales teórico-prácticos que te acercarán a tus objetivos en la industria gaming sin depender de horarios prefijados"

Objetivos generales

- Generar conocimiento especializado sobre la Web 3.0
- Examinar cada uno de los componentes que dan forma a un Metaverso
- Desarrollar un Metaverso a partir de las herramientas y componentes disponibles
- Analizar la importancia del Blockchain como modelo de gobernanza de los datos
- Fundamentar la conexión del Blockchain con el presente y futuro del Metaverso
- Descubrir los casos de uso y el impacto de las finanzas descentralizadas en nuestro mundo presente y futuro
- Analizar la evolución de la industria de los videojuegos y los primeros ejemplos primitivos de Metaversos
- Profundizar en los modelos de negocio clásicos, el estado general de la industria y la creación del concepto GameFi
- Establecer sinergias entre los eSports y otros ecosistemas de la industria gaming con respecto a los Metaversos actuales
- Desarrollar nuevas capacidades que permitan al alumno identificar oportunidades de negocio en los distintos soportes del metaverso
- Identificar y potenciar todas las vías de monetización posibles dentro de los Metaversos
- Profundizar en la experiencia de Metaverso desde una perspectiva diferente, siendo capaces de comprender cómo nos afecta todo ese potencial desarrollo y responder a todos los interrogantes de su aplicación a medio-largo plazo
- Fundamentar el Metaverso como parte de nuestro día a día para ser capaces de sacar el máximo partido en todas sus áreas
- Prepararnos con vistas a todos los cambios que plantea el Metaverso de cara al futuro y conocer cómo puede afectarnos en nuestra vida, negocio o la forma de relacionarnos con los demás





Objetivos específicos

Módulo 1. La Web 3.0. Base del Metaverso

- Analizar la evolución de la Web hasta la Web 3.0
- Fundamentar la importancia de los valores y principios que dan vida a la Web 3.0
- Explorar las oportunidades que brinda la tecnología resolviendo necesidades
- Examinar las capas tecnológicas de la Web 3.0 y su función
- Determinar la función de los usuarios en el progreso de la Web 3.0
- Descifrar oportunidades de negocio para usuarios y organizaciones
- Navegar desde la Web 3.0 hasta el Metaverso

Módulo 2. El Metaverso

- Fundamentar la web 3.0 como componente principal para la creación de un Metaverso
- Determinar las barreras y el potencial que tienen VR, AI
- Examinar la legislación que sustentan los Metaversos
- Analizar los distintos tipos de identidad digital que sustenta un Metaverso
- Establecer la relevancia de los Avatares como punto de partida en un Metaverso
- Concretar por qué tres aspectos clave del Metaverso pueden convertirlo en un escenario de múltiples actividades
- Desarrollar los componentes del Metaverso en casos reales de uso

Módulo 3. Blockchain: clave para construir un metaverso descentralizado

- Examinar la importancia de los valores del Blockchain en un nuevo mundo virtual
- Profundizar en las oportunidades que el Blockchain nos brinda como usuarios del Metaverso
- Desarrollar los modelos de negocio del Metaverso, potenciados por el Blockchain
- Desengranar la función de los datos en el Metaverso
- Transformar casos de uso del Blockchain en Valor para los usuarios del Metaverso
- Analizar el valor de integrar diversos casos de uso del Blockchain en un único entorno
- Evaluar lo que el Metaverso supone para la nueva era del Internet

Módulo 4. Inversión y Finanzas Descentralizadas (DeFi) en el Metaverso

- Alcanzar un entendimiento general del panorama financiero tradicional, sus carencias y puntos fuertes
- Determinar la motivación de las finanzas descentralizadas y las soluciones que aportan
- Desarrollar los conceptos fundamentales de las finanzas descentralizadas
- Descubrir el funcionamiento de las principales plataformas del ecosistema
- Examinar los conceptos intermedios de las finanzas descentralizadas aplicadas a proyectos Web3
- Analizar casos de uso de las finanzas descentralizadas en el Metaverso
- Desarrollar la capacidad de extrapolar conceptos de finanzas descentralizadas hacia el futuro en el Metaverso

Módulo 5. Tecnologías Avanzadas para el Desarrollo Del Metaverso

- Alcanzar un entendimiento especializado del panorama tecnológico actual aplicado a la Web3 y al Metaverso
- Desarrollar la capacidad de entender conceptos de programación avanzados
- Generar conocimiento especializado en conceptos blockchain avanzados
- Familiarizarse con el uso de entornos de desarrollo y de diseño aplicados a la industria del videojuego y la programación
- Analizar la amplia variedad de tecnologías que pueden aplicarse al Metaverso
- Valorar las posibilidades de interconexión entre plataformas y proveedores en el ecosistema Metaverso
- Potenciar la capacidad de proyección de las tecnologías actuales hacia el futuro

Módulo 6. La industria gaming y los eSports como entrada al metaverso

- Determinar los videojuegos más influyentes de la historia hasta llegar al concepto de Metaverso
- Establecer cómo surgieron y qué aportaron los videojuegos multijugador en línea a medida que empezaron a ser populares y qué experiencias han trasladado a los entornos virtuales en la actualidad
- Analizar la situación actual de la industria del videojuego y los distintos modelos de negocio que faciliten la viabilidad de nuestros proyectos
- Profundizar en la definición de play-to-earn para entender las diferencias conceptuales con respecto al modelo play & earn
- Fundamentar a qué nos referimos cuando hablamos del paradigma jugador-inversor para poder determinar y estudiar targets específicos dentro de la industria
- Ser capaces de distinguir, de forma pormenorizada, las experiencias interactivas de los juegos. Establecer las diferencias entre ambos conceptos para definir los objetivos a alcanzar dentro de nuestro negocio
- Ser capaz de aplicar las herramientas que nos proporciona la tecnología actual para crear sinergias entre mercados especializados como el de los eSports y el Metaverso

Módulo 7. Modelos De Negocio. Casos de Uso en el Metaverso

- Desarrollar la capacidad de negocio en el Metaverso en distintos sectores e industrias
- Analizar distintas acciones de impacto social replicables en el mundo real
- Determinar nuevas vías de formación y aprendizaje a través del e-learning en el Metaverso
- Potenciar las marcas con su presencia en el Metaverso
- Fundamentar por qué el Business to Avatar es el principal modelo de negocio para las marcas
- Establecer las ventajas y retos a los que se enfrentan las marcas para impulsarse en el Metaverso
- Analizar modelos de negocio aplicados a casos reales en el Metaverso

Módulo 8. Ecosistema y Actores Principales del Metaverso

- Analizar el impacto del Opensource en el desarrollo del ecosistema del Metaverso
- Examinar el papel de las comunidades en la evolución del ecosistema
- Razonar sobre el nuevo contexto social de la era exponencial
- Ordenar a los participantes del ecosistema y comprender su función
- Profundizar en proyectos desarrollando Metaversos junto a un ecosistema
- Explorar las oportunidades de negocio que habilitan los ecosistemas
- Comprender la necesidad de crear ecosistema para ofrecer una visión completa

Módulo 9. Marketing en el Metaverso

- Estructurar un plan de marketing en un nuevo universo
- Desarrollar estrategias de marketing en el metaverso
- Localizar beneficios del metaverso y el marketing inmersivo para las empresas
- Determinar cómo explotar el NFT como puente hacia publicidad en el metaverso
- Monetizar el metaverso
- Desarrollar nuevas capacidades disruptivas
- Gestionar equipos multidisciplinares de producción en metaversos

Módulo 10. Panorama Actual en la Carrera por Construir el Futuro Metaverso

- Generar una estructura definida del funcionamiento y aplicación del Metaverso en todas las áreas en las que se desarrollará
- Determinar las oportunidades que plantea la aplicación del Metaverso a nivel personal, social y empresarial
- Interiorizar los retos en los sectores forzados a adaptarse en su inmersión al Metaverso, y cómo solucionarlos para encontrar las ventajas y usarlas a nuestro favor
- Analizar todos los factores que pueden afectar psicológicamente al implicar nuestra vida en un universo irreal para aplicar límites
- Potenciar las ideas ya establecidas para el Metaverso y ser capaz de encontrar soluciones a los retos encontrados actualmente con el desarrollo del mismo
- Analizar todos los actores, áreas y oportunidades hasta ahora planteadas en la idea de Metaverso
- Ser capaces de reaccionar a las implicaciones sociales y psicológicas que plantea el Metaverso en el presente y afianzar esos conocimientos como base de problemas que pueden aparecer en el futuro en esas áreas

TECH te dotará de herramientas digitales que te serán útiles en el paradigma virtual al que te unirás como profesional informático multidisciplinar”

03

Competencias

Este Máster Título Propio en Management en Metaverso pretende desarrollar las competencias de los egresados en Informática y otras disciplinas de esta rama, para que sean capaces de desarrollar los modelos de negocio del Metaverso, potenciados por el Blockchain. Para lograrlo, en el transcurso de esta titulación los alumnos profundizarán en la industria gaming y los *eSports* como vía hacia el Metaverso, así como en los modelos de negocio que se dan en este paradigma virtual y el ecosistema que lo envuelve. De esta manera, el especialista obtendrá conocimientos teóricos o prácticos, que le facilitarán la toma de decisiones y la resolución de problemas frente al marketing en el ciberespacio.





Cuenta ahora con una cualificación moderna y orientada a la comunidad NFT, para que actúes en el mercado de las criptomonedas con seguridad"

Competencias generales

- Examinar la importancia de los valores del *Blockchain* en un nuevo mundo virtual
- Profundizar en las oportunidades que el *Blockchain* nos brinda como usuarios del Metaverso
- Fundamentar la web 3.0 como componente principal para la creación de un Metaverso
- Determinar las barreras y el potencial que tienen VR y AI
- Examinar la importancia de los valores del *Blockchain* en un nuevo mundo virtual
- Profundizar en las oportunidades que el *Blockchain* nos brinda como usuarios del Metaverso
- Alcanzar un entendimiento general del panorama financiero tradicional, sus carencias y puntos fuertes
- Determinar la motivación de las finanzas descentralizadas y las soluciones que aportan
- Alcanzar un entendimiento especializado del panorama tecnológico actual aplicado a la Web3 y al Metaverso
- Desarrollar la capacidad de entender conceptos de programación avanzados
- Determinar los videojuegos más influyentes de la historia hasta llegar al concepto de Metaverso
- Establecer cómo surgieron y qué aportaron los videojuegos multijugador en línea a medida que empezaron a ser populares y qué experiencias han trasladado a los entornos virtuales en la actualidad
- Desarrollar la capacidad de negocio en el Metaverso en distintos sectores e industrias
- Analizar distintas acciones de impacto social replicables en el mundo real
- Analizar el impacto del *Opensource* en el desarrollo del ecosistema del Metaverso
- Examinar el papel de las comunidades en la evolución del ecosistema
- Estructurar un plan de marketing en un nuevo universo
- Desarrollar estrategias de marketing en el Metaverso
- Generar una estructura definida del funcionamiento y aplicación del Metaverso en todas las áreas en las que se desarrollará
- Determinar las oportunidades que plantea la aplicación del Metaverso a nivel personal, social y empresarial

Competencias específicas

- Descifrar oportunidades de negocio para usuarios y organizaciones
- Navegar desde la Web 3.0 hasta el Metaverso
- Examinar la legislación que sustentan los Metaversos
- Analizar los distintos tipos de identidad digital que sustenta un Metaverso
- Desengranar la función de los datos en el Metaverso
- Transformar casos de uso del *Blockchain* en Valor para los usuarios del Metaverso
- Desarrollar los conceptos fundamentales de las finanzas descentralizadas
- Descubrir el funcionamiento de las principales plataformas del ecosistema
- Valorar las posibilidades de interconexión entre plataformas y proveedores en el ecosistema Metaverso
- Potenciar la capacidad de proyección de las tecnologías actuales hacia el futuro
- Distinguir, de forma pormenorizada, las experiencias interactivas de los juegos. Establecer las diferencias entre ambos conceptos para definir los objetivos a alcanzar dentro de nuestro negocio
- Aplicar las herramientas que nos proporciona la tecnología actual para crear sinergias entre mercados especializados como el de los e-Sports y el Metaverso
- Fundamentar por qué el *Business to Avatar* es el principal modelo de negocio para las marcas
- Establecer las ventajas y retos a los que se enfrentan las marcas para impulsarse en el Metaverso
- Ordenar a los participantes del ecosistema y comprender su función
- Profundizar en proyectos desarrollando Metaversos junto a un ecosistema
- Monetizar el metaverso
- Desarrollar nuevas capacidades disruptivas
- Potenciar las ideas ya establecidas para el Metaverso y ser capaz de encontrar soluciones a los retos encontrados actualmente con el desarrollo del mismo
- Reaccionar a las implicaciones sociales y psicológicas que plantea el Metaverso en el presente y afianzar esos conocimientos como base de problemas que pueden aparecer en el futuro en esas áreas

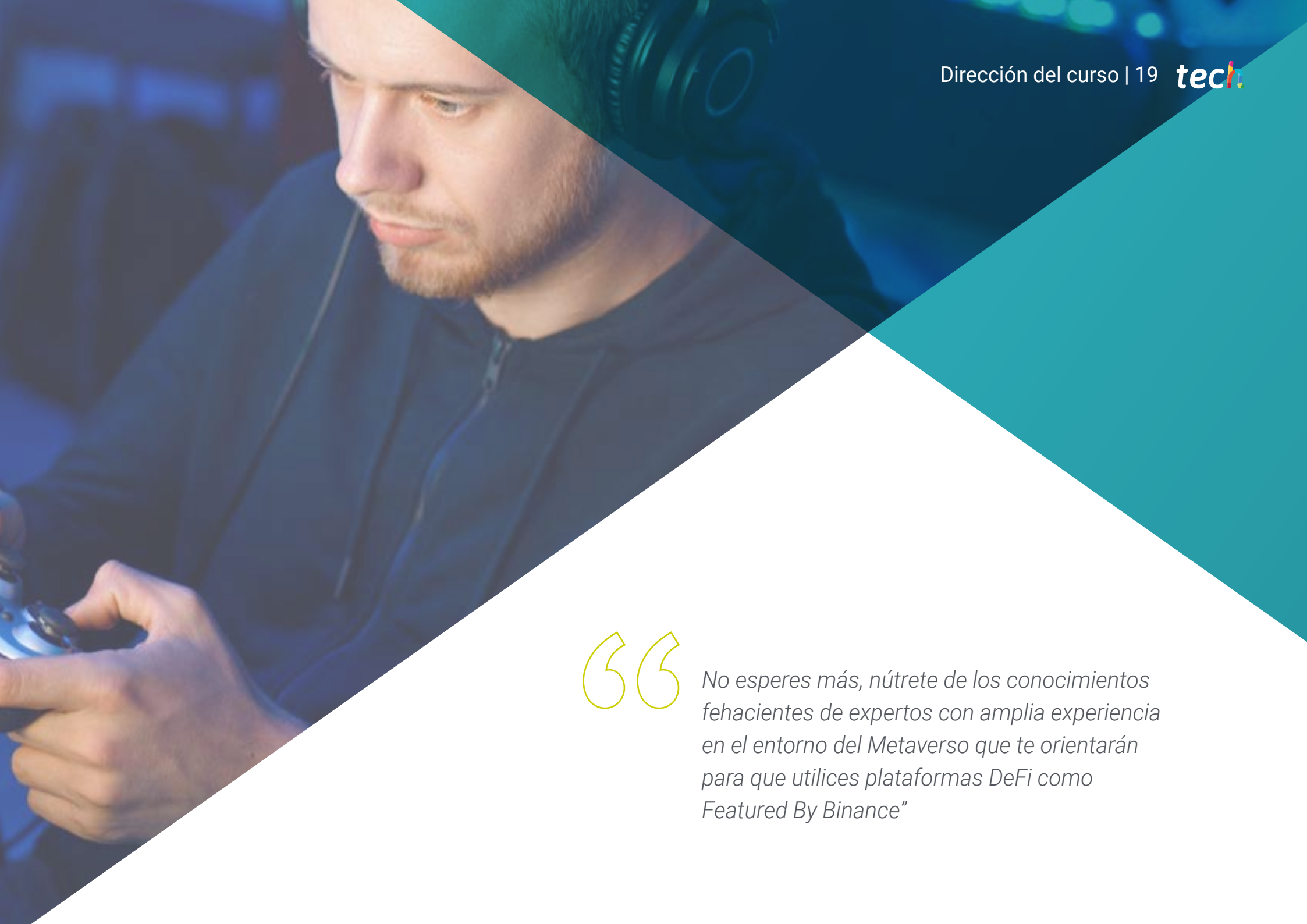
Adéntrate en el contexto virtual y comprende los modelos de negocio que han resultado más exitosos en los últimos años. Domina con TECH el Business to Avatar"

04

Dirección del curso

En la búsqueda del rigor académico, TECH ha planteado esta titulación junto a un equipo de expertos que transmitirán los conocimientos en Web 3.0, Metaverso y *blockchain* al alumnado. Los docentes de este programa se corresponden con versados en *Business Administration*, Marketing e Ingeniería y que cuentan con sus propios proyectos en *management*. Gracias a su colaboración, los especialistas que se inscriban no solo disfrutarán de un temario de calidad, sino que podrán debatir y compartir sus experiencias en el Metaverso y nutrirse del emprendimiento de los docentes de primera mano. De esta manera, el alumnado podrá incorporar en su actuación tecnológica, las técnicas y las estrategias más novedosas en el ámbito empresarial de la industria *gaming*.





No esperes más, nútrete de los conocimientos fehacientes de expertos con amplia experiencia en el entorno del Metaverso que te orientarán para que utilices plataformas DeFi como Featured By Binance"

Dirección



D. Cavestany Villegas, íñigo

- Cloud Advisor en IBM Technology
- Co-Founder & Head of Ecosystem – Second World
- Líder de Web3 y Gaming. Especialista de IBM Cloud en IBM
- Consejero de Netspot OTN, Velca y Poly Cashback
- Graduado en Business Administration en IE Business School
- Máster en Business Development. Universidad Autónoma de Madrid
- Especialista de IBM Cloud
- Bachelor in Business Administration por el IE Business School
- Certificación profesional como IBM Cloud Solution Advisor
- American Bachelor. TASIS England
- Experiencia docente en numerosas escuelas de negocios como IE Business School o IE Human Sciences and Technology

Profesores

D. Cameo Gilabert, Carlos

- Cofundador y Chief Technology Officer de Second World
- Fundador y Chief Technology Officer de Second World
- Chief Technology Officer de Netspot
- Chief Technology Officer de Jovid
- Desarrollador Full Stack freelance
- Ingeniero Industrial por la Universidad Politécnica de Madrid
- Máster en Data Science por la Universidad Politécnica de Madrid

D. Ripoll López, Carlos

- Cofundador y CEO de SecondWorld
- Fundador y CEO de SecondWorld
- Fundador de Netspot Hub
- Digitalization & Market Research en Cantabria Labs
- Bachelor in Engineering por la Universidad Europea
- Bachelor in Business Administration por el IE Business School
- Líder en Second World Academy

D. López-Gasco, Alejandro

- Cofundador de SecondWorld y jefe del Metaverso
- Cofundador de SecondWorld y jefe del Metaverso
- Cofundador de TrueSushi
- Business Development Executive en Amazon
- Licenciado en Derecho y Marketing por la Universidad Complutense de Madrid
- HSK4 Chino Mandarín por Beijing Language and Culture University
- Máster en M&A and Private Equity por el IEB
- Cross border e-commerce bootcamp en Shanghai Normal University

D. Sánchez Temprado, Alberto

- Project Manager en SecondWorld
- Project Manager en SecondWorld
- Game Evaluation Manager en Facebook
- Game Analyst en PlayGiga
- Level Designer en BlackChiliGoat Studoi
- Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Game Design por la Universidad Complutense de Madrid

D. Casero García, Marco Antonio

- Chief Operating Officer en SecondWorld
- Event Manager en The Pokémon Company Internacional
- Manager de Metropolis Ab Alea SL
- PR Comunicaction Manager en Cereal Talent Café
- Graduado en Ciencias Ciencias Empresariales por la Universidad Rey Juan Carlos
- Administrador de Sistemas Informáticos con especialidad en Redes
- Máster en Dirección Comercial por el CEF Centro de Estudios Financieros
- Máster en Marketing por el CEF Centro de Estudios Financieros

D. Fernández Ansorena, Nacho

- CMO y cofundador de SecondWorld
- Cofundador y Digital Strategy Manage en Polar Marketing
- Director de proyectos en PGS Comunicación
- Cofundador y Development Manager en weGroup Solutions
- Graduado en Administración y Dirección de Empresas por ESIC

05

Estructura y contenido

TECH destaca en el sector universitario por aplicar la novedosa metodología *Relearning*. Este sistema permite eximir al alumnado de largas horas de memorización, pues gracias a él podrá asimilar todos los conocimientos en torno al Metaverso de forma paulatina y sencilla. Se trata de una titulación que tiene entre sus objetivos facilitar el estudio de los profesionales sin dejar de lado la rigurosidad y la exigencia en su desarrollo académico. Además, este Máster Título Propio cuenta con múltiples herramientas pedagógicas como vídeo resúmenes, actividades, ejercicios de autoevaluación y simulación de casos reales, entre muchas otras. Por ello, esta es una oportunidad perfecta para aquellos que buscan adentrarse en el desarrollo de proyectos dentro del mundo virtual.





El contenido de este Máster Título Propio ha sido desarrollado en una guía de referencia que podrá ser descargada para su consulta durante y tras la titulación"

Módulo 1. Web 3.0. Base del Metaverso

1.1. Internet. De ARPAnet a WWW
- 1.1.1. ARPAnet. Origen militar de la web
- 1.1.2. Protocolos actuales y motores de búsqueda
- 1.1.3. Revolución digital. Redes sociales y comercio electrónico

1.2. De la Web 2.0 hasta la Web 3.0
- 1.2.1. Interacción y carácter social de la Web
- 1.2.2. Paradigma de la descentralización y la omnipresencia
- 1.2.3. Web semántica e inteligencia artificial

1.3. La Web 3.0. Buenas Prácticas
- 1.3.1. Seguridad y privacidad
- 1.3.2. Transparencia y descentralización
- 1.3.3. Rapidez y accesibilidad

1.4. La Web 3.0. Aplicaciones
- 1.4.1. Siri y los nuevos modelos de asistentes virtuales
- 1.4.2. Wolfram Aplpha o la alternativa Web 3.0 a Google
- 1.4.3. Second Life. Entornos 3D avanzados

1.5. Papel de las empresas tecnológicas en la Web 3.0
- 1.5.1. De Facebook a Meta
- 1.5.2. Hiperfinanciación y empresas sin CEO
- 1.5.3. *"Metaverse Standards Forum"* y Web 5.0

1.6. Regulación y cumplimiento normativo en Web 3.0
- 1.6.1. Usuarios finales de la Web 3.0
- 1.6.2. Modelos de negocios para usuarios y organizaciones
- 1.6.3. Regulación y cumplimiento normativo

1.7. La Web 3.0 en los negocios. Impacto
- 1.7.1. Impacto de la Web 3.0 en los negocios
- 1.7.2. Relación social entre marcas y usuarios. Nuevo entorno
- 1.7.3. El comercio electrónico, Siguiente nivel

1.8. Cambio a Web 3.0. Nuevo entorno de relación social entre marcas y usuarios
- 1.8.1. Fraudes y riesgos asociados
- 1.8.2. Nuevo entorno de relación social entre marcas y usuarios
- 1.8.3. Impacto medioambiental

1.9. Los nómadas digitales. Arquitectos de la Web 3.0
- 1.9.1. Nuevos usuarios, nuevas necesidades
- 1.9.2. Los nómadas digitales como arquitectos de la Web 3.0
- 1.9.3. Web 3.0. Aportaciones

1.10. Sin Web 3.0 no hay Metaverso
- 1.10.1. Web 3.0 y Metaverso
- 1.10.2. Entorno Virtual: tecnologías exponenciales
- 1.10.3. Web 3.0, conexión con el mundo físico: éxito

Módulo 2. El Metaverso

2.1. Economía en el Metaverso: las Criptomonedas y los Token No Fungibles (NFTs)
- 2.1.1. Criptomonedas y NFTs. Base de la economía del Metaverso
- 2.1.2. Economía digital
- 2.1.3. Interoperabilidad para una economía sostenible

2.2. Metaverso & Web 3.0 en el espacio de las criptomonedas
- 2.2.1. Metaverso & Web 3.0
- 2.2.2. Tecnología descentralizada
- 2.2.3. *Blockchain*, base del Web 3.0 y Metaverso

2.3. Tecnologías avanzadas para Metaverso
- 2.3.1. Realidad aumentada y realidad virtual
- 2.3.2. Inteligencia artificial
- 2.3.3. IoT

2.4. Gobierno corporativo: legislación internacional en el Metaverso
- 2.4.1. La FED
- 2.4.2. Legislación en Metaverso
- 2.4.3. El minado

2.5. Identidad digital para personas, activos y empresas
- 2.5.1. Reputación online
- 2.5.2. Protección
- 2.5.3. Impacto de la identidad digital en el mundo real

2.6. Nuevos canales de venta
- 2.6.1. *Business to avatar*
- 2.6.2. Mejora de las experiencias de usuario
- 2.6.3. Productos, servicios y contenido en un mismo entorno

2.7. Experiencias basadas en ideales, creencias y gustos
- 2.7.1. La inteligencia artificial como motor revulsivo
- 2.7.2. Experiencias ajustadas al individuo
- 2.7.3. El poder de la manipulación de las masas

2.8. VR, AR, AI & IoT
- 2.8.1. Tecnologías avanzadas. Éxito del Metaverso
- 2.8.2. Experiencia Inmersiva
- 2.8.3. Análisis tecnológico. Usos

2.9. Aspectos claves del metaverso: presencia, interoperabilidad y estandarización
- 2.9.1. Interoperabilidad. Primer mandamiento
- 2.9.2. Estandarización de Metaversos para un correcto funcionamiento
- 2.9.3. Los Metaversos del Metaverso

2.10. Real Estate en el Metaverso
- 2.10.1. Método de apalancamiento en el Metaverso
- 2.10.2. Comercio sin fronteras en espacios virtuales
- 2.10.3. Reducción de la operación en espacios físicos

Módulo 3. *Blockchain*: clave para construir un Metaverso descentralizado

3.1. Bitcoin
- 3.1.1. Satoshi Nakamoto
- 3.1.2. Impacto del Bitcoin en el contexto económico, político y social
- 3.1.3. El ecosistema del Bitcoin. Casos de uso

3.2. *Blockchains* públicos o privados. Nuevo modelo de gobernanza
- 3.2.1. *Blockchains* públicas o privadas
- 3.2.2. *Blockchain*. Modelo de gobernanza
- 3.2.3. *Blockchain*. Casos de usos

3.3. *Blockchain*. El valor de los datos
- 3.3.1. El valor de los datos en un nuevo paradigma digital
- 3.3.2. Aportación del *Blockchain* a los datos y a su valor
- 3.3.3. Tecnologías avanzadas para trabajar con datos gobernados

3.4. La descentralización y automatización del Metaverso
- 3.4.1. Descentralización y automatización
- 3.4.2. Respuesta tecnológica a las necesidades del usuario
- 3.4.3. Negocios del futuro

3.5. El modelo de gobernanza del Metaverso a través de las DAOs
- 3.5.1. Valor de las DAOs para el Metaverso
- 3.5.2. Las DAOs. Reglas de juego transparentes para el Usuario
- 3.5.3. DAOs que aportan valor al Metaverso

3.6. Propiedad y valor de los activos digitales y la tokenización
- 3.6.1. El valor de los Non Fungible Tokens(NFTs)
- 3.6.2. Tokenización de activos físicos o virtuales
- 3.6.3. Activos digitales en el Metaverso. Casos de uso

3.7. La economía del Metaverso
- 3.7.1. Almacenamiento e intercambio de valor con Cryptomonedas
- 3.7.2. Modelos de Negocio para Usuarios y Organizaciones
- 3.7.3. Las finanzas del Metaverso empoderadas por el *Blockchain*

3.8. Identidad digital
- 3.8.1. Certificación de nuestra identidad digital
- 3.8.2. Avatares en el Metaverso
- 3.8.3. Usuarios y Organizaciones. Identidad digital

3.9. Smart Contracts, dApps y el Cryptoverso
- 3.9.1. Mundo real vs. Mundo virtual. Reinvención de sus actividades
- 3.9.2. Aplicaciones descentralizadas
- 3.9.3. *Blockchain* Aplicado. Nuevo universo de posibilidades

3.10. El Metaverso. Nuevo internet
- 3.10.1. Reinvención del Internet a través del Metaverso
- 3.10.2. Nuevo entorno económico y social
- 3.10.3. Conexión del mundo físico y virtual

Módulo 4. Inversión y finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso

4.1. Las finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso
- 4.1.1. Las finanzas descentralizadas
- 4.1.2. Las finanzas en un entorno descentralizado
- 4.1.3. Aplicación de las finanzas descentralizadas

4.2. Conceptos financieros avanzados aplicados a DeFi
- 4.2.1. Oferta monetaria e inflación
- 4.2.2. Negocios de volumen y margen
- 4.2.3. Garantía y rendimiento

4.3. Modelos de negocio DeFi aplicados a Metaverso
- 4.3.1. *Lending* y *Yield Farming*
- 4.3.2. Sistemas de pago
- 4.3.3. Servicios bancarios y de seguros

4.4. Plataformas DeFi aplicados a Metaverso
- 4.4.1. DEXes
- 4.4.2. Wallets
- 4.4.3. Herramientas de analítica

4.5. Cash Flow en proyectos DeFi enfocados al Metaverso
- 4.5.1. Cash Flow en Proyectos DeFi
- 4.5.2. Fuentes de Cash Flow
- 4.5.3. Volumen vs Margen

4.6. *Token economics*. Utilidad en Metaverso
- 4.6.1. *Token economics*
- 4.6.2. Utilidad del *Token*
- 4.6.3. Sostenibilidad del *Token*

4.7. Gobernanza DeFi enfocada al Metaverso
- 4.7.1. Gobernanza DefI
- 4.7.2. Modelos de Gobernanza
- 4.7.3. DAO



4.8. El sentido de DeFi en el Metaverso
- 4.8.1. Sinergias entre DeFi y Metaverso
- 4.8.2. Valor de DeFi en el Metaverso
- 4.8.3. Crecimiento del Metaverso a través de DeFi

4.9. DeFi en el Metaverso, Casos de uso
- 4.9.1. DeFi en Metaverso. Casos de uso
- 4.9.2. Modelos de negocio nativos Web3
- 4.9.3. Modelos de negocio híbridos

4.10. Futuro DeFi en el Metaverso
- 4.10.1. Agentes relevantes
- 4.10.2. Líneas de desarrollo
- 4.10.3. Adopción masiva

Módulo 5. Tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso

5.1. Estado del arte en el desarrollo del Metaverso
- 5.1.1. Aspectos técnicos para la Web2
- 5.1.2. Tecnologías como soporte del Metaverso
- 5.1.3. Aspectos técnicos para la Web3

5.2. Entorno de desarrollo, lenguajes de programación y *frameworks* Web2
- 5.2.1. Entornos de desarrollo Web2
- 5.2.2. Lenguaje de programación Web2
- 5.2.3. *Frameworks* Web2

5.3. Entorno de desarrollo, lenguajes de programación y *frameworks* Web3
- 5.3.1. Entornos de desarrollo Web2
- 5.3.2. Lenguaje de programación Web2
- 5.3.3. *Frameworks* Web2

5.4. Oráculos y *multichain*
- 5.4.1. *Onchain* vs. *Offchain*
- 5.4.2. Interoperabilidad
- 5.4.3. *Multichain*

5.5. Motores gráficos y softwares de diseño 3D
- 5.5.1. CPU vs. GPU
- 5.5.2. Motores gráficos
- 5.5.3. Softwares de diseño 3D

5.6. Dispositivos y plataformas
- 5.6.1. Hardware aplicado a videojuegos
- 5.6.2. Plataformas
- 5.6.3. Panorama competitivo actual

5.7. Big Data e inteligencia artificial en Metaverso
- 5.7.1. Ciencia de datos. Transformación de datos en información
- 5.7.2. Big Data. Estrategia para ciclo de vida del dato en Metaverso
- 5.7.3. Inteligencia artificial. Personalización de experiencias de usuario

5.8. Realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta en Metaverso
- 5.8.1. Realidades alternativas
- 5.8.2. Realidad aumentada vs. Realidad virtual
- 5.8.3. Realidad mixta

5.9. *Internet of things* y Reconstrucción 3D
- 5.9.1. El 5G y las redes de telecomunicación
- 5.9.2. *Internet of things*
- 5.9.3. Reconstrucción 3D

5.10. Futuro de la tecnología. Metaverso de 2050
- 5.10.1. Barreras tecnológicas
- 5.10.2. Vías de desarrollo
- 5.10.3. Metaverso de 2050

Módulo 6. Industria *gaming* y e-Sports como entrada del Metaverso

6.1. El Metaverso a través de los videojuegos
- 6.1.1. Experiencias interactivas
- 6.1.2. Crecimiento y asentamiento del mercado
- 6.1.3. Madurez de la Industria

6.2. El caldo de cultivo de los Metaversos actuales
- 6.2.1. MMOs
- 6.2.2. Second Life
- 6.2.3. PlayStation Home

6.3. Metaverso multiplataforma. Revolución masiva del concepto
- 6.3.1. Neal Stephenson y su obra Snow Crash
- 6.3.2. De la ciencia ficción a la realidad
- 6.3.3. Mark Zuxkerberg Meta. La revolución masiva del concepto

6.4. Estado de la industria del videojuego. Plataformas o canales del Metaverso
- 6.4.1. Cifras de la industria del videojuego
- 6.4.2. Plataformas o canales del Metaverso
- 6.4.3. Proyecciones económicas para los próximos años
- 6.4.4. Cómo aprovechar, al máximo, el excelente estado de forma de la industria

6.5. Modelos de negocio: F2P vs. Premium
- 6.5.1. *Free to play* o F2P
- 6.5.2. Premium
- 6.5.3. Modelos Híbridos. Propuestas alternativas

6.6. *Play-to-earn*
- 6.6.1. El éxito de CryptoKitties
- 6.6.2. Axie Infinity. Otros casos de éxito
- 6.6.3. Desgaste del Play-to-earn y la creación del Play&Earn

6.7. GameFi: Paradigma jugador-inversor
- 6.7.1. GameFi
- 6.7.2. Videojuegos como trabajo
- 6.7.3. Ruptura del modelo clásico de la diversión

6.8. El Metaverso en el ecosistema clásico de la industria
- 6.8.1. Prejuicios de los aficionados, mala imagen generalizada
- 6.8.2. Dificultades tecnológicas y de Implementación
- 6.8.3. Falta de madurez

6.9. Metaverso: Interactividad vs. Experiencia jugable
- 6.9.1. Experiencia interactiva y experiencia jugable
- 6.9.2. Tipos de experiencia en los Metaversos actuales
- 6.9.3. Balance perfecto entre ambas

6.10. Metaverso para los e-Sports
- 6.10.1. Dificultades de los equipos para crecer
- 6.10.2. Metaverso: experiencias inmersivas, comunidades y clubes exclusivos
- 6.10.3. Monetización de usuarios por tecnología *Blockchain*

Módulo 7. Modelos de negocio. Casos de uso en el Metaverso

7.1. El Metaverso, un modelo de negocio
- 7.1.1. El Metaverso como modelo de negocio
- 7.1.2. Riesgos
- 7.1.3. Cambios de hábitos

7.2. Herramientas de marketing y publicidad en el Metaverso
- 7.2.1. AR&AI. Revolución del Marketing
- 7.2.2. Comercialización de VR
- 7.2.3. Video Marketing
- 7.2.4. Transmisión en vivo

7.3. Espacios virtuales para empresas
- 7.3.1. Conexión del mundo real con el virtual
- 7.3.2. Metaverso y empresa. Espacios virtuales para empresas
- 7.3.3. Impacto y reputación de las marcas

7.4. Metaverso: educación y aprendizaje disruptivo. Aplicación a la Industria
- 7.4.1. *E-Learning*
- 7.4.2. Interoperabilidad formativa
- 7.4.3. Web 3 y Metaverso. La revolución del mercado laboral

7.5. La revolución del sector turístico y cultural
- 7.5.1. VR& AR. Nuevo concepto de viajar
- 7.5.2. Impacto en el mundo real y virtual
- 7.5.3. Eliminación de las barreras geográficas

7.6. Comercialización de productos y servicios a través de la conexión del mundo real con el virtual y viceversa
- 7.6.1. Creación de nuevos canales de venta
- 7.6.2. Mejora de experiencia del usuario en el proceso de compra
- 7.6.3. Consumo de contenido

7.7. Eventos en el Metaverso a través de entornos virtuales
- 7.7.1. Red de contenido
- 7.7.2. Nuevas vías de comunicación en interacción
- 7.7.3. Alcance ilimitado

7.8. Gestión y seguridad de datos en el Metaverso
- 7.8.1. Gestión y seguridad. Protección de datos
- 7.8.2. Interoperabilidad de datos
- 7.8.3. Trazabilidad

7.9. SEO Visual. Posicionamiento online
- 7.9.1. AI, base del nuevo posicionamiento
- 7.9.2. Valor añadido a la audiencia
- 7.9.3. Contenido único y personalizado

7.10. DAO en el Metaverso
- 7.10.1. Respaldo en la *Blockhain*
- 7.10.2. Gobernanza y poder de decisión
- 7.10.3. Fidelización de comunidad

Módulo 8. Ecosistema y actores principales del Metaverso

8.1. Ecosistemas de Innovación abierta en la industria del Metaverso
- 8.1.1. La colaboración en el desarrollo de ecosistemas abiertos
- 8.1.2. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
- 8.1.3. Impacto del ecosistema en el crecimiento del Metaverso

8.2. Proyectos *opensource*. Catalizadores del desarrollo tecnológico
- 8.2.1. El *opensource* como acelerador de la innovación
- 8.2.2. Integración de proyectos *opensource*. Visión completa
- 8.2.3. Los estándares y tecnologías abiertas como aceleradores

8.3. Comunidades de la Web 3.0
- 8.3.1. El proceso de creación y desarrollo de comunidades
- 8.3.2. Aportación de las comunidades al progreso tecnológico
- 8.3.3. Comunidades más relevantes de la Web 3.0

8.4. Redes y relaciones sociales en la web
- 8.4.1. Tecnologías facilitadoras de nuevas formas de relacionarnos
- 8.4.2. Entornos físicos y digitales donde construir comunidades Web3
- 8.4.3. La evolución de las redes sociales Web2 hacia la Web3

8.5. Usuarios, empresas y ecosistema. Avance del Metaverso
- 8.5.1. Los Metaversos con visión de la Web 3.0
- 8.5.2. Las corporaciones que invierten en Metaverso
- 8.5.3. El ecosistema que permite ofrecer una solución completa

8.6. Creadores de contenido en el Metaverso
- 8.6.1. Los nómadas digitales
- 8.6.2. Las organizaciones, constructores de un nuevo canal de relación con sus clientes
- 8.6.3. Influencers, *streamers* o *gamers* como *early adopters*

8.7. Proveedores de experiencias en el Metaverso
- 8.7.1. Canales de venta reinventados
- 8.7.2. Experiencias inmersivas
- 8.7.3. Personalización justa y transparente

8.8. Descentralización e infraestructura tecnológica en el Metaverso
- 8.8.1. Tecnologías distribuidas y descentralizadas
- 8.8.2. *Proof of Work* vs. *Proof of Stake*
- 8.8.3. Capas tecnológicas clave para la evolución del Metaverso

8.9. Interfaz humana, dispositivos electrónicos que habilitan la experiencia del Metaverso
- 8.9.1. La experiencia que ofrecen los dispositivos tecnológicos existentes
- 8.9.2. Tecnologías avanzadas en Metaverso
- 8.9.3. La realidad extendida (XR) como Inmersión en el Metaverso

8.10. Incubadoras, aceleradoras y vehículos de inversión en el Metaverso
- 8.10.1. Incubadoras y aceleradoras para desarrollar negocios en el Metaverso
- 8.10.2. Financiación e inversión en el Metaverso
- 8.10.3. Atracción del "Smart Capital"

Módulo 9. Marketing en Metaverso

9.1. El Metaverso. Nueva plataforma de consumo de contenidos publicitarios
- 9.1.1. El Big Bang. Origen de la publicidad
- 9.1.2. Serotonina: el motor que mueve los avatares
- 9.1.3. Inmediatez, una nueva medida de satisfacción

9.2. Redirección de tráfico a Metaversos: transición de *funnel* a atmósferas de conversión
- 9.2.1. La publicidad como molécula que envuelve los ecosistemas digitales
- 9.2.2. Habitantes de un Metaverso
- 9.2.3. Endosfera del metaverso

9.3. Conversión en Metaversos: monetización de atmósferas
- 9.3.1. Rentabilidad
- 9.3.2. Notoriedad, conversión, *retargeting* y fidelización
- 9.3.3. Compras: la gasolina del metaverso

9.4. Barreras de soportes publicitarios tradicionales vs. Metaverso
- 9.4.1. Publicidad tradicional. Soportes
- 9.4.2. Metaverso: bucle de soportes tridimensionales
- 9.4.3. Transformación de las tradiciones publicitarias

9.5. El *funnel* del Metaverso: un embudo tridimensional
- 9.5.1. Contactos
- 9.5.2. Prospectos
- 9.5.3. Clientes

9.6. KPI's en el Metaverso: medición del efecto de tu publicidad en un espacio inmersivo
- 9.6.1. Atención
- 9.6.2. Interés
- 9.6.3. Decisión
- 9.6.4. Acción
- 9.6.5. Recuerdo

9.7. Publicidad en el Metaverso
- 9.7.1. Desarrollo digital de los sentidos en el Metaverso: engañando a la mente
- 9.7.2. Cómo atraer a los usuarios a través de experiencias tridimensionales nunca vistas
- 9.7.3. Nuevos soportes tridimensionales

9.8. NFT's: los nuevos clubes de fidelización
- 9.8.1. Comprando la fidelidad
- 9.8.2. Presumiendo la exclusividad
- 9.8.3. El NFT como identificador en el metaverso

9.9. Experiencias de consumo en el Metaversos
- 9.9.1. Acercando el producto al cliente
- 9.9.2. Limitaciones de los entornos tridimensionales: los 6 sentidos
- 9.9.3. Generación de entornos controlados

9.10. Casos de éxito de marketing en el Metaverso
- 9.10.1. Avatares
- 9.10.2. Economía
- 9.10.3. *Gaming*

Módulo 10. Panorama actual en la carrera por construir el futuro Metaverso

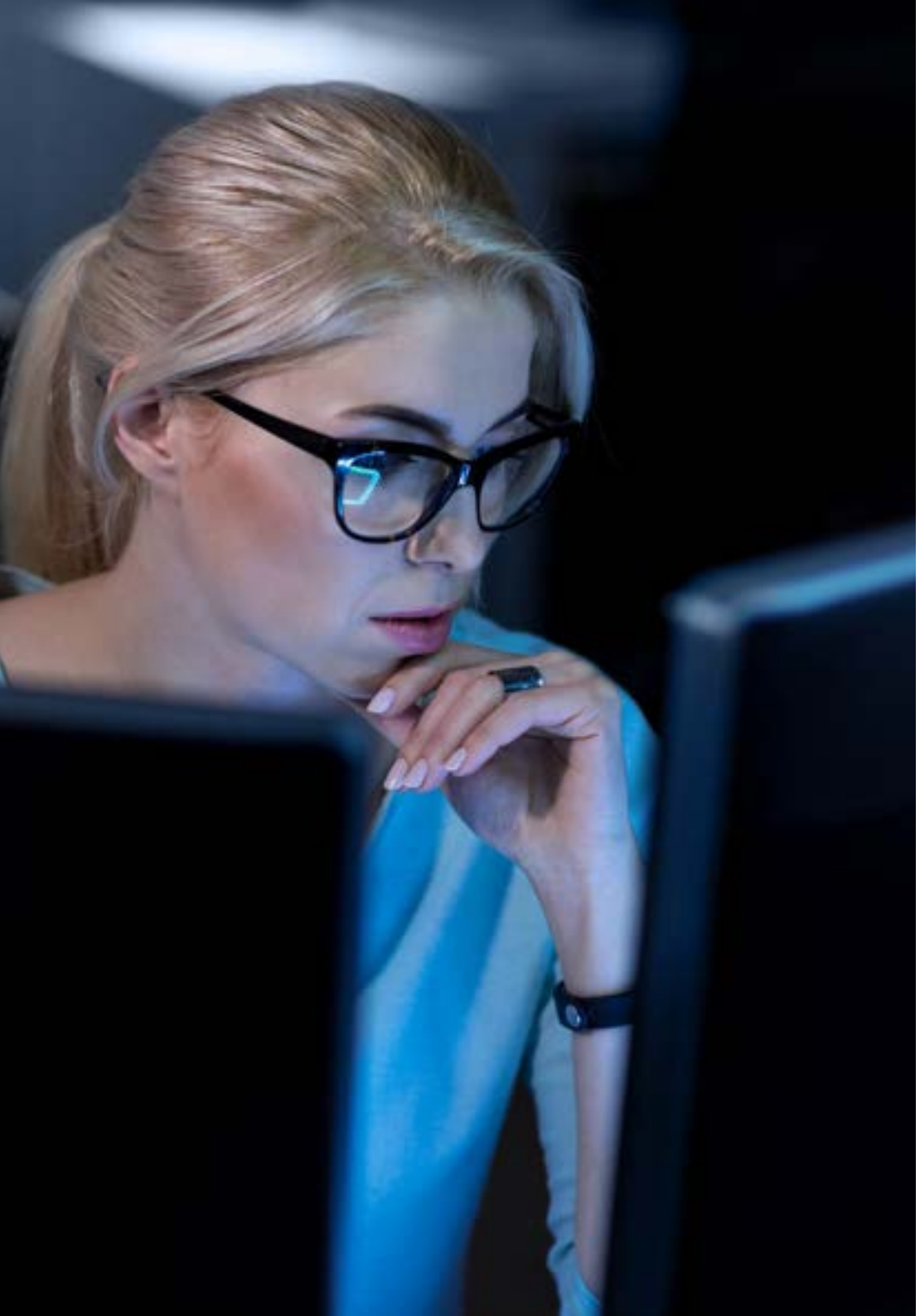
10.1. Visión del Metaverso por parte de los *players* de la industria
- 10.1.1. Implantación del Metaverso en estructuras actuales
- 10.1.2. Empresas en desarrollo de Metaverso
- 10.1.3. Empresas afianzadas en el Metaverso

10.2. Identidad digital e implicaciones sociales y éticas del Metaverso
- 10.2.1. Identidad digital en el Metaverso
- 10.2.2. Implicaciones sociales
- 10.2.3. Implicaciones éticas

10.3. Metaverso más allá del *gaming*
- 10.3.1. El *gaming* como toma de contacto
- 10.3.2. Sectores que llegan para quedarse
- 10.3.3. Reinvención de algunos negocios

10.4. Entorno laboral y profesional en el Metaverso
- 10.4.1. Identificación de oportunidades laborales en el Metaverso
- 10.4.2. Nuevas carreras profesionales
- 10.4.3. Adaptación de los trabajos actuales al Metaverso

10.5. Neuromarketing en el Metaverso



10.5.1. Comportamiento del consumidor en el Metaverso
10.5.2. Marketing experiencial
10.5.3. Estrategias de Neuromarketing en el Metaverso
10.6. Metaverso y ciberseguridad
10.6.1. Amenazas involucradas
10.6.2. Identificación de los cambios en seguridad digital del Metaverso
10.6.3. Ciberseguridad real en el Metaverso
10.7. Implicaciones emocionales y psicológicas tras la experiencia en el Metaverso. Buenas prácticas
10.7.1. Adaptación a una nueva experiencia
10.7.2. Efectos secundarios de la interacción con el Metaverso
10.7.3. Buenas prácticas en el Metaverso
10.8. Adaptación de la legalidad al Metaverso
10.8.1. Desafíos legales que plantea a día de hoy el Metaverso
10.8.2. Cambios legales necesarios
10.8.3. Contratos, propiedad intelectual y otros tipos de relaciones
10.9. Roadmap a corto, medio y largo del Metaverso
10.9.1. *Roadmap* a corto plazo
10.9.2. *Roadmap* a medio plazo
10.9.3. *Roadmap* a largo plazo
10.10. Metaverso, paradigma de futuro
10.10.1. Una oportunidad de crecimiento única
10.10.2. Especialización en el Metaverso
10.10.3. Monetización de la virtualidad del futuro

Gracias a esta titulación tendrás acceso a todos los conocimientos en metaverso que te harán integrarte en el mercado laboral digital con todas las garantías"

06

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

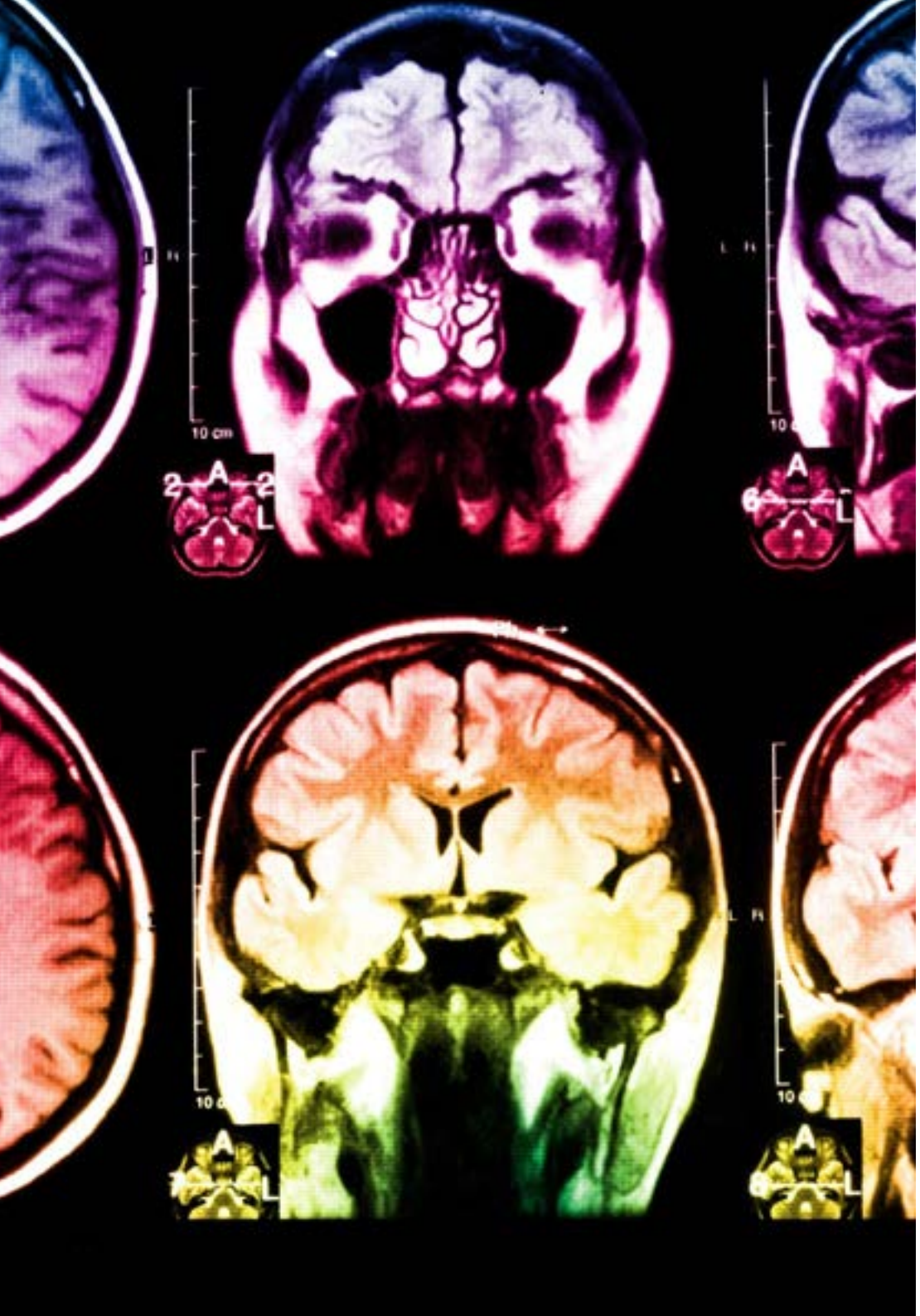
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

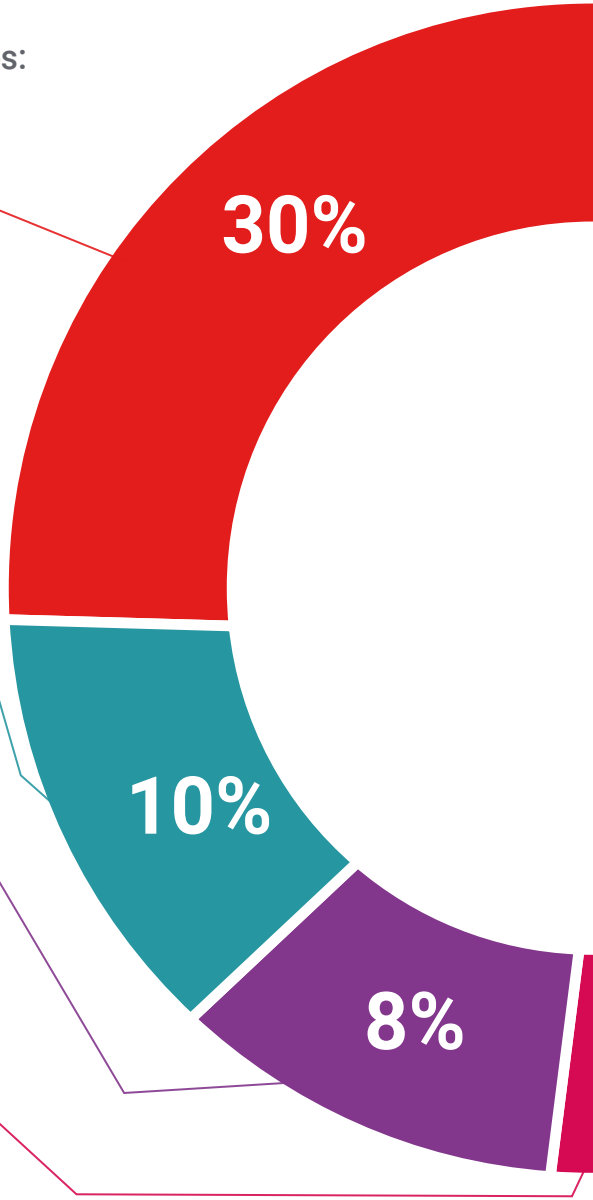
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

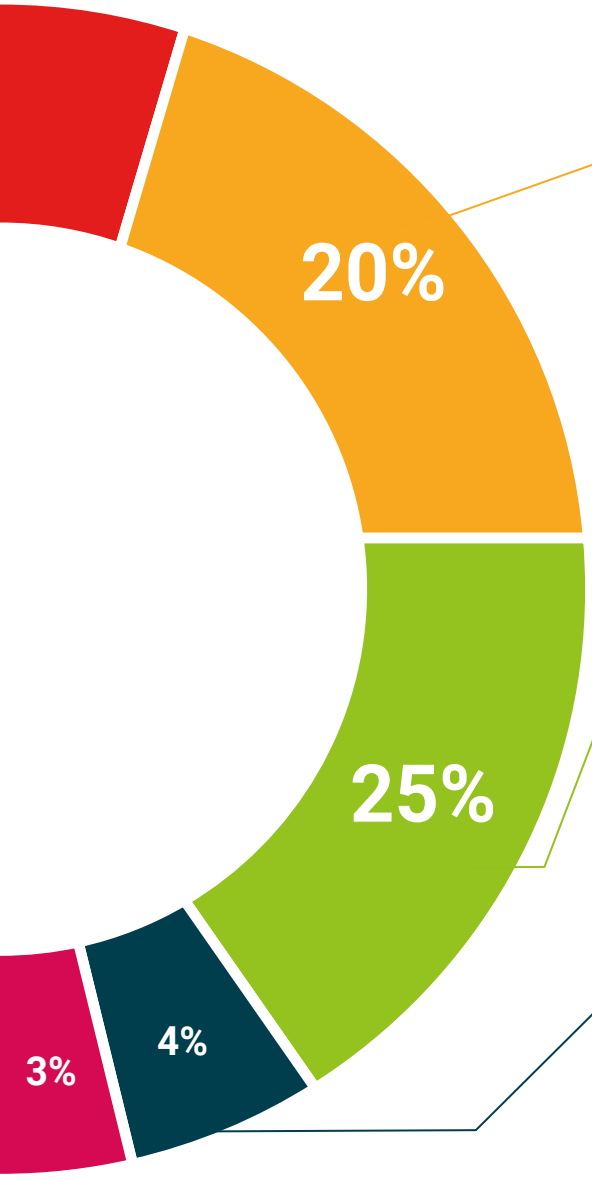
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

07

Titulación

El Máster Título Propio en Management en Metaverso garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Máster Título Propio en Management en Metaverso** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Management en Metaverso**

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**



tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Management en Metaverso

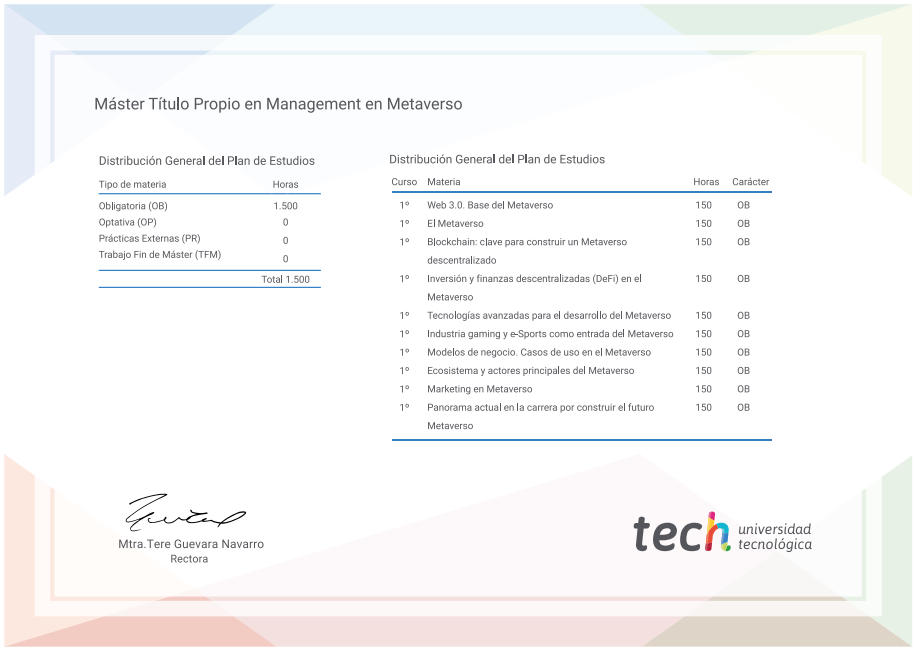
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos



Máster Título Propio en Management en Metaverso

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Web 3.0. Base del Metaverso	150	OB
1º	El Metaverso	150	OB
1º	Blockchain: clave para construir un Metaverso descentralizado	150	OB
1º	Inversión y finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso	150	OB
1º	Tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso	150	OB
1º	Industria gaming y e-Sports como entrada del Metaverso	150	OB
1º	Modelos de negocio. Casos de uso en el Metaverso	150	OB
1º	Ecosistema y actores principales del Metaverso	150	OB
1º	Marketing en Metaverso	150	OB
1º	Panorama actual en la carrera por construir el futuro Metaverso	150	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Management en Metaverso

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio
Management en Metaverso



tech universidad tecnológica