Máster Título Propio
Management en Metaverso

MMM



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Management en Metaverso

Idioma: **Español**

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Dirigido a: **Graduados, Diplomados y Licenciados universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las titulaciones del campo de las Ciencias Sociales y Jurídicas, Administrativas y Empresariales, así como a los profesionales de la tecnología que buscan reinventar sus carreras en una industria con muchas posibilidades de futuro.**

Acceso web: **www.techtitute.com/escuela-de-negocios/master/master-management-metaverso**

Índice

01 Bienvenida — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 6

03 ¿Por qué nuestro programa? — pág. 10

04 Objetivos — pág. 14

05 Competencias — pág. 20

06 Estructura y contenido — pág. 26

07 Metodología — pág. 40

08 Perfil de nuestros alumnos — pág. 48

09 Dirección del curso — pág. 52

10 Impacto para tu carrera — pág. 56

11 Beneficios para tu empresa — pág. 60

12 Titulación — pág. 64

01

Bienvenida

El término Metaverso se repite cada vez con más frecuencia en el entorno empresarial actual. Y es que el ciberespacio se ha visto invadido en la última década por decenas de proyectos basados en espacios virtuales que generan millones de dólares cada año. Además, el desarrollo de la realidad aumentada, la hiperconectividad y el crecimiento acelerado de la web 3.0 han hecho que los límites de la realidad desaparezcan, invitando al usuario a adentrarse en un universo paralelo en el que todo es posible y en el que la interacción y el intercambio de experiencias es cada vez más real. Se trata, por tanto, de un campo con muchas posibilidades de negocio y en el que, si se disponen de los conocimientos adecuados, es sencillo triunfar. Por esa razón, ha surgido este programa que permitirá a los egresados especializarse en esta área a través de una experiencia académica de otro mundo: vanguardista, dinámica y 100% online. Así, dominará las claves para construir y dirigir un Metaverso descentralizado en tan solo 12 meses y con el aval de una gran universidad como es TECH.



Máster Título Propio en Management en Metaverso.
TECH Universidad Tecnológica



¿Te gustaría elevar tus conocimientos a la altura de un gigante del Metaverso como Mark Zuckerberg? Apuesta por una titulación que te aporte todo lo que necesitas para conseguirlo en tan solo 12 meses"

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor escuela de negocio 100% online del mundo. Se trata de una Escuela de Negocios de élite, con un modelo de máxima exigencia académica. Un centro de alto rendimiento internacional y de entrenamiento intensivo en habilidades directivas.





TECH es una universidad de vanguardia tecnológica, que pone todos sus recursos al alcance del alumno para ayudarlo a alcanzar el éxito empresarial"

En TECH Universidad Tecnológica

Innovación

La universidad ofrece un modelo de aprendizaje en línea que combina la última tecnología educativa con el máximo rigor pedagógico. Un método único con el mayor reconocimiento internacional que aportará las claves para que el alumno pueda desarrollarse en un mundo en constante cambio, donde la innovación debe ser la apuesta esencial de todo empresario.

"Caso de Éxito Microsoft Europa" por incorporar en los programas un novedoso sistema de multivídeo interactivo.

Máxima exigencia

El criterio de admisión de TECH no es económico. No se necesita realizar una gran inversión para estudiar en esta universidad. Eso sí, para titularse en TECH, se podrán a prueba los límites de inteligencia y capacidad del alumno. El listón académico de esta institución es muy alto...

95% | **de los alumnos de TECH finaliza sus estudios con éxito**

Networking

En TECH participan profesionales de todos los países del mundo, de tal manera que el alumno podrá crear una gran red de contactos útil para su futuro.

+100.000 **directivos capacitados cada año**

+200 **nacionalidades distintas**

Empowerment

El alumno crecerá de la mano de las mejores empresas y de profesionales de gran prestigio e influencia. TECH ha desarrollado alianzas estratégicas y una valiosa red de contactos con los principales actores económicos de los 7 continentes.

+500 | **acuerdos de colaboración con las mejores empresas**

Talento

Este programa es una propuesta única para sacar a la luz el talento del estudiante en el ámbito empresarial. Una oportunidad con la que podrá dar a conocer sus inquietudes y su visión de negocio.

TECH ayuda al alumno a enseñar al mundo su talento al finalizar este programa.

Contexto Multicultural

Estudiando en TECH el alumno podrá disfrutar de una experiencia única. Estudiará en un contexto multicultural. En un programa con visión global, gracias al cual podrá conocer la forma de trabajar en diferentes lugares del mundo, recopilando la información más novedosa y que mejor se adapta a su idea de negocio.

Los alumnos de TECH provienen de más de 200 nacionalidades.



Aprende con los mejores

El equipo docente de TECH explica en las aulas lo que le ha llevado al éxito en sus empresas, trabajando desde un contexto real, vivo y dinámico. Docentes que se implican al máximo para ofrecer una especialización de calidad que permita al alumno avanzar en su carrera y lograr destacar en el ámbito empresarial.

Profesores de 20 nacionalidades diferentes.

En TECH tendrás acceso a los análisis de casos más rigurosos y actualizados del panorama académico"

TECH busca la excelencia y, para ello, cuenta con una serie de características que hacen de esta una universidad única:

Análisis

En TECH se explora el lado crítico del alumno, su capacidad de cuestionarse las cosas, sus competencias en resolución de problemas y sus habilidades interpersonales.

Excelencia académica

En TECH se pone al alcance del alumno la mejor metodología de aprendizaje online. La universidad combina el método *Relearning* (metodología de aprendizaje de posgrado con mejor valoración internacional) con el Estudio de Caso. Tradición y vanguardia en un difícil equilibrio, y en el contexto del más exigente itinerario académico.

Economía de escala

TECH es la universidad online más grande del mundo. Tiene un portfolio de más de 10.000 posgrados universitarios. Y en la nueva economía, **volumen + tecnología = precio disruptivo**. De esta manera, se asegura de que estudiar no resulte tan costoso como en otra universidad.

03

¿Por qué nuestro programa?

Realizar el programa de TECH supone multiplicar las posibilidades de alcanzar el éxito profesional en el ámbito de la alta dirección empresarial.

Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un futuro prometedor. El alumno aprenderá de la mano del mejor equipo docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.





Contamos con el más prestigioso cuadro docente y el temario más completo del mercado, lo que nos permite ofrecerte una capacitación de alto nivel académico"

Este programa aportará multitud de ventajas laborales y personales, entre ellas las siguientes:

01

Dar un impulso definitivo a la carrera del alumno

Estudiando en TECH el alumno podrá tomar las riendas de su futuro y desarrollar todo su potencial. Con la realización de este programa adquirirá las competencias necesarias para lograr un cambio positivo en su carrera en poco tiempo.

El 70% de los participantes de esta especialización logra un cambio positivo en su carrera en menos de 2 años.

02

Desarrollar una visión estratégica y global de la empresa

TECH ofrece una profunda visión de dirección general para entender cómo afecta cada decisión a las distintas áreas funcionales de la empresa.

Nuestra visión global de la empresa mejorará tu visión estratégica.

03

Consolidar al alumno en la alta gestión empresarial

Estudiar en TECH supone abrir las puertas de hacia panorama profesional de gran envergadura para que el alumno se posicione como directivo de alto nivel, con una amplia visión del entorno internacional.

Trabajarás más de 100 casos reales de alta dirección.

04

Asumir nuevas responsabilidades

Durante el programa se muestran las últimas tendencias, avances y estrategias, para que el alumno pueda llevar a cabo su labor profesional en un entorno cambiante.

El 45% de los alumnos consigue ascender en su puesto de trabajo por promoción interna.

05

Acceso a una potente red de contactos

TECH interrelaciona a sus alumnos para maximizar las oportunidades. Estudiantes con las mismas inquietudes y ganas de crecer. Así, se podrán compartir socios, clientes o proveedores.

Encontrarás una red de contactos imprescindible para tu desarrollo profesional.

06

Desarrollar proyectos de empresa de una forma rigurosa

El alumno obtendrá una profunda visión estratégica que le ayudará a desarrollar su propio proyecto, teniendo en cuenta las diferentes áreas de la empresa.

El 20% de nuestros alumnos desarrolla su propia idea de negocio.

07

Mejorar *soft skills* y habilidades directivas

TECH ayuda al estudiante a aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos y mejorar en sus habilidades interpersonales para ser un líder que marque la diferencia.

Mejora tus habilidades de comunicación y liderazgo y da un impulso a tu profesión.

08

Formar parte de una comunidad exclusiva

El alumno formará parte de una comunidad de directivos de élite, grandes empresas, instituciones de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH Universidad Tecnológica.

Te damos la oportunidad de especializarte con un equipo de profesores de reputación internacional.

04

Objetivos

Las amplias oportunidades empresariales que surgen del Metaverso son la razón por la que TECH ha considerado necesario el desarrollo de un programa que permita a los profesionales interesados en este ámbito adquirir un conocimiento especializado y útil sobre sus entresijos. Es por ello que el objetivo del Máster Título Propio es acercar a los egresados la información más exhaustiva y novedosa relacionada con los entornos virtuales, sus necesidades tecnológicas y los requisitos del mercado actual. De esta manera serán capaces de implementar a su perfil profesional la posibilidad de dirigir con total garantía de éxito cualquier proyecto relacionado con este ámbito.





Si entre tus objetivos está el dominar los dispositivos electrónicos que habilitan la experiencia del Metaverso, no busques más: este Máster Título Propio te aportará eso y muchísimo más"

TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos. Trabajan conjuntamente para conseguirlos.

El **Máster Título Propio en Management en Metaverso** capacitará al alumno para:

01 Examinar la importancia de los valores del Blockchain en un nuevo mundo virtual

02 Profundizar en las oportunidades que el Blockchain nos brinda como usuarios del Metaverso

03 Fundamentar la web 3.0 como componente principal para la creación de un Metaverso

04 Determinar las barreras y el potencial que tienen VR y AI



05 Examinar la importancia de los valores del Blockchain en un nuevo mundo virtual

06 Profundizar en las oportunidades que el Blockchain nos brinda como usuarios del Metaverso

08 Determinar la motivación de las finanzas descentralizadas y las soluciones que aportan



09 Alcanzar un entendimiento especializado del panorama tecnológico actual aplicado a la Web3 y al Metaverso

07 Alcanzar un entendimiento general del panorama financiero tradicional, sus carencias y puntos fuertes

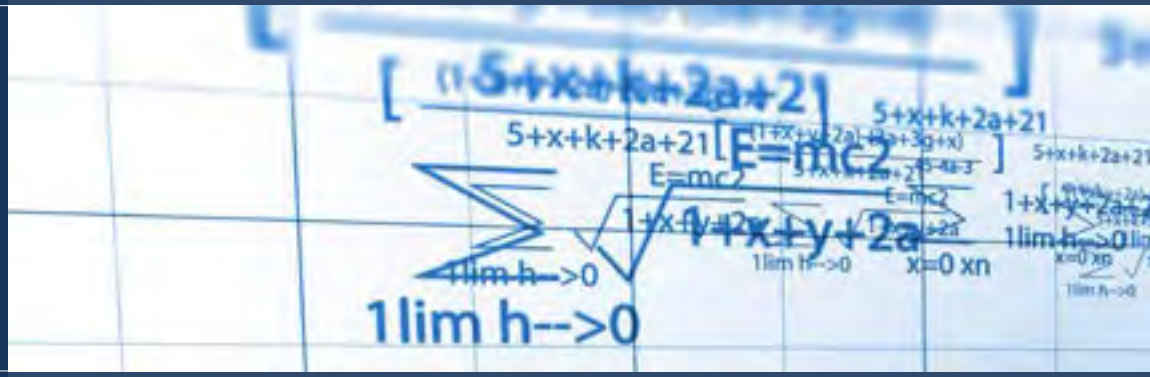
10 Desarrollar la capacidad de entender conceptos de programación avanzados

11 Determinar los videojuegos más influyentes de la historia hasta llegar al concepto de Metaverso

12 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

13 Desarrollar la capacidad de negocio en el Metaverso en distintos sectores e industrias

14 Analizar distintas acciones de impacto social replicables en el mundo real



15 Analizar el impacto del Opensource en el desarrollo del ecosistema del Metaverso

16 Examinar el papel de las comunidades en la evolución del ecosistema



17 Estructurar un plan de marketing en un nuevo universo

18 Desarrollar estrategias de marketing en el Metaverso

19 Generar una estructura definida del funcionamiento y aplicación del Metaverso en todas las áreas en las que se desarrollará

20 Determinar las oportunidades que plantea la aplicación del Metaverso a nivel personal, social y empresarial

05

Competencias

Este programa y su carácter multidisciplinar permiten a TECH ofrecer una experiencia académica 100% online a través de la cual el egresado podrá, de manera garantizada, perfeccionar y ampliar su catálogo de competencias profesionales. Y es que dispondrá de multitud de casos de uso basados en situaciones empresariales reales, de manera que, a través de la resolución efectiva de problemas, tendrá que poner en práctica sus habilidades y aplicar las estrategias y pautas de éxito que harán mejorar sus aptitudes de liderazgo considerablemente en tan solo 12 meses.





El programa ideal para trabajar en el perfeccionamiento de tus habilidades de comercialización de productos y servicios a través de la conexión del mundo real con el virtual al más puro estilo de Meta"

01 Descifrar oportunidades de negocio para usuarios y organizaciones

02 Navegar desde la Web 3.0 hasta el Metaverso

03 Examinar la legislación que sustentan los Metaversos

04 Analizar los distintos tipos de identidad digital que sustenta un Metaverso



05 Desengranar la función de los datos en el Metaverso

06 Transformar casos de uso del Blockchain en Valor para los usuarios del Metaverso



07 Desarrollar los conceptos fundamentales de las finanzas descentralizadas

08 Descubrir el funcionamiento de las principales plataformas del ecosistema

09 Valorar las posibilidades de interconexión entre plataformas y proveedores en el ecosistema Metaverso

10 Potenciar la capacidad de proyección de las tecnologías actuales hacia el futuro

11 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

12 Aplicar las herramientas que nos proporciona la tecnología actual para crear sinergias entre mercados especializados como el de los e-Sports y el Metaverso

13 Fundamentar por qué el Business to Avatar es el principal modelo de negocio para las marcas

14 Establecer las ventajas y retos a los que se enfrentan las marcas para impulsarse en el Metaverso



15 Ordenar a los participantes del ecosistema y comprender su función

16 Profundizar en proyectos desarrollando Metaversos junto a un ecosistema



17 Monetizar el metaverso

18 Desarrollar nuevas capacidades disruptivas

19 Potenciar las ideas ya establecidas para el Metaverso y ser capaz de encontrar soluciones a los retos encontrados actualmente con el desarrollo del mismo

20 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

06

Estructura y contenido

TECH es pionera en el sector universitario por el empleo de la metodología *Relearning* en el desarrollo de sus programas. Esta estrategia pedagógica consiste en la reiteración de los conceptos más importantes a lo largo del temario, de manera que el alumno asiste a una adquisición del conocimiento natural y progresiva. En base a ello y a la calidad y cantidad de material que incluye, este Máster Título Propio es la mejor opción académica que el egresado puede elegir para especializarse en el entorno del Metaverso y la gestión de proyectos relacionados con los mundos virtuales.





TECH pone a tu disposición con este Máster Título Propio la legislación internacional del Metaverso, para que puedas desarrollar tus proyectos de manera efectiva y sin trabas administrativas"

Plan de estudios

Para la elaboración del Plan de estudios de este Máster Título Propio en Management en Metaverso, TECH ha tenido en cuenta las recomendaciones del equipo docente, el cual, al estar compuesto por profesionales del sector, conocen al detalle sus especificaciones y los requisitos que el egresado debe cumplir para triunfar en él. Gracias a ello ha sido posible conformar una titulación multidisciplinar, vanguardista e intensiva que le preparará para afrontar retos y decisiones complejas en el ámbito empresarial de la industria *gaming*.

Se trata de una experiencia académica compuesta por 1.500 horas de contenido diverso, desde el mejor temario hasta casos de uso en el Metaverso, sin olvidar el material adicional que el alumno podrá utilizar para ahondar de manera personalizada en los diferentes apartados del programa. Así, podrá profundizar en aspectos como las claves para construir un Metaverso descentralizado, los modelos de negocio de éxito dentro de esta industria y los actores principales involucrados en un proyecto virtual.

De esta manera adquirirá un grado de especialización altísimo, a la altura de los mejores expertos de este campo. Además, incluir esta titulación en su currículum le abrirá las puertas hacia un futuro laboral más próspero y exitoso, en el cual será capaz de alcanzar hasta sus metas profesionales más ambiciosas. Es, por lo tanto, una oportunidad académica única para convertirse en el próximo Mark Zuckerberg en tan solo 12 meses de capacitación y de manera 100% online.

Este Máster Título Propio se desarrolla a lo largo de 12 meses y se divide en 10 módulos:

Módulo 1	Web 3.0. Base del Metaverso
Módulo 2	El Metaverso
Módulo 3	Blockchain: clave para construir un Metaverso descentralizado
Módulo 4	Inversión y finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso
Módulo 5	Tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso
Módulo 6	Industria *gaming* y e-Sports como entrada del Metaverso
Módulo 7	Modelos de negocio. Casos de uso en el Metaverso
Módulo 8	Ecosistema y actores principales del Metaverso
Módulo 9	Marketing en Metaverso
Módulo 10	Panorama actual en la carrera por construir el futuro Metaverso



¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Máster Título Propio en Management en Metaverso de manera totalmente online. Durante los 12 meses que dura la especialización, el alumno podrá acceder a todos los contenidos de este programa en cualquier momento, lo que le permitirá autogestionar su tiempo de estudio.

Una experiencia educativa única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional y dar el salto definitivo.

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

07

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"

TECH Business School emplea el 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"



Este programa te prepara para afrontar retos empresariales en entornos inciertos y lograr el éxito de tu negocio.



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

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0 para proponerle al directivo retos y decisiones empresariales de máximo nivel, 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 empresarial más vigente.

> *Aprenderás, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, 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.

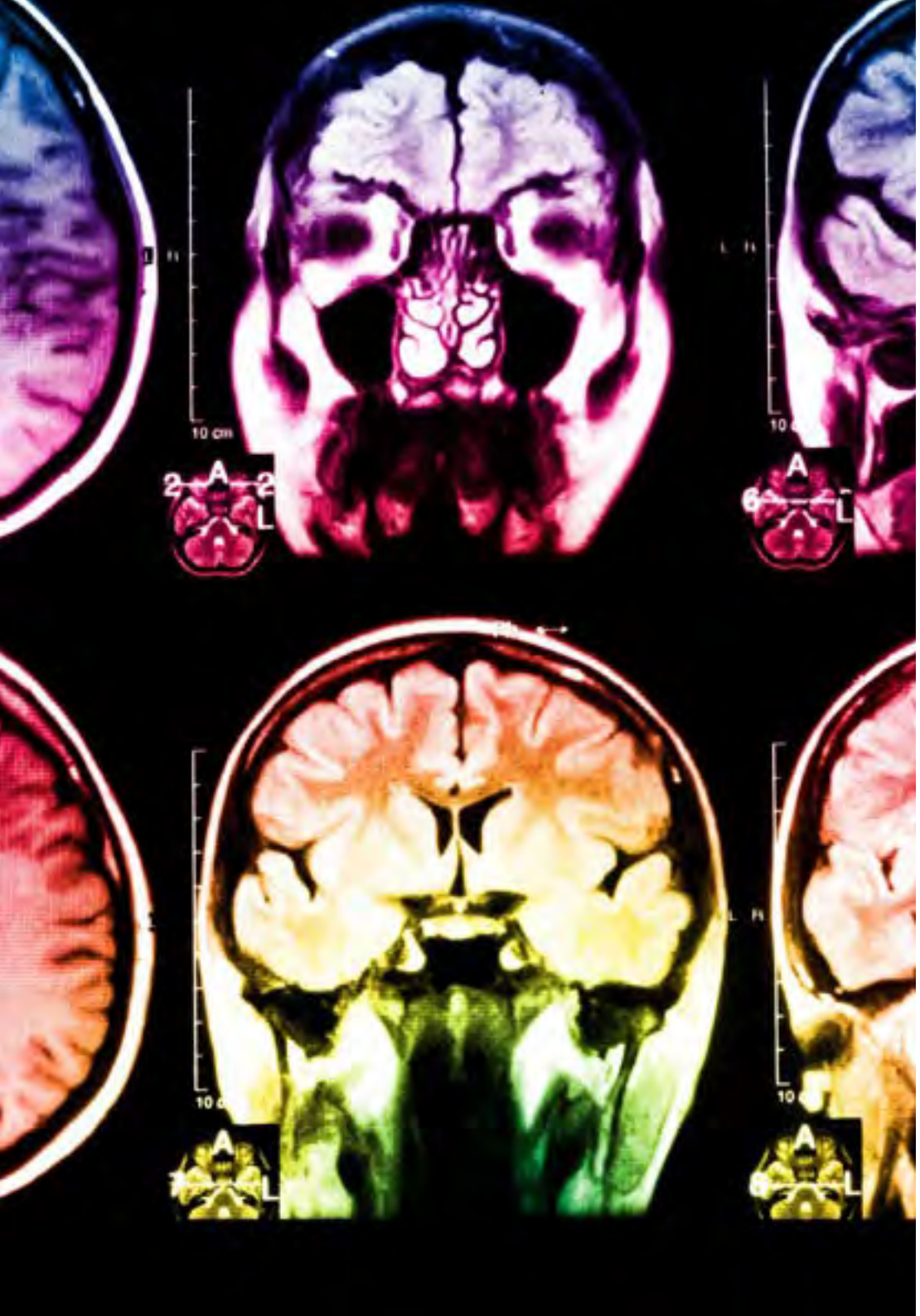
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

Nuestro sistema online te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios. Podrás acceder a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o móvil con conexión a internet.

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 escuela de negocios 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, combinamos 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 especialización, 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.

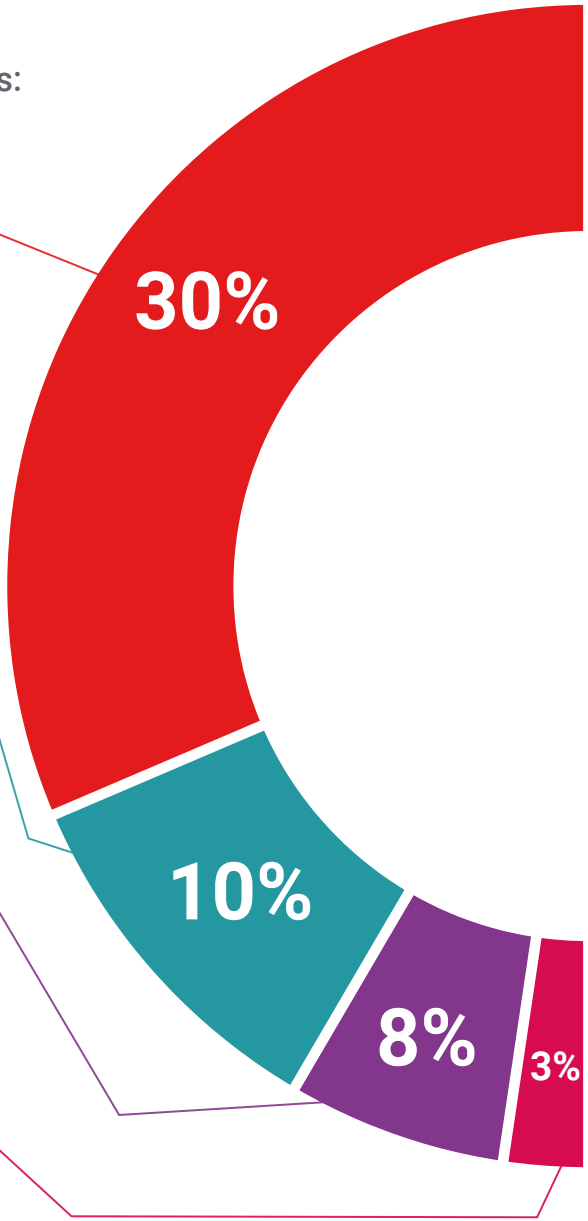
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

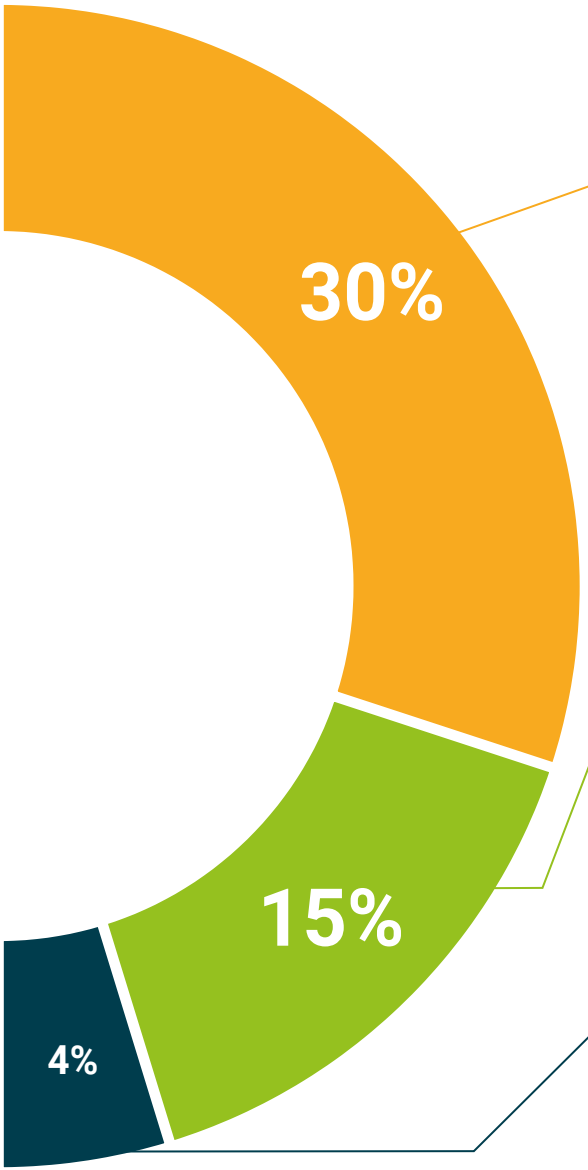
Prácticas de habilidades directivas

Realizarán actividades de desarrollo de competencias directivas específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un alto directivo 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 en alta dirección 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.

08

Perfil de nuestros alumnos

El Máster Título Propio está dirigido a Graduados, Diplomados y Licenciados universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las siguientes titulaciones en el campo de las Ciencias Sociales y Jurídicas, Administrativas y Económicas, así como a los especializados en el área de la Ingeniería y la Informática con interés en el sector *gaming*.

La diversidad de participantes con diferentes perfiles académicos y procedentes de múltiples nacionalidades conforma el enfoque multidisciplinar de este programa.

También podrán realizar el Máster Título Propio los profesionales que, siendo titulados universitarios en cualquier área, cuenten con una experiencia laboral de dos años en el campo tecnológico de los contextos virtuales y digitales.





¿Quieres ponerte al día sobre la situación actual en la carrera para construir el futuro Metaverso? Elige esta titulación y entérate de las novedades de la mano de auténticos expertos en el sector"

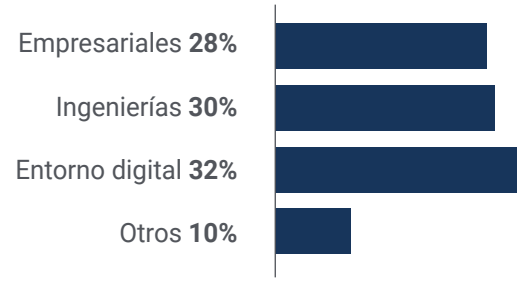
Edad media

Entre **35** y **45** años

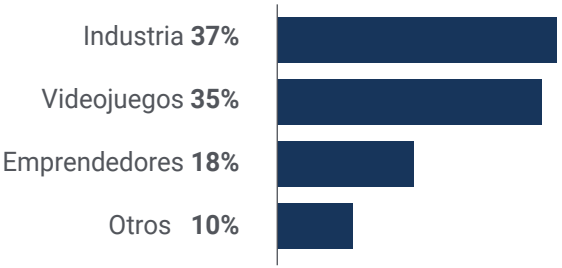
Años de experiencia



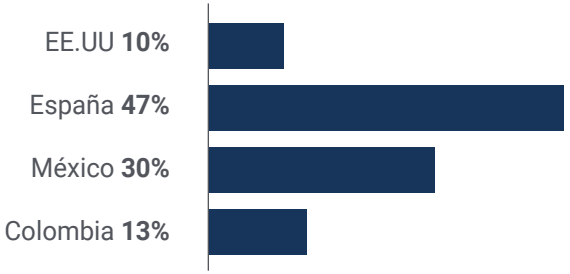
Formación



Perfil académico



Distribución geográfica





Raúl Rodríguez

Chief Marketing Officer de una empresa digital

"Tras el curso de este completísimo programa sé que seré capaz de contribuir en la construcción del Metaverso a partir de ahora, ya que entiendo las necesidades de los usuarios y dispongo del conocimiento para manejar las herramientas que aporten soluciones tecnológicas de alto valor. Además, se trata de una experiencia académica sin parangón, dinámica, entretenida y que, sin duda, recomiendo a todos los profesionales que quieran especializarse en dirección y gestión de empresas relacionadas con el mundo virtual"

09

Dirección del curso

TECH, en su compromiso con ofrecer la mejor experiencia académica, ha seleccionado para este Máster Título Propio a un conjunto de profesionales del entorno virtual procedentes de distintas especialidades, pero caracterizados por una amplia y dilatada trayectoria en la gestión y dirección de proyectos relacionados con el Metaverso. Se trata de especialistas que, además, han emprendido con éxito sus propios planes y que han alcanzado el máximo nivel en sus respectivas áreas. Por lo tanto, el egresado podrá aprender de sus estrategias y hacerlas suyas para llevar a la cúspide del sector su carrera profesional.





¿Qué universidades ponen a disposición de sus alumnos claustros tan profesionales como el que TECH te ofrece con este programa? Sin duda, ninguna. ¿Vas a dejar pasar la oportunidad de crecer junto a los mejores?"

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
- 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
- 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

10

Impacto para tu carrera

Este Máster Título Propio en Management en Metaverso ha sido diseñado con el fin de aportar a la carrera profesional del egresado toda la información que le permita, en tan solo 12 meses, alcanzar hasta sus metas profesionales más ambiciosas dentro del sector empresarial de los entornos *gaming* digitales y virtuales. Además, la inclusión de este programa en su currículum le servirá de baza distintiva en cualquier proceso de selección, pudiendo demostrar sus habilidades y contando con el aval de una gran universidad como es TECH.





Matricúlate en un programa como este, que te abra las puertas hacia un futuro laboral exitoso dentro de la industria gaming a través de una especialización vanguardista, dinámica, multidisciplinar e innovadora"

La inversión que realices en este Máster Título Propio se verá recompensada por un incremento salarial notorio, al cual podrás acceder gracias al grado de especializado que conseguirás con él"

¿Te gustaría liderar proyectos de inversión y finanzas descentralizadas en el Metaverso? Elige este programa e implementa a tus estrategias las técnicas de cash flow más vanguardistas y efectivas"

¿Estás preparado para dar el salto? Una excelente mejora profesional te espera

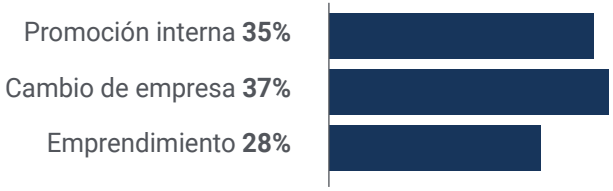
El Máster Título Propio en Management en Metaverso de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito de la gestión y dirección de entornos digitales y virtuales. Su objetivo principal es favorecer tu crecimiento personal y profesional. Ayudarte a conseguir el éxito.

Si quieres superarte a ti mismo, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarte con los mejores, este es tu sitio.

Momento del cambio

Durante el programa el	Durante el primer año el	Dos años después el
15%	**59%**	**26%**

Tipo de cambio



Mejora salarial

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **27,32%**

Salario previo	Incremento salarial del	Salario posterior
56.700 €	**27,32%**	**72.200 €**

11

Beneficios para tu empresa

El curso de este Máster Título Propio aportará al egresado una serie de conocimientos únicos basados en los últimos avances llevados a cabo en el desarrollo del Metaverso. Gracias a ello, será capaz de dirigir con garantía de éxito cualquier proyecto relacionado con los entornos virtuales, aportando a la empresa de la que forme parte una serie de habilidades y competencias que la hará crecer en la industria *gaming*.





Una oportunidad académica única para situar a tu empresa a la altura de gigantes del sector como Nvidia, Epic Games o Roblox”

Desarrollar y retener el talento en las empresas es la mejor inversión a largo plazo.

01

Crecimiento del talento y del capital intelectual

El profesional aportará a la empresa nuevos conceptos, estrategias y perspectivas que pueden provocar cambios relevantes en la organización.

02

Retención de directivos de alto potencial evitando la fuga de talentos

Este programa refuerza el vínculo de la empresa con el profesional y abre nuevas vías de crecimiento profesional dentro de la misma.

03

Aplicación de estrategias y técnicas efectivas

Será capaz de tomar decisiones en momentos de incertidumbre y crisis, ayudando a la organización a superar los obstáculos.

04

Incremento de las posibilidades de intervención

Gracias a este programa, la empresa entrará en contacto con los principales mercados de la economía mundial.



05

Desarrollo de proyectos propios

El profesional puede trabajar en un proyecto real o desarrollar nuevos proyectos en el ámbito de I + D o Desarrollo de Negocio de su compañía.

06

Aumento de la competitividad

Este Máster Título Propio dotará a sus profesionales de competencias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.

12

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

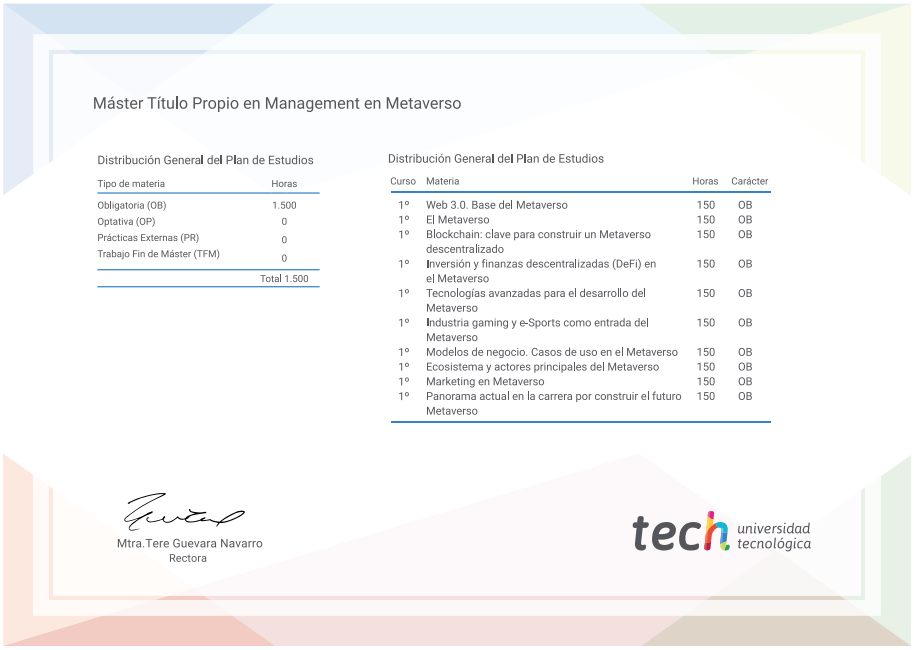
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

Idioma: **Español**
Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Acreditación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio
Management en Metaverso



tech universidad tecnológica