Experto Universitario

Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-negocios-industria-gaming-e-sports-metaverso**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 22

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

La juventud actual cuenta con una gran oferta de entretenimiento, especialmente en el ámbito audiovisual, ya que el *gaming* se ha posicionado como una de las actividades de ocio principales en todo el mundo. Así, en esta industria se han ido abriendo paso diversas formas de juego, entre las que destaca el *play-to-earn,* una modalidad en la que se obtienen recompensas a medida que se progresa en el videojuego. Este tipo de producto audiovisual tiene como objetivo final la sociabilización en un entorno virtual en el que, por ejemplo, casos como *Fornite* han llegado a relacionar a jugadores de todo el mundo y crear su comunidad. Por ello, dominar esta industria no es solo un interés de los organismos privados, sino de los propios profesionales como ciudadanos de un entorno económico y social emergente. Por ello, TECH ha desarrollado una titulación que profundiza en la situación actual de la industria del videojuego y los distintos modelos de negocio que propicia. A su vez, la modalidad 100% online en la que se imparte ofrece flexibilidad y facilidad a sus usuarios, para que lo cursen cómodamente sin horarios prefijados, ni desplazamientos.





Con este Experto Universitario analizarás el impacto del Opensource en el desarrollo del ecosistema del Metaverso para desarrollarte como profesional en este sector en tan solo 6 meses”

El fuerte crecimiento que presenta la industria del videojuego también supone un nuevo paradigma para la economía. La industria del *gaming* genera sus propios ingresos online, fomentando la descentralización de las finanzas (DeFi). Para desarrollarse como profesional, bajo la ética de este oficio informático, son necesarios unos cimientos sólidos que respalden la toma de decisiones en la inversión en *Blockchain* y más concretamente, en los videojuegos, pues en caso contrario, podría desembocar en pérdidas de capital gran escala.

TECH pretende instruir al informático y otros profesionales interesados en el área del metaverso, para que amplíen sus competencias en las herramientas que proporciona la tecnología actual para crear sinergias entre mercados especializados como el de los *e-Sports* y el metaverso. Además, con este programa el especialista indagará en los entresijos de la interacción de los videojuegos, sus influencias, sus orígenes y cómo va a evolucionar este mercado.

Se trata de una experiencia académica 100% online, que permite su seguimiento desde cualquier lugar y en cualquier momento, para que sea el alumnado quien escoja el momento de estudio, sin tener horarios prefijados. Además, se le capacitará a través de casos reales y de la mano de los expertos más consolidados del panorama técnico-virtual. De esta manera y tras finalizar la titulación, el alumnado dominará los conceptos del metaverso, que le permitirán integrarse en un mercado en auge y que cada día mueve millones de tokens. Todo ello, con un aprendizaje aplicable a nuevos escenarios laborales.

Este **Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el 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

Es tu oportunidad de meterte de lleno en los mercados Blockchain para Videojuegos y ver crecer exponencialmente tu futuro”

Domina las posibilidades que ofrecen los videojuegos con los modelos play & earn para introducir a las nuevas generaciones de forma dinámica en nuevos modelos de negocio y entretenimiento"

Únete a un Experto Universitario con el que podrás seguir con tu trabajo actual al tiempo que te actualizas en tus funciones como informático en metaverso.

Adéntrate en un mundo emergente que ya presenta grandes beneficios económicos para las empresas del gaming y forma parte de este entorno digital.

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

Este Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso tiene como objetivo principal ampliar y actualizar los conocimientos de los informáticos y otros profesionales de interesados en el metaverso. Para lograrlo, TECH ofrece contenidos multimedia en diversos formatos, lecturas complementarias y simulaciones de casos reales. De esta manera, junto al apoyo del personal docente, el alumnado afianzará su posición como profesional en el paradigma *gaming* y en mercados especializados como el de los *e-Sports* y el metaverso.





No esperes más, forma parte de la revolución de la industria del videojuego y aplica distintos modelos de negocio que faciliten la viabilidad de tus proyectos”

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 *e-Sports* 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

Sumérgete en el mundo del metaverso, gracias a la orientación de profesionales que cada día ponen en práctica sus conocimientos en proyectos personales y profesionales”

Objetivos específicos

Módulo 1. Industria *gaming* y *e-Sports* como entrada del 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 *e-Sports* y el metaverso

Módulo 2. 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 3. 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

03

Dirección del curso

TECH ha recurrido a un equipo docente experto en Big Data, *gaming* y el ciberespacio, para impartir la titulación y compartir con el alumnado todos sus conocimientos prácticos. La selección del marco docente en este Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso, ha sido minuciosamente estudiado y seleccionado para garantizar que el alumnado desarrolle las técnicas más novedosas en *gaming* y que aumente sus capacidades para dominar la estructura y la viabilidad del mundo virtual.





¿Quieres formar parte de la vanguardia profesional que se encuentra al frente del Metaverso? Consíguelo con TECH y su equipo de expertos"

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. Sánchez Temprado, Alberto

- 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. Cameo Gilabert, Carlos

- 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

04

Estructura y contenido

TECH aspira a ofrecer la máxima calidad y que los alumnos respondan con el mayor rendimiento académico en sus programas. Por ello, la estructura del temario se ha distribuido de manera que su asimilación sea sencilla y, además, TECH ha incorporado la metodología *Relearning* para que el alumnado no tenga que invertir largas horas de estudio en la titulación. Asimismo, cursar este programa y conciliar la vida familiar y la laboral, es posible gracias a la modalidad 100% y la duración de 6 meses de estudio exhaustivo. Estas características hacen del Experto Universitario un aprendizaje llevadero e interactivo.





Cumple ahora tus objetivos, impulsando tu carrera hacia el Metaverso y la industria del gaming con las garantías de actuar en el escenario real empresarial de forma exitosa"

Módulo 1. Industria *gaming* y *e-Sports* como entrada del Metaverso

1.1. El Metaverso a través de los videojuegos
- 1.1.1. Experiencias interactivas
- 1.1.2. Crecimiento y asentamiento del mercado
- 1.1.3. Madurez de la Industria

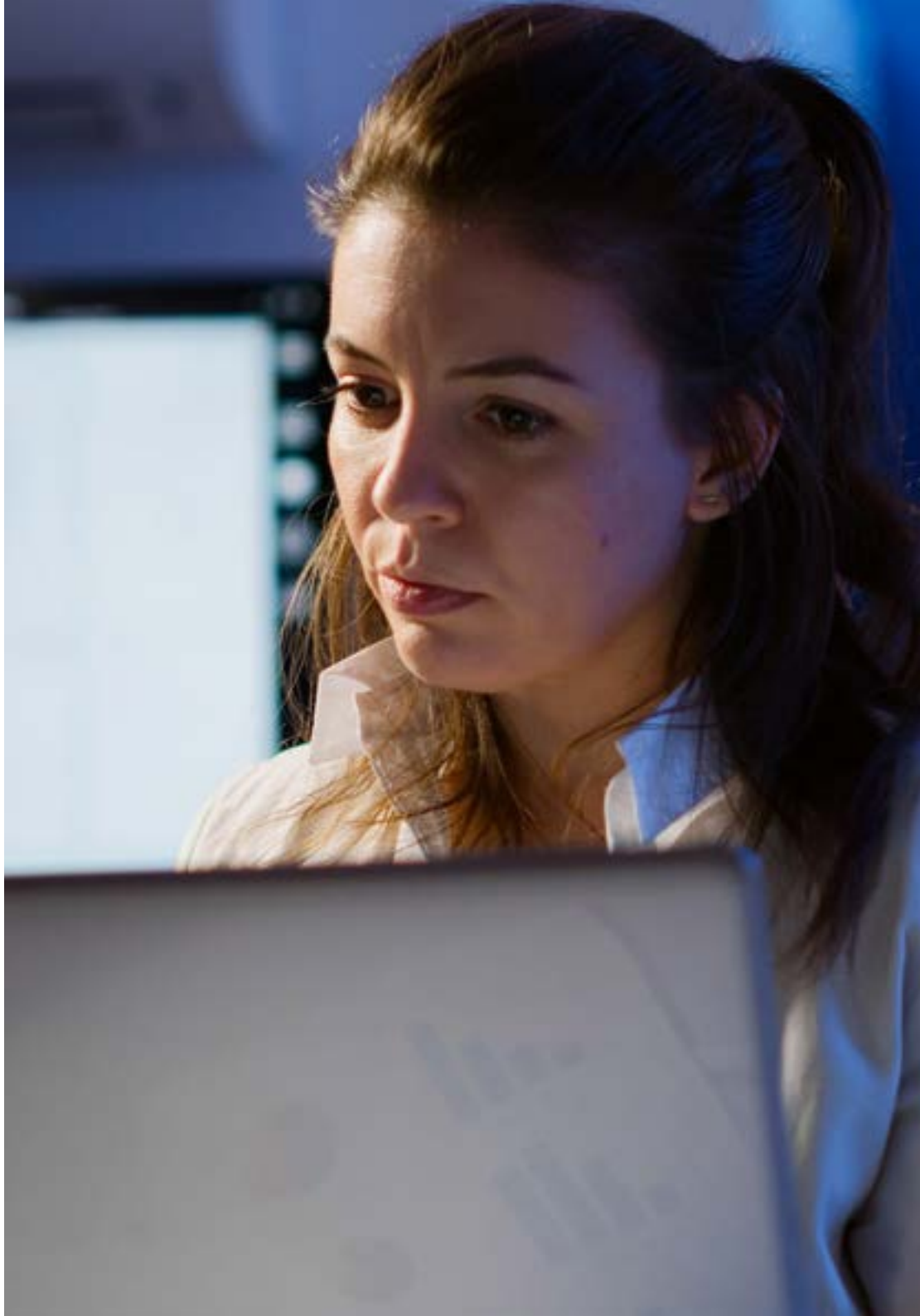
1.2. El caldo de cultivo de los Metaversos actuales
- 1.2.1. MMOs
- 1.2.2. Second Life
- 1.2.3. PlayStation Home

1.3. Metaverso multiplataforma. Revolución masiva del concepto
- 1.3.1. Neal Stephenson y su obra Snow Crash
- 1.3.2. De la ciencia ficción a la realidad
- 1.3.3. Mark Zuxkerberg Meta. La revolución masiva del concepto

1.4. Estado de la industria del videojuego. Plataformas o canales del Metaverso
- 1.4.1. Cifras de la industria del videojuego
- 1.4.2. Plataformas o canales del Metaverso
- 1.4.3. Proyecciones económicas para los próximos años
- 1.4.4. Cómo aprovechar, al máximo, el excelente estado de forma de la industria

1.5. Modelos de negocio: F2P vs. Premium
- 1.5.1. *Free to play* o F2P
- 1.5.2. Premium
- 1.5.3. Modelos Híbridos. Propuestas alternativas

1.6. *Play-to-earn*
- 1.6.1. El éxito de CryptoKitties
- 1.6.2. Axie Infinity. Otros casos de éxito
- 1.6.3. Desgaste del *Play-to-earn* y la creación del *Play&Earn*



1.7. GameFi: Paradigma jugador-inversor
- 1.7.1. GameFi
- 1.7.2. Videojuegos como trabajo
- 1.7.3. Ruptura del modelo clásico de la diversión

1.8. El Metaverso en el ecosistema clásico de la industria
- 1.8.1. Prejuicios de los aficionados, mala imagen generalizada
- 1.8.2. Dificultades tecnológicas y de implementación
- 1.8.3. Falta de madurez

1.9. Metaverso: Interactividad vs. Experiencia jugable
- 1.9.1. Experiencia interactiva y experiencia jugable
- 1.9.2. Tipos de experiencia en los Metaversos actuales
- 1.9.3. Balance perfecto entre ambas

1.10. Metaverso para los *e-Sports*
- 1.10.1. Dificultades de los equipos para crecer
- 1.10.2. Metaverso: experiencias inmersivas, comunidades y clubes exclusivos
- 1.10.3. Monetización de usuarios por tecnología *Blockchain*

Módulo 2. Ecosistema y actores principales del Metaverso

2.1. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
- 2.1.1. La colaboración en el desarrollo de ecosistemas abiertos
- 2.1.2. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
- 2.1.3. Impacto del ecosistema en el crecimiento del Metaverso

2.2. Proyectos *Opensource*. Catalizadores del desarrollo tecnológico
- 2.2.1. El *Opensource* como acelerador de la innovación
- 2.2.2. Integración de proyectos *Opensource*. Visión completa
- 2.2.3. Los estándares y tecnologías abiertas como aceleradores

2.3. Comunidades de la Web 3.0
- 2.3.1. El proceso de creación y desarrollo de comunidades
- 2.3.2. Aportación de las comunidades al progreso tecnológico
- 2.3.3. Comunidades más relevantes de la Web 3.0

2.4. Redes y relaciones sociales en la web
- 2.4.1. Tecnologías facilitadoras de nuevas formas de relacionarnos
- 2.4.2. Entornos físicos y digitales donde construir comunidades Web3
- 2.4.3. La evolución de las redes sociales Web2 hacia la Web3

2.5. Usuarios, empresas y ecosistema. Avance del Metaverso
- 2.5.1. Los Metaversos con visión de la Web 3.0
- 2.5.2. Las corporaciones que invierten en Metaverso
- 2.5.3. El ecosistema que permite ofrecer una solución completa

2.6. Creadores de contenido en el Metaverso
- 2.6.1. Los nómadas digitales
- 2.6.2. Las organizaciones, constructores de un nuevo canal de relación con sus clientes
- 2.6.3. Influencers, *streamers* o *gamers* como *early adopters*

2.7. Proveedores de experiencias en el Metaverso
- 2.7.1. Canales de venta reinventados
- 2.7.2. Experiencias inmersivas
- 2.7.3. Personalización justa y transparente

2.8. Descentralización e infraestructura tecnológica en el Metaverso
- 2.8.1. Tecnologías distribuidas y descentralizadas
- 2.8.2. *Proof of Work* vs. *Proof of Stake*
- 2.8.3. Capas tecnológicas clave para la evolución del Metaverso

2.9. Interfaz humana, dispositivos electrónicos que habilitan la experiencia del Metaverso
- 2.9.1. La experiencia que ofrecen los dispositivos tecnológicos existentes
- 2.9.2. Tecnologías avanzadas en Metaverso
- 2.9.3. La Realidad Extendida (XR) como Inmersión en el Metaverso

2.10. Incubadoras, aceleradoras y vehículos de inversión en el Metaverso
- 2.10.1. Incubadoras y aceleradoras para desarrollar Negocios en el Metaverso
- 2.10.2. Financiación e inversión en el Metaverso
- 2.10.3. Atracción del "Smart Capital"

Módulo 3. Inversión y finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso

3.1. Las finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso
- 3.1.1. Las finanzas descentralizadas
- 3.1.2. Las finanzas en un entorno descentralizado
- 3.1.3. Aplicación de las finanzas descentralizadas

3.2. Conceptos financieros avanzados aplicados a DeFi
- 3.2.1. Oferta monetaria e inflación
- 3.2.2. Negocios de volumen y margen
- 3.2.3. Garantía y rendimiento

3.3. Modelos de negocio DeFi aplicados a Metaverso
- 3.3.1. *Lending* y Yield Farming
- 3.3.2. Sistemas de pago
- 3.3.3. Servicios bancarios y de seguros

3.4. Plataformas DeFi aplicados a Metaverso
- 3.4.1. DEXes
- 3.4.2. Wallets
- 3.4.3. Herramientas de analítica

3.5. Cash Flow en proyectos DeFi enfocados al Metaverso
- 3.5.1. Cash Flow en Proyectos DeFi
- 3.5.2. Fuentes de Cash Flow
- 3.5.3. Volumen vs Margen

3.6. *Token economics*. Utilidad en Metaverso
- 3.6.1. *Token economics*
- 3.6.2. Utilidad del Token
- 3.6.3. Sostenibilidad del Token





3.7. Gobernanza DeFi enfocada al Metaverso
- 3.7.1. Gobernanza DefI
- 3.7.2. Modelos de Gobernanza
- 3.7.3. DAO

3.8. El sentido de DeFi en el Metaverso
- 3.8.1. Sinergias entre DeFi y Metaverso
- 3.8.2. Valor de DeFi en el Metaverso
- 3.8.3. Crecimiento del Metaverso a través de DeFi

3.9. DeFi en el Metaverso, Casos de uso
- 3.9.1. DeFi en Metaverso. Casos de uso
- 3.9.2. Modelos de negocio nativos Web3
- 3.9.3. Modelos de negocio híbridos

3.10. Futuro DeFi en el Metaverso
- 3.10.1. Agentes relevantes
- 3.10.2. Líneas de desarrollo
- 3.10.3. Adopción masiva

Analiza el panorama financiero tradicional, sus carencias y sus puntos fuertes y compáralo con el digital, gracias a todos los conocimientos que adquirirás con TECH"

05

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.

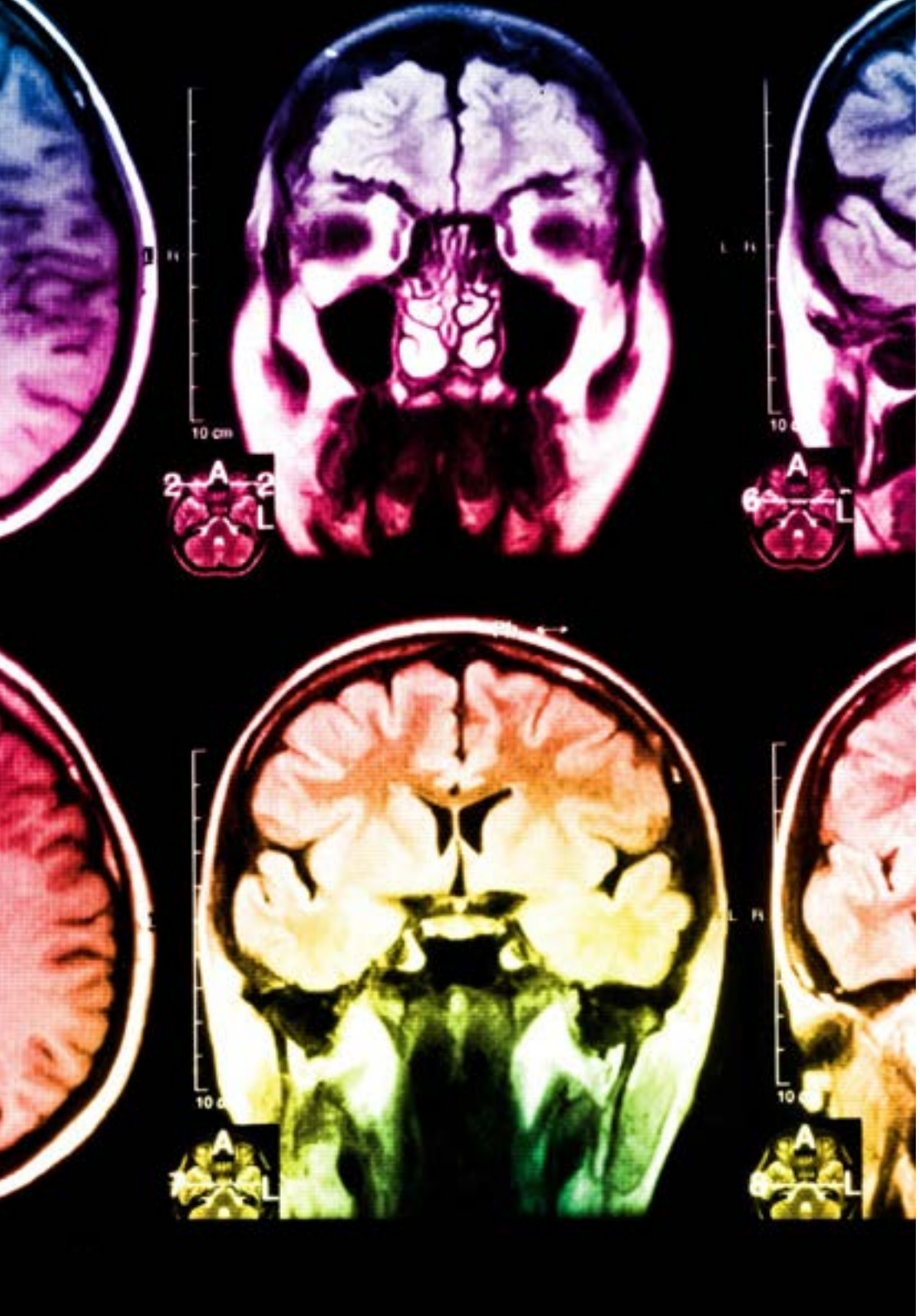
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

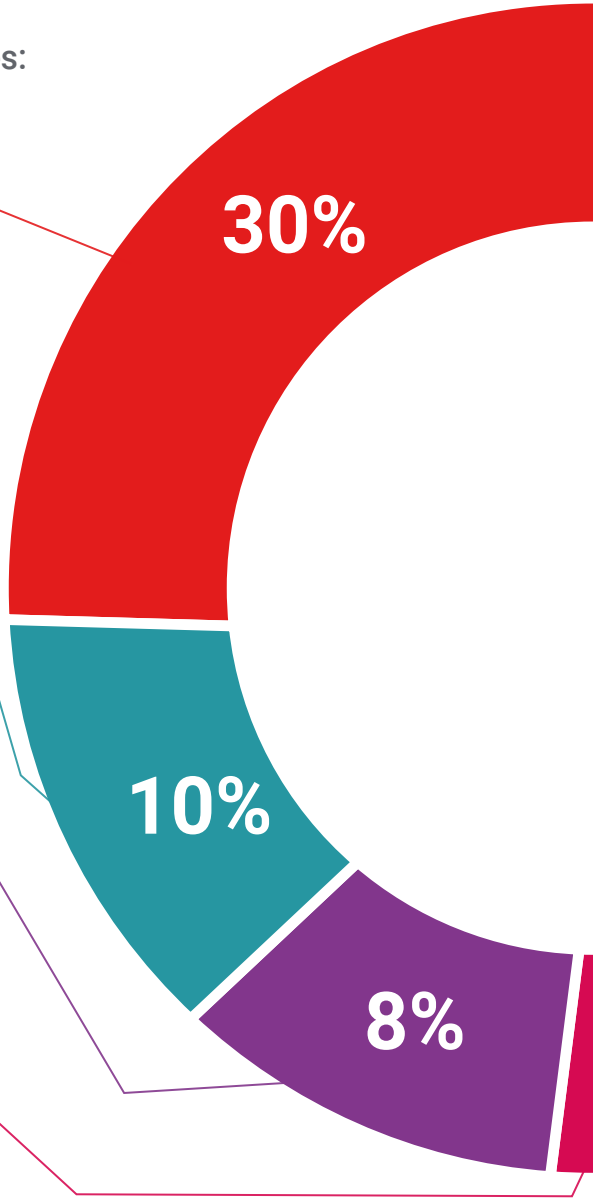
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

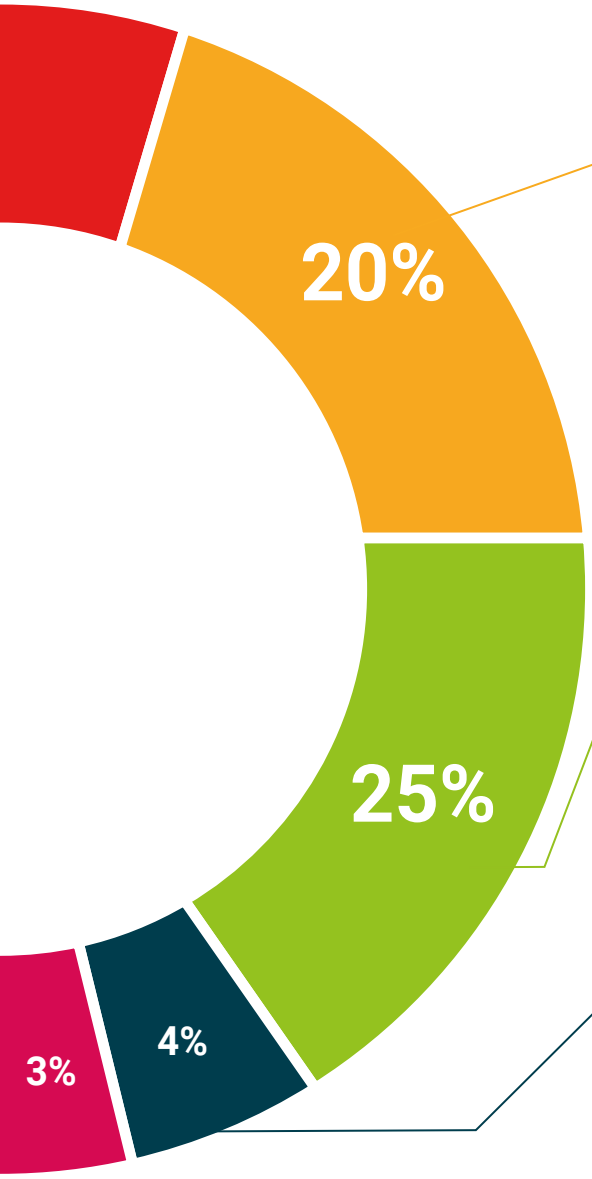
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports** en el 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso**

Nº Horas Oficiales: **450 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

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 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

*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

Experto Universitario

Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso



tech universidad tecnológica