Executive Master
Management nel Metaverso

MMM

tech global university

Executive Master
Management nel Metaverso

- Modalità: **online**
- Durata: **12 mesi**
- Titolo: **TECH Global University**
- Accreditamento: **60 ECTS**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**
- Rivolto a: **Laureati che abbiano precedentemente conseguito una qualsiasi delle qualifiche del campo delle Scienze sociali e giuridiche, amministrative e gestionali, così come professionisti della tecnologia che vogliano reinventare le loro carriere in un'industria in piena espansione**

Accesso al sito web: **www.techtitute.com/it/business-school/master/master-management-metaverso**

Indice

01 Benvenuto — pag. 4

02 Perché studiare in TECH? — pag. 6

03 Perché scegliere il nostro programma? — pag. 10

04 Obiettivi — pag. 14

05 Competenze — pag. 20

06 Struttura e contenuti — pag. 26

07 Metodologia — pag. 40

08 Profilo dei nostri studenti — pag. 48

09 Direzione del corso — pag. 52

10 Impatto sulla tua carriera — pag. 58

11 Benefici per la tua azienda — pag. 62

12 Titolo — pag. 66

01

Benvenuto

Il cyberspazio è stato invaso negli ultimi dieci anni da decine di progetti basati su spazi virtuali che generano milioni di dollari all'anno. Inoltre, lo sviluppo della realtà aumentata, l'iperconnessione e la crescita accelerata del web 3.0 invitano ad addentrarsi in un universo parallelo. È quindi un campo in cui, se si hanno le giuste competenze, è facile avere successo. Questo programma è stato creato quindi per consentire agli studenti di specializzarsi in questo settore grazie a un'esperienza accademica all'avanguardia, dinamica e 100% online. In questo modo, impareranno a costruire e gestire un metaverso decentralizzato in soli 12 mesi e con il sostegno di una grande università come TECH.

Ti piacerebbe acquisire conoscenze all'altezza di un gigante del metaverso come Mark Zuckerberg? Allora opta per una qualifica che ti fornirà tutto ciò di cui hai bisogno per farlo in soli 12 mesi"

02

Perché studiare in TECH?

TECH è la più grande business school del mondo che opera al 100% in modalità online. Si tratta di una Business School d'élite, con un modello dotato dei più alti standard accademici. Un centro internazionale ad alto rendimento per la preparazione intensiva di competenze manageriali.

TECH è un'università all'avanguardia della tecnologia, che agglomera tutte le risorse a sua disposizione con l'obiettivo di aiutare lo studente a raggiungere il successo aziendale"

In TECH Global University

Innovazione

L'Università offre un modello di apprendimento online che combina le ultime tecnologie educative con il massimo rigore pedagogico. Un metodo unico con il più alto riconoscimento internazionale che fornirà allo studente le chiavi per inserirsi in un mondo in costante cambiamento, in cui l'innovazione è concepita come la scommessa essenziale di ogni imprenditore.

"Caso di Successo Microsoft Europa" per aver incorporato l'innovativo sistema multivideo interattivo nei nostri programmi.

Massima esigenza

Il criterio di ammissione di TECH non si basa su criteri economici. Non è necessario effettuare un grande investimento per studiare in questa Università. Tuttavia, per ottenere una qualifica rilasciata da TECH, i limiti dell'intelligenza e della capacità dello studente saranno sottoposti a prova. I nostri standard accademici sono molto alti...

95 % | **degli studenti di TECH termina i suoi studi con successo.**

Networking

In TECH partecipano professionisti provenienti da tutti i Paesi del mondo al fine di consentire allo studente di creare una vasta rete di contatti utile per il suo futuro.

+100000
manager specializzati ogni anno

+200
nazionalità differenti

Empowerment

Lo studente cresce di pari passo con le migliori aziende e con professionisti di grande prestigio e influenza. TECH ha sviluppato alleanze strategiche e una preziosa rete di contatti con i principali esponenti economici dei 7 continenti.

+500 | **accordi di collaborazione con le migliori aziende**

Talento

Il nostro programma è una proposta unica per far emergere il talento dello studente nel mondo imprenditoriale. Un'opportunità unica di affrontare i timori e la propria visione relativi al business.

TECH si propone di aiutare gli studenti a mostrare al mondo il proprio talento grazie a questo programma.

Contesto Multiculturale

Gli studenti che intraprendono un percorso con TECH possono godere di un'esperienza unica. Studierai in un contesto multiculturale. Lo studente, inserito in un contesto globale, potrà addentrarsi nella conoscenza dell'ambito lavorativo multiculturale mediante una raccolta di informazioni innovativa e che si adatta al proprio concetto di business.

Gli studenti di TECH provengono da oltre 200 nazioni differenti.

Impara con i migliori

Il personale docente di TECH contribuisce a mostrare agli studenti il proprio bagaglio di esperienze attraverso un contesto reale, vivo e dinamico. Si tratta di docenti impegnati a offrire una specializzazione di qualità che permette allo studente di avanzare nella sua carriera e distinguersi in ambito imprenditoriale.

Professori provenienti da 20 nazionalità differenti.

"In TECH avrai accesso ai casi di studio più rigorosi e aggiornati del mondo accademico"

TECH punta all'eccellenza e dispone di una serie di caratteristiche che la rendono unica:

Analisi

In TECH esploriamo il lato critico dello studente, la sua capacità di mettere in dubbio le cose, la sua competenza nel risolvere i problemi e le sue capacità interpersonali.

Eccellenza accademica

TECH offre agli studenti la migliore metodologia di apprendimento online. L'università combina il metodo *Relearning* (la metodologia di apprendimento post-laurea meglio valutata a livello internazionale), con i casi di studio. Tradizione e avanguardia in un difficile equilibrio e nel contesto del più esigente itinerario educativo.

Economia di scala

TECH è la più grande università online del mondo. Dispone di oltre 10.000 corsi universitari di specializzazione universitaria. Nella nuova economia, **volume + tecnologia = prezzo dirompente**. In questo modo, garantiamo che lo studio non sia così costoso come in altre università.

03

Perchè scegliere il nostro programma?

Studiare con TECH significa moltiplicare le tue possibilità di raggiungere il successo professionale nell'ambito del Senior Management.

È una sfida che comporta sforzo e dedizione, ma che apre le porte a un futuro promettente. Lo studente imparerà dai migliori insegnanti e con la metodologia educativa più flessibile e innovativa.

Disponiamo del personale docente più prestigioso e del programma più completo del mercato, il che ci permette di offrire una preparazione di altissimo livello accademico"

Questo programma fornirà molteplici vantaggi professionali e personali, tra i seguenti:

01

Dare una spinta decisiva alla carriera di studente

Studiando in TECH, lo studente può prendere le redini del suo futuro e sviluppare tutto il suo potenziale. Completando il nostro programma acquisirà le competenze necessarie per ottenere un cambio positivo nella sua carriera in poco tempo.

Il 70% dei partecipanti a questa specializzazione ottiene un cambiamento di carriera positivo in meno di 2 anni.

02

Svilupperai una visione strategica e globale dell'azienda

TECH offre una visione approfondita della gestione generale per comprendere come ogni decisione influenzi le diverse aree funzionali dell'azienda.

La nostra visione globale di azienda migliorerà la tua visione strategica.

03

Consolidare lo studente nella gestione aziendale superiore

Studiare in TECH significa avere accesso ad un panorama professionale di grande rilevanza, che permette agli studenti di ottenere un ruolo di manager di alto livello e di possedere un'ampia visione dell'ambiente internazionale.

Lavorerai con più di 100 casi reali di alta direzione.

04

Assumerai nuove responsabilità

Durante il programma vengono mostrate le ultime tendenze, gli sviluppi e le strategie per svolgere il lavoro professionale in un contesto in continuo cambiamento.

Il 45% degli studenti ottiene una promozione interna nel proprio lavoro.

05

Accesso a un'importante rete di contatti

TECH crea reti di contatti tra i suoi studenti per massimizzare le opportunità. Studenti con le stesse preoccupazioni e il desiderio di crescere. Così, sarà possibile condividere soci, clienti o fornitori.

Troverai una rete di contatti essenziali per la tua crescita professionale.

06

Svilupperai il progetto di business in modo rigoroso

Lo studente acquisirà una profonda visione strategica che lo aiuterà a sviluppare il proprio progetto, tenendo conto delle diverse aree dell'azienda.

Il 20% dei nostri studenti sviluppa la propria idea di business.

07

Migliorare le *soft skills* e le competenze direttive

TECH aiuta lo studente ad applicare e sviluppare le conoscenze acquisite e migliorare le capacità interpersonali per diventare un leader che faccia la differenza.

Migliora le tue capacità di comunicazione e di leadership e dai una spinta alla tua professione.

08

Farai parte di una comunità esclusiva

Lo studente farà parte di una comunità di manager d'élite, grandi aziende, istituzioni rinomate e professori qualificati delle università più prestigiose del mondo: la comunità di TECH Global University.

Ti diamo l'opportunità di specializzarti grazie a un personale docente di reputazione internazionale.

04

Obiettivi

Le vaste opportunità di business che offre il metaverso sono il motivo per cui TECH ha ritenuto necessario sviluppare un programma che permetta ai professionisti interessati a questo settore di acquisire conoscenze specialistiche e utili a comprendere le sue complessità. L'obiettivo del Executive Master è quindi quello di fornire agli studenti le informazioni più esaustive e innovative relative agli ambienti virtuali, alle loro esigenze tecnologiche e ai requisiti del mercato attuale. In questo modo, potranno arricchire il proprio profilo professionale con la possibilità di gestire qualsiasi progetto legato a questo settore con totale garanzia di successo.

Se tra i tuoi obiettivi c'è quello di padroneggiare i dispositivi elettronici che permettono di vivere l'esperienza del metaverso, non cercare oltre: questo Executive Master ti offrirà questo e molto altro ancora"

TECH fa suoi gli obiettivi dei suoi studenti. Lavoriamo insieme per raggiungerli.

Il **Executive Master in Management nel Metaverso** permetterà allo studente di:

01 Esaminare l'importanza dei valori della Blockchain in un nuovo mondo virtuale

02 Approfondire le opportunità che la Blockchain ci offre come utenti del Metaverso

03 Concepire il web 3.0 come componente principale per la creazione di un metaverso

04 Determinare le barriere e il potenziale che hanno VR e AI

05 Acquisire una comprensione generale del panorama finanziario tradizionale, delle sue carenze e dei suoi punti di forza

06 Determinare la motivazione della finanza decentrata e le soluzioni che apportano

07 Acquisire una comprensione specialistica dell'attuale panorama tecnologico applicato Web3 e al Metaverso

08 Sviluppare la capacità di comprendere concetti di programmazione avanzati

09 Determinare i videogiochi più influenti della storia fino al concetto di Metaverso

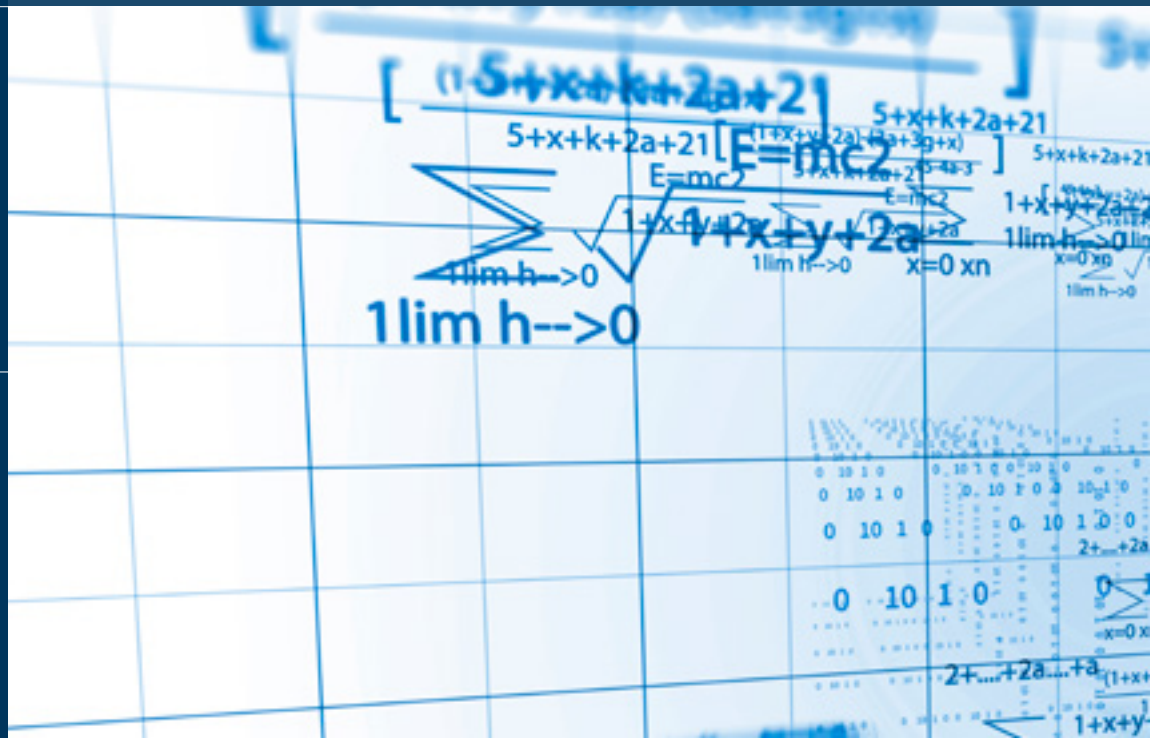
10 Stabilire come sono emersi e il contributo dei videogiochi multiplayer online quando hanno iniziato a diventare popolari e quali esperienze hanno spostato negli ambienti virtuali oggi

11 Sviluppare la capacità di business nel Metaverso in diversi settori e industrie

12 Analizzare diverse azioni di impatto sociale replicabili nel mondo reale

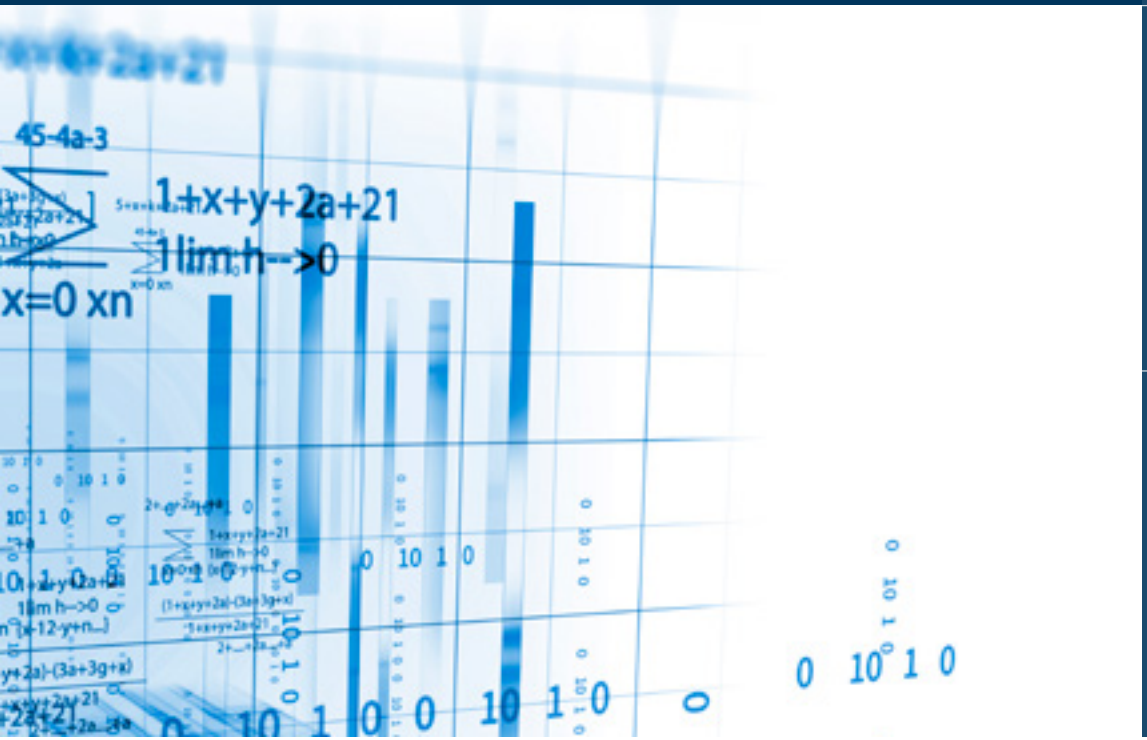
13 Analizzare l'impatto dell'Opensource sullo sviluppo dell'ecosistema del Metaverso

14 Esaminare il ruolo delle comunità nell'evoluzione dell'ecosistema



15 Strutturare un piano di marketing in un nuovo universo

16 Elaborare strategie di Marketing nel metaverso



17 Generare una struttura definita del funzionamento e dell'applicazione del Metaverso in tutte le aree in cui si svilupperà

18 Individuare le opportunità offerte dall'attuazione del Metaverso a livello personale, sociale e aziendale

05

Competenze

Questo programma e la sua natura multidisciplinare consentono a TECH di offrire un'esperienza accademica 100% online attraverso la quale lo studente potrà, in modo garantito, perfezionare e ampliare il proprio background di competenze professionali. Avrà infatti a disposizione numerosi casi d'uso basati su situazioni reali del mondo aziendale in modo che, attraverso un'efficace risoluzione dei problemi, possa mettere in pratica le competenze e applicare strategie e linee guida efficaci che miglioreranno notevolmente le sue capacità di leadership in soli 12 mesi.

Il programma ideale per perfezionare le proprie capacità di marketing di prodotti e servizi, collegando il mondo reale con quello virtuale allo stile Meta"

01 Decifrare le opportunità di business per utenti e organizzazioni

02 Navigare dal Web 3.0 al Metaverso

03 Esaminare la legislazione in materie di Metaversi

04 Analizzare i diversi tipi di identità digitale alla base di un Metaverso

05 Analizzare la funzione dei dati nel Metaverso

06 Trasformare i casi d'uso della *Blockchain* in valore per gli utenti del Metaverso

07 Sviluppare i concetti fondamentali della finanza decentrata

08 Scoprire come funzionano le principali piattaforme dell'ecosistema

09 Valutare le possibilità di interconnessione tra piattaforme e fornitori nell'ecosistema Metaverso

10 Potenziare la capacità di proiezione delle tecnologie attuali verso il futuro

11 Distinguere in modo dettagliato le esperienze interattive dei giochi Stabilire le differenze tra i due concetti per definire gli obiettivi da raggiungere all'interno del business

12 Applicare gli strumenti forniti dalla tecnologia attuale per creare sinergie tra mercati specializzati come quello degli *e-Sports* e il Metaverso

13 Comprendere perché il *Business to Avatar* è il principale modello di business per i marchi

14 Stabilire i vantaggi e le sfide che i marchi devono affrontare per avanzare nel Metaverso

15 Ordinare i partecipanti dell'ecosistema e comprendere il loro ruolo

16 Approfondire i progetti sviluppando metaversi insieme a un ecosistema

17 Monetizzare il metaverso

18 Sviluppare nuove capacità disruptive

19 Potenziare le idee già consolidate per il Metaverso ed essere in grado di trovare soluzioni alle sfide attualmente affrontate con lo sviluppo dello stesso

20 Reagire alle implicazioni sociali e psicologiche che il Metaverso pone nel presente e consolidare quelle conoscenze come base di problemi che possono emergere in futuro in queste aree

06

Struttura e contenuti

TECH è pioniere nel settore universitario in quanto all'uso della metodologia del *Relearning* nella creazione dei suoi programmi. Questa strategia pedagogica consiste nella ripetizione dei concetti più importanti nel corso del programma, affinché lo studente acquisisca i concetti in modo naturale e progressivo. Sulla base di ciò e della qualità e quantità di materiale che possiede, questo Executive Master è la migliore opzione accademica che gli studenti possono scegliere per specializzarsi nell'ambiente del metaverso e nella gestione di progetti legati ai mondi virtuali.

TECH ti farà conoscere in questo Executive Master la legislazione internazionale del metaverso, affinché tu possa creare i tuoi progetti in modo efficace e senza ostacoli amministrativi"

Piano di studi

Per lo sviluppo del piano di studi di questo Executive Master in Management nel Metaverso, TECH ha tenuto conto delle raccomandazioni del personale docente, composto da professionisti del settore che conoscono nel dettaglio le sue particolarità e i requisiti che lo studente deve soddisfare per avere successo. Questo ha permesso di creare un corso multidisciplinare, all'avanguardia e intensivo, che li preparerà ad affrontare sfide e decisioni complesse nel mondo degli affari dell'industria *Gaming*.

Si tratta di un'esperienza accademica della durata di 1.500 ore in cui vengono presentati contenuti diversificati, con il miglior programma e casi d'uso sul metaverso, senza dimenticare il materiale complementare che lo studente può utilizzare per approfondire le diverse sezioni del programma in modo personalizzato. Potrà così approfondire aspetti chiave come costruire un metaverso decentralizzato, i modelli di business di successo in questo settore e i principali attori coinvolti in un progetto virtuale.

Sarà così in grado di acquisire una specializzazione di lato livello, al pari dei migliori esperti del settore. Inoltre, inserire questa qualifica nel suo CV gli darà accesso a un futuro lavorativo più prospero e di successo, in cui potrà raggiungere i più ambiziosi obiettivi di carriera. Si tratta quindi di un'opportunità accademica unica per diventare il prossimo Mark Zuckerberg in soli 12 mesi di preparazione 100% online.

Questo programma ha una durata di 12 mesi ed è suddiviso in 10 moduli:

Modulo 1	Web 3.0. Base del Metaverso
Modulo 2	Metaverso
Modulo 3	Blockchain: la chiave per costruire un metaverso decentralizzato
Modulo 4	Investimenti e finanza decentralizzati (DeFi) nel Metaverso
Modulo 5	Tecnologie avanzate per lo sviluppo del Metaverso
Modulo 6	Industria *Gaming* e e-Sports come accesso al Metaverso
Modulo 7	Modello di business. Casi pratici nel Metaverso
Modulo 8	Ecosistema e attori principali del Metaverso
Modulo 9	Marketing Metaverso
Modulo 10	Panorama attuale della corsa verso la costruzione del futuro metaverso

Dove, quando e come si svolge?

TECH offre la possibilità di svolgere questo Executive Master in Management nel Metaverso completamente online. Durante i 12 mesi della specializzazione, lo studente potrà accedere a tutti i contenuti di questo programma in qualsiasi momento, il che gli consente di autogestire il suo tempo di studio.

Un'esperienza educativa unica, chiave e decisiva per potenziare la tua crescita professionale e dare una svolta definitiva.

Modulo 1. Web 3.0. Base del Metaverso

1.1. Internet. Da ARPAnet a WWW
1.1.1. ARPAnet. Origine militare del web
1.1.2. Protocolli attuali e motori di ricerca
1.1.3. Rivoluzione digitale. Social network e commercio elettronico

1.2. Dal Web 2.0 al Web 3.0
1.2.1. Interazione e carattere sociale del Web
1.2.2. Paradigma del decentramento e dell'onnipresenza
1.2.3. Web semantico e intelligenza artificiale

1.3. Web 3.0. Best practice
1.3.1. Privacy e Sicurezza
1.3.2. Trasparenza e decentramento
1.3.3. Rapidità e accessibilità

1.4. Web 3.0. Applicazioni
1.4.1. Siri e nuovi modelli di assistenti virtuali
1.4.2. Wolfram Alpha o l'alternativa Web 3.0 a Google
1.4.3. Second Life. Ambienti 3D avanzati

1.5. Ruolo delle aziende tecnologiche nel Web 3.0
1.5.1. Da Facebook a Meta
1.5.2. Iperfinanziamento e aziende senza CEO
1.5.3. *Metaverse Standards Forum* e Web 5.0

1.6. Regolamentazione e conformità sul Web 3.0
1.6.1. Utenti finali del Web 3.0
1.6.2. Modelli di business per utenti e organizzazioni
1.6.3. Regolazione e adempimenti normativi

1.7. Il Web 3.0 negli affari impatto
1.7.1. Impatto del Web 3.0 sugli affari
1.7.2. Relazione sociale tra marchi e utenti Nuovo contesto
1.7.3. Il commercio elettronico, il prossimo livello

1.8. Web 3.0. Nuovi ambienti di relazione sociale tra marchi e utenti
1.8.1. Frodi e rischi associati
1.8.2. Nuovi ambienti di relazione sociale tra marchi e utenti
1.8.3. L'impatto ambientale

1.9. I nomadi digitali. Architetti del Web 3.0
1.9.1. Nuovi utenti, nuove esigenze
1.9.2. I nomadi digitali come architetti del Web 3.0
1.9.3. Web 3.0. Contributi

1.10. Senza Web 3.0 non c'è Metaverso
1.10.1. Web 3.0 e Metaverso
1.10.2. Ambiente virtuale: tecnologie esponenziali
1.10.3. Web 3.0, Connessione con il mondo fisico: successo

Modulo 2. Il metaverso

2.1. Economia nel Metaverso: criptovalute e *Token* non fungibili (NFT)
2.1.1. Criptovalute e NFT. Evoluzione dell'economia del Metaverso
2.1.2. Economia digitale
2.1.3. Interoperabilità per un'economia sostenibile

2.2. Metaverso & Web 3.0 nello spazio delle criptovalute
2.2.1. Metaverso & Web 3.0
2.2.2. Tecnologia decentralizzata
2.2.3. *Blockchain,* la base del Web 3.0 e Metaverso

2.3. Tecnologie avanzate per Metaverso
2.3.1. Realtà aumentata e realtà virtuale
2.3.2. Intelligenza artificiale
2.3.3. IoT

2.4. Corporate governance: il diritto internazionale nel Metaverso
2.4.1. La FED
2.4.2. Legislazione nel Metaverso
2.4.3. Il mining

2.5. Identità digitale per persone, risorse e aziende
2.5.1. La reputazione online
2.5.2. Tutela
2.5.3. Impatto dell'identità digitale nel mondo reale

2.6. Nuovi canali di vendita
2.6.1. *Business to Avatar*
2.6.2. Migliorare l'esperienza utente
2.6.3. Prodotti, servizi e contenuti in un unico ambiente

2.7. Esperienze basate su ideali, credenze e gusti
2.7.1. L'intelligenza artificiale come motore revulsivo
2.7.2. Esperienze adattate all'individuo
2.7.3. Il potere della manipolazione delle masse

2.8. VR, AR, AI & IoT
2.8.1. Tecnologie avanzate. Successo del Metaverso
2.8.2. Esperienza immersiva
2.8.3. Analisi tecnologica. Usi

2.9. Aspetti chiave del metaverso: presenza, interoperabilità e standardizzazione
2.9.1. Interoperabilità. Primo comandamento
2.9.2. Standardizzazione dei Metaversi per un corretto funzionamento
2.9.3. I Metaversi del Metaverso

2.10. Real Estate nel Metaverso
2.10.1. Metodi di guadagno nel Metaverso
2.10.2. Commercio senza frontiere in spazi virtuali
2.10.3. Riduzione delle operazioni in spazi fisici

Modulo 3. *Blockchain*: la chiave per costruire un metaverso decentralizzato

3.1. Bitcoin
3.1.1. Satoshi Nakamoto
3.1.2. Impatto del Bitcoin sul contesto economico, politico e sociale
3.1.3. L'ecosistema del Bitcoin. Casi d'uso

3.2. *Blockchains* pubblici o privati. Nuovo modello di Governance
3.2.1. *Blockchain* pubbliche o private
3.2.2. *Blockchain*. Modello di governance
3.2.3. *Blockchain*. Casi d'uso

3.3. *Blockchain*. Il valore dei dati
3.3.1. Il valore dei dati in un nuovo paradigma digitale
3.3.2. Il contributo della Blockchain ai dati e al loro valore
3.3.3. Tecnologie avanzate per lavorare con dati gestiti

3.4. Decentralizzazione e automazione del Metaverso
3.4.1. Decentralizzazione e automazione
3.4.2. Risposta tecnologica alle esigenze degli utenti
3.4.3. Business del futuro

3.5. Il modello di governance del Metaverso attraverso le DAO
3.5.1. Valore delle DAO per il Metaverso
3.5.2. Le DAO. Regole di gioco trasparenti per l'utente
3.5.3. DAO che aggiungono valore al Metaverso

3.6. Proprietà e valore degli asset digitali e della tokenizzazione
3.6.1. Il valore dei *Non Fungible Tokens*(NFT)
3.6.2. Tokenizzazione degli asset fisici o virtuali
3.6.3. Risorse digitali nel Metaverso. Casi d'uso

3.7. L'economia del Metaverso
3.7.1. Archiviazione e scambio di valore con le criptovalute
3.7.2. Modelli di business per utenti e organizzazioni
3.7.3. Le finanze del Metaverso potenziate dalla *Blockchain*

3.8. L'identità digitale
3.8.1. Certificazione di identità digitale
3.8.2. Avatar nel Metaverso
3.8.3. Utenti e organizzazioni. L'identità digitale

3.9. *Smart Contracts*, DApps e il Criptoverso
3.9.1. Mondo reale e Mondo virtuale. Reinventare le proprie attività
3.9.2. Applicazioni decentralizzate
3.9.3. *Blockchain* applicata. Un nuovo universo di possibilità

3.10. Il Metaverso. Nuovo Internet
3.10.1. Reinvenzione di Internet attraverso il Metaverso
3.10.2. Nuovo ambiente economico e sociale
3.10.3. Connessione del mondo fisico e virtuale

Modulo 4. Investimenti e finanza decentralizzati (DeFi) nel Metaverso

4.1. Investimenti e finanza decentralizzati (DeFi) nel Metaverso
4.1.1. Le finanze decentralizzate
4.1.2. La finanza in un ambiente decentralizzato
4.1.3. Applicare le finanze decentralizzate

4.2. Concetti finanziari avanzati applicati a DeFi
4.2.1. Offerta di moneta e inflazione
4.2.2. Fatturato e margine
4.2.3. Garanzia e prestazioni

4.3. Modelli di business DeFi applicati al Metaverso
4.3.1. *Lending* e *Yield Farming*
4.3.2. Sistemi di pagamento
4.3.3. Servizi bancari e assicurativi

4.4. Piattaforme DeFi applicate a Metaverso
4.4.1. DEX
4.4.2. *Wallet*
4.4.3. Strumenti analitici

4.5. Cash Flow nei progetti DeFi incentrati sul Metaverso
4.5.1. *Cash Flow* nei progetti DeFi
4.5.2. Fonti di *Cash Flow*
4.5.3. Volume e Margine

4.6. *Token Economics*. Utilità nel Metaverso
4.6.1. *Token Economics.*
4.6.2. Utilità del *Token*
4.6.3. Sostenibilità del *Token*

4.7. Governance DeFi focalizzata sul Metaverso
4.7.1. Governance DeFi
4.7.2. Modello di governance
4.7.3. DAO

4.8. Il senso di DeFi nel Metaverso
4.8.1. Sinergie tra DeFi e Metaverso
4.8.2. Valori di DeFi nel Metaverso
4.8.3. Crescita del Metaverso attraverso DeFi

4.9. DeFi nel Metaverso, Casi d'uso
4.9.1. DeFi nel Metaverso. Casi d'uso
4.9.2. Modelli di business nativi Web3
4.9.3. Modelli di business ibridi

4.10. Il futuro DeFi nel Metaverso
4.10.1. Soggetti rilevanti
4.10.2. Linee di sviluppo
4.10.3. Adozione di massa

Modulo 5. Tecnologie avanzate per lo sviluppo del Metaverso

5.1. Stato dell'arte dello sviluppo del Metaverso
5.1.1. Aspetti tecnici per del Web2
5.1.2. Tecnologie a supporto del Metaverso
5.1.3. Aspetti tecnici per del Web3

5.2. Ambiente di sviluppo, linguaggi di programmazione e *framework* Web2
5.2.1. Ambienti di sviluppo Web2
5.2.2. Linguaggio di programmazione Web2
5.2.3. *Frameworks* Web2

5.3. Ambiente di sviluppo, linguaggi di programmazione e *framework* Web3
5.3.1. Ambienti di sviluppo Web2
5.3.2. Linguaggio di programmazione Web2
5.3.3. *Frameworks* Web2

5.4. Oracles e *MultiChain*
5.4.1. *Onchain* vs. *Offchain*
5.4.2. Interoperabilità
5.4.3. *Multichain*

5.5. Motori grafici e software di progettazione 3D
5.5.1. CPU vs. GPU
5.5.2. Motori grafici
5.5.3. Software di progettazione 3D

5.6. Dispositivi e piattaforme
5.6.1. Hardware applicata ai videogiochi
5.6.2. Piattaforme
5.6.3. Il panorama competitivo attuale

5.7. Big Data e intelligenza artificiale nel Metaverso
5.7.1. Data Science. Trasformazione dei dati in informazioni
5.7.2. Big Data. Strategia per il ciclo di vita dei dati nel Metaverso
5.7.3. Intelligenza artificiale. Personalizzazione dell'esperienza utente

5.8. Realtà aumentata, realtà virtuale e realtà mista sul Metaverso
5.8.1. Realtà alternative
5.8.2. Realtà aumentata e Realtà virtuale
5.8.3. Realtà mista

5.9. *Internet of Things* e ricostruzione 3D
5.9.1. 5G e reti di telecomunicazioni
5.9.2. *Internet of Things*
5.9.3. Ricostruzione 3D

5.10. Il futuro della tecnologia. Il metaverso del 2050
5.10.1. Barriere tecnologiche
5.10.2. Vie di sviluppo
5.10.3. Metaverso nel 2050

Modulo 6. Industria *Gaming* e e-Sports come accesso al Metaverso

6.1. Metaverso attraverso i videogiochi
6.1.1. Esperienze interattive
6.1.2. Crescita e posizionamento di mercato
6.1.3. Maturità del settore

6.2. Il terreno di coltura dei Metaversi attuali
6.2.1. MMOs
6.2.2. Second Life
6.2.3. PlayStation Home

6.3. Un metaverso multipiattaforma. Rivoluzione di massa del concetto
6.3.1. Neal Stephenson e il suo Snow Crash
6.3.2. Dalla fantascienza alla realtà
6.3.3. Mark Zuckerberg Meta. Rivoluzione di massa del concetto

6.4. Stato dell'industria dei videogiochi. Piattaforme o canali del Metaverso
6.4.1. Uso nell'industria dei videogiochi
6.4.2. Piattaforme o canali del Metaverso
6.4.3. Proiezioni economiche per i prossimi anni
6.4.4. Come sfruttare al meglio le eccellenti condizioni di forma del settore

6.5. Modelli di business: F2P vs. Premium
6.5.1. *Free to play* o F2P
6.5.2. Premium
6.5.3. Modelli ibridi. Proposte alternative

6.6. *Play to earn*
6.6.1. Il successo di CryptoKitties
6.6.2. Axie Infinity. Altri casi di successo
6.6.3. Tramonto del *Play to earn* e la creazione del Play & Earn

6.7. *GameFi*: paradigma giocatore-inversore
6.7.1. *GameFi*
6.7.2. Videogiochi come lavoro
6.7.3. Rottura del modello classico di divertimento

6.8. Il Metaverso nell'ecosistema dell'industria
6.8.1. Pregiudizi degli affezionati, cattiva immagine diffusa
6.8.2. Difficoltà tecnologiche e di attuazione
6.8.3. Mancanza di maturità

6.9. Metaverso: interattività vs. Esperienza di gioco
6.9.1. Esperienza interattiva e di gioco
6.9.2. Tipi di esperienza nei Metaversi attuali
6.9.3. Equilibrio perfetto tra le due

6.10. Metaverso per gli e-Sports
6.10.1. Difficoltà dei dispositivi per crescere
6.10.2. Metaverso: esperienze immersive, comunità e club esclusivi
6.10.3. Monetizzazione degli utenti tramite tecnologia *Blockchain*

Modulo 7. Modello di business. Casi pratici nel Metaverso

7.1. Metaverso, un modello di business
7.1.1. Il Metaverso come modello di business
7.1.2. Rischi
7.1.3. Cambiamenti nelle abitudini

7.2. Strumenti di marketing e pubblicità nel Metaverso
7.2.1. AR&AI. Rivoluzione del marketing
7.2.2. Commercializzazione di VR
7.2.3. Video Marketing
7.2.4. Trasmissione in diretta

7.3. Spazi virtuali per le aziende
7.3.1. Connessione del mondo reale con quello virtuale
7.3.2. Metaverso e aziende. Spazi virtuali per le aziende
7.3.3. Impatto e reputazione del marchio

7.4. Meta: istruzione e apprendimento disruptivo. Applicazione all'industria
7.4.1. *e-Learning*
7.4.2. Interoperabilità formativa
7.4.3. Web 3 e Metaverso. Rivoluzione del mercato del lavoro

7.5. La rivoluzione del settore turistico e culturale
7.5.1. VR&AR. Nuovo concetto di viaggio
7.5.2. Impatto nel mondo reale e virtuale
7.5.3. Eliminazione delle barriere geografiche

7.6. Marketing di prodotti e servizi attraverso la connessione del mondo reale con quello virtuale e viceversa
7.6.1. Creazione di nuovi canali di vendita
7.6.2. Miglioramento dell'esperienza utente nel processo di acquisto
7.6.3. Consumo di contenuti

7.7. Eventi nel Metaverso attraverso ambienti virtuali
7.7.1. Rete di contenuti
7.7.2. Nuove vie di comunicazione in interazione
7.7.3. Ambito illimitato

7.8. Gestione e sicurezza dei dati nel Metaverso
7.8.1. Gestione e sicurezza. Protezione dei dati
7.8.2. Interoperabilità dei dati
7.8.3. Tracciabilità

7.9. SEO Visivo. Posizionamento online
7.9.1. AI, base del nuovo posizionamento
7.9.2. Valore aggiunto per l'audience
7.9.3. Contenuti unici e personalizzati

7.10. DAO nel Metaverso
7.10.1. Il backup nella Blockhain
7.10.2. Governance e potere decisionale
7.10.3. Fidelizzazione della comunità

Modulo 8. Ecosistema e attori principali del Metaverso

8.1. Ecosistemi di innovazione aperta nell'industria del metaverso
8.1.1. La collaborazione nello sviluppo di ecosistemi aperti
8.1.2. Ecosistemi di innovazione aperta nell'industria del metaverso
8.1.3. Impatto dell'ecosistema sulla crescita del Metaverso

8.2. Progetti *Opensource*. Catalizzatori dello sviluppo tecnologico
8.2.1. L'*Opensource* come acceleratore dell'innovazione
8.2.2. Integrazione di progetti *opensource*. Visione completa
8.2.3. Standard e tecnologie aperte come acceleratori

8.3. Comunità del Web 3.0
8.3.1. Il processo di creazione e sviluppo di una comunità
8.3.2. Contributo delle comunità al progresso tecnologico
8.3.3. Comunità più importanti del Web 3.0

8.4. Social e relazioni sociali sul web
8.4.1. Tecnologie che facilitano nuove forme di relazione
8.4.2. Ambienti fisici e digitali in cui costruire comunità Web3
8.4.3. L'evoluzione dei social network Web2 verso il Web3

8.5. Utenti, aziende ed ecosistema. Progressi del Metaverso
8.5.1. I Metaversi con la visione del Web 3.0
8.5.2. Le aziende che investono in Metaverso
8.5.3. L'ecosistema che offre una soluzione completa

8.6. Creatori di contenuti nel Metaverso
8.6.1. I nomadi digitali
8.6.2. Organizzazioni, costruttori di un nuovo canale di relazione con i loro clienti
8.6.3. *Influencer, Streamer o Gamer* come *Early Adopters*

8.7. Fornitori di esperienza nel Metaverso
8.7.1. Canali di vendita reinventati
8.7.2. Esperienza immersiva
8.7.3. Personalizzazione equa e trasparente

8.8. Decentramento e infrastruttura tecnologica nel Metaverso
8.8.1. Tecnologie distribuite e decentrate
8.8.2. *Proof of Work* vs. *Proof of Stake*
8.8.3. Livelli tecnologici chiave per l'evoluzione del Metaverso

8.9. Interfaccia umana, dispositivi elettronici che abilitano l'esperienza del Metaverso
8.9.1. L'esperienza offerta dai dispositivi tecnologici esistenti
8.9.2. Tecnologie avanzate nel Metaverso
8.9.3. La realtà estesa (XR) come immersione nel Metaverso

8.10. Incubatori, acceleratori e veicoli di investimento nel Metaverso
8.10.1. Incubatori e acceleratori per sviluppare attività nel Metaverso
8.10.2. Finanziamenti e investimenti nel Metaverso
8.10.3. Attrazione dello Smart Capital

Modulo 9. Marketing Metaverso

9.1. Il Metaverso. Nuova piattaforma per il consumo di contenuti pubblicitari
9.1.1. Modello Big Bang. Origine della Pubblicità
9.1.2. Serotonina: il motore che muove gli avatar
9.1.3. Immediatezza, una nuova misura di soddisfazione

9.2. Reindirizzamento del traffico ai metaversi: transizione da *funnel ad atmosfere di conversione*
9.2.1. La pubblicità come molecola che avvolge gli ecosistemi digitali
9.2.2. Abitanti di un Metaverso
9.2.3. Endosfera del metaverso

9.3. Conversione in Metaversi: monetizzazione delle atmosfere
9.3.1. Redditività
9.3.2. Notorietà, conversione, retargeting e fidelizzazione
9.3.3. Shopping: la benzina del metaverso

9.4. Barriere di supporti pubblicitari tradizionali vs. Metaverso
9.4.1. Pubblicità tradizionale. Supporti
9.4.2. Metaverso: loop di supporti tridimensionali
9.4.3. Trasformazione delle tradizioni pubblicitarie

9.5. Il *funnel* del metaverso: un imbuto tridimensionale
9.5.1. Contatti
9.5.2. Prospetti
9.5.3. Clienti

9.6. KPI nel Metaverso: misurare l'effetto della tua pubblicità in uno spazio immersivo
9.6.1. Attenzione
9.6.2. Interesse
9.6.3. Decisione
9.6.4. Azione
9.6.5. Ricordo

9.7. Pubblicità nel Metaverso
9.7.1. Sviluppo digitale dei sensi nel Metaverso: ingannare la mente
9.7.2. Come coinvolgere gli utenti attraverso esperienze tridimensionali mai viste
9.7.3. Nuovi supporti tridimensionali

9.8. NFT's: i nuovi club di fidelizzazione
9.8.1. Comprando la fedeltà
9.8.2. Vantando l'esclusività
9.8.3. NFT come identificatore nel metaverso

9.9. Esperienze di consumo nei Metaversi
9.9.1. Avvicinando il prodotto al cliente
9.9.2. Limitazioni degli ambienti tridimensionali: i 6 sensi
9.9.3. Generare ambienti controllati

9.10. Casi di successo pratici di Marketing nel Metaverso
9.10.1. Avatar
9.10.2. Economia
9.10.3. *Gaming*

Modulo 10. Panorama attuale della corsa verso la costruzione del futuro metaverso

10.1. Visione del Metaverso da parte dei *Player* dell'industria
10.1.1. Implementazione del Metaverso nelle strutture attuali
10.1.2. Aziende in via di sviluppo nel Metaverso
10.1.3. Aziende radicate nel Metaverso

10.2. Identità digitale e implicazioni sociali ed etiche del Metaverso
10.2.1. Identità digitali nel Metaverso
10.2.2. Coinvolgimento sociale
10.2.3. Risvolti etici

10.3. Metaverso oltre il *Gaming*
10.3.1. Il *Gaming* come contatto
10.3.2. Settori che arrivano per rimanere
10.3.3. Reinvenzione di alcune attività

10.4. Ambiente lavorativo e professionale nel Metaverso
10.4.1. Identificazione delle opportunità di lavoro nel Metaverso
10.4.2. Nuove carriere professionali
10.4.3. Adeguamento dei lavori in corso al Metaverso

10.5. Neuromarketing nel Metaverso
10.5.1. Comportamento del consumatore nel Metaverso
10.5.2. Marketing esperienziale
10.5.3. Strategie di Neuromarketing nel Metaverso

10.6. Metaverso e cibersecurity
10.6.1. Minacce implicite
10.6.2. Identificare le modifiche alla sicurezza digitale del Metaverso
10.6.3. Sicurezza informatica reale nel Metaverso

10.7. Risvolti emotivi e psicologici dell'esperienza nel Metaverso. Best practice
10.7.1. Adeguarsi a una nuova esperienza
10.7.2. Effetti collaterali dell'interazione con il Metaverso
10.7.3. Best practice nel Metaverso

10.8. Adeguamento della legalità al Metaverso
10.8.1. Le sfide legali del Metaverso
10.8.2. Modifiche legali necessarie
10.8.3. Contratti, proprietà intellettuale e altri rapporti

10.9. *Roadmap* a breve, medio e lungo termine del Metaverso
10.9.1. *Roadmap* a breve termine
10.9.2. *Roadmap* a medio termine
10.9.3. *Roadmap* a lungo termine

10.10. Metaverso, paradigma del futuro
10.10.1. Un'opportunità di crescita unica
10.10.2. Specializzazione nel Metaverso
10.10.3. Monetizzazione della virtualità del futuro

07

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine.***

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione"

La Business School di TECH utilizza il Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"

Il nostro programma ti prepara ad affrontare sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nel tuo business.

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e aziendale più attuali.

> *Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali"*

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

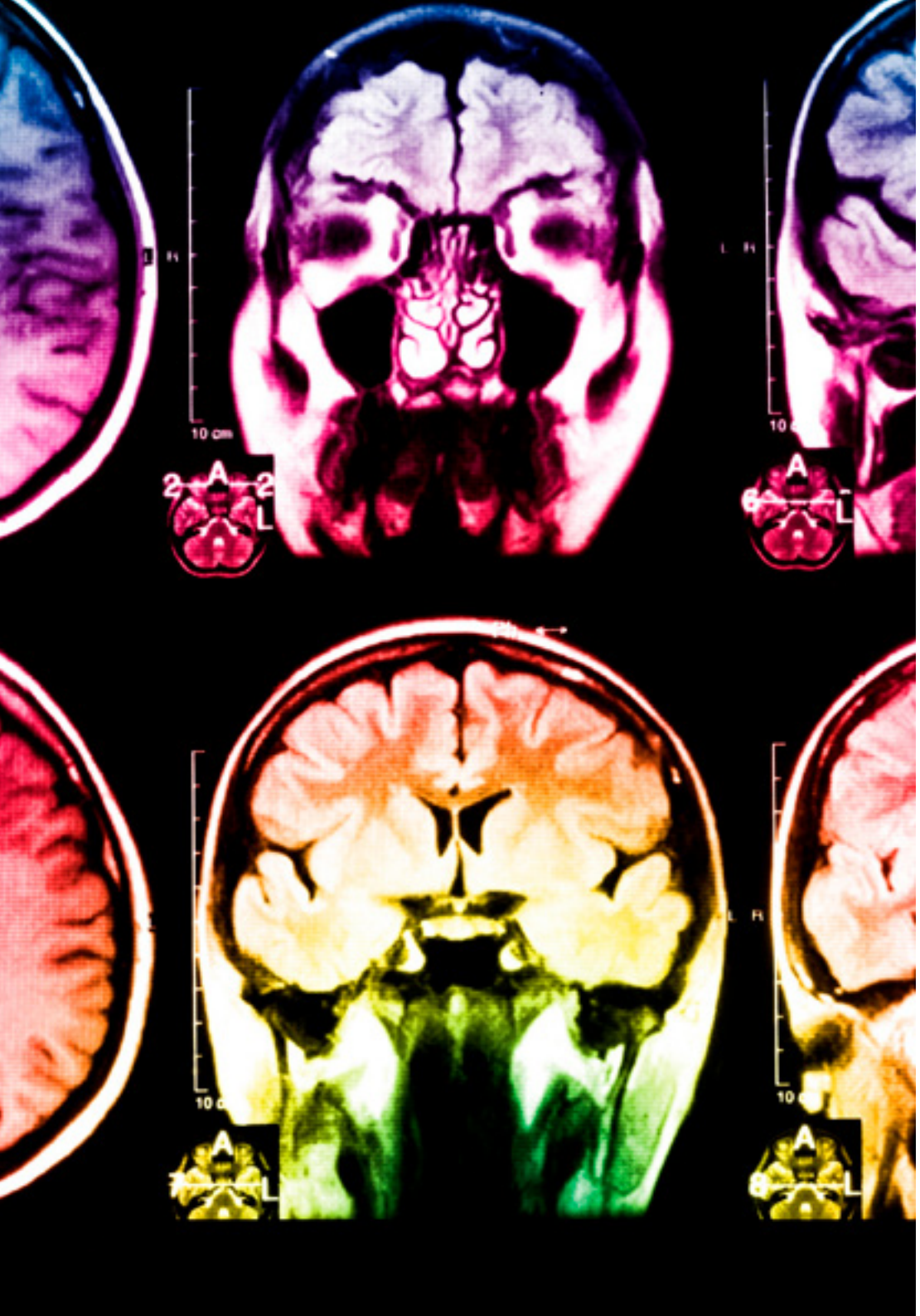
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Il nostro sistema online ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi impegni. Sarai in grado di accedere ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o mobile con una connessione internet.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra scuola di business è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Di conseguenza, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione che punta direttamente al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:

Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.

Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

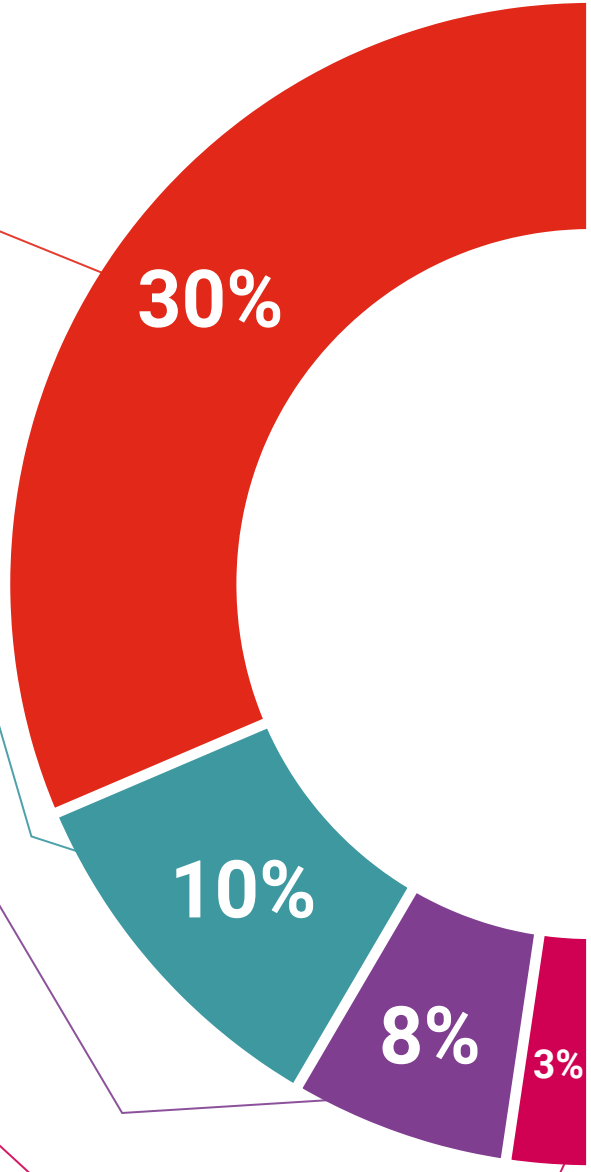
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

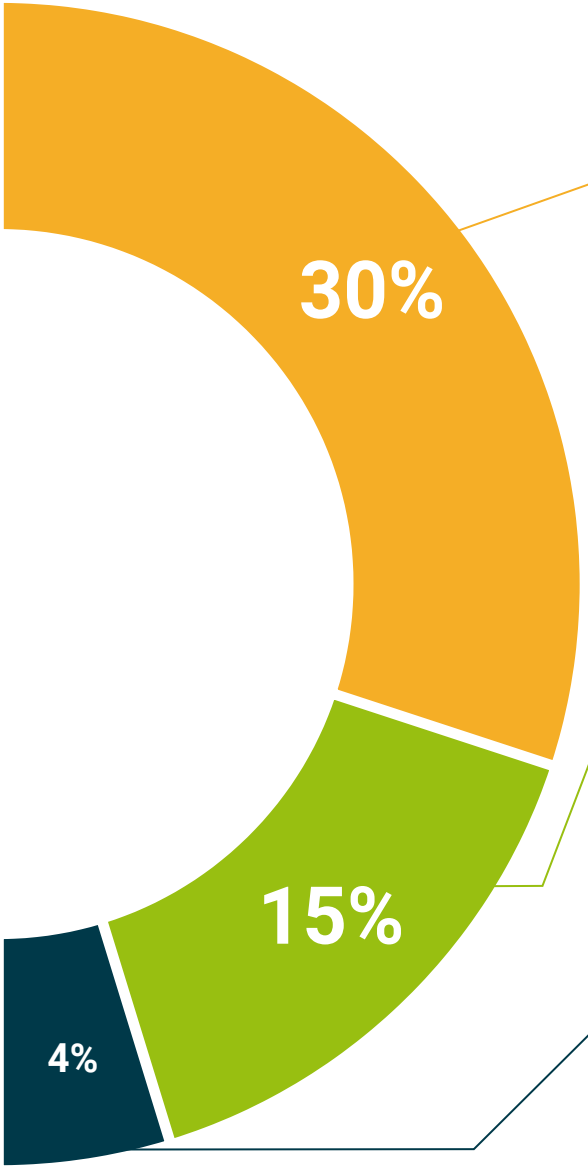
Stage di competenze manageriali

Svolgerai attività per sviluppare competenze manageriali specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che un senior manager deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.

Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e tutorati dai migliori specialisti in senior management del panorama internazionale.

Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".

Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.

08

Profilo dei nostri studenti

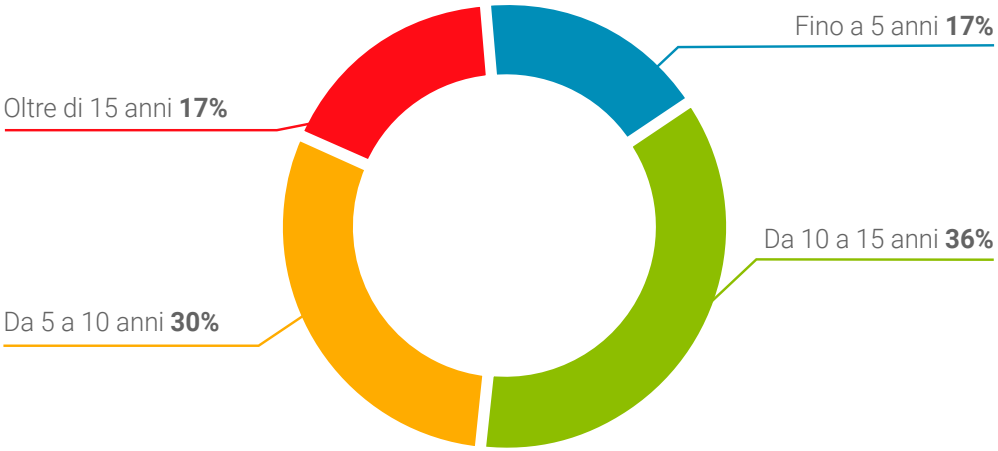
Il Executive Master è rivolto a laureati che abbiano precedentemente conseguito una qualsiasi delle qualifiche nel campo delle Scienze sociali e giuridiche, amministrative ed economiche, nonché a coloro che si specializzano nei campi dell'ingegneria e dell'informatica con un interesse per il settore *Gaming*.
La presenza di studenti provenienti da Paesi diversi contribuisce a fornire a questo programma un approccio multidisciplinare.
Potranno realizzare questo Executive Master anche professionisti che, avendo titoli universitari in qualsiasi area, abbiano maturato un'esperienza lavorativa di almeno due anni nel settore tecnologico nell'ambito virtuale e digitale.

Vuoi aggiornarti sulla situazione attuale della corsa per costruire il metaverso del futuro? Scegli questa qualifica e scopri le novità da veri e propri esperti del settore"

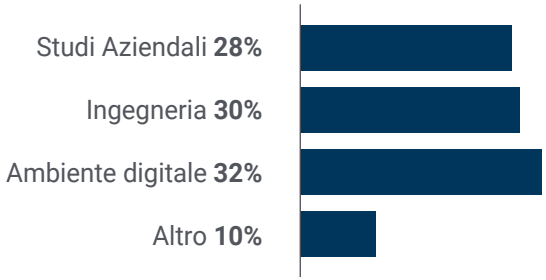
Età media

Da **35** a **45** anni

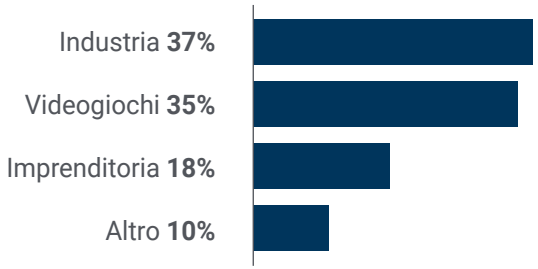
Anni di esperienza



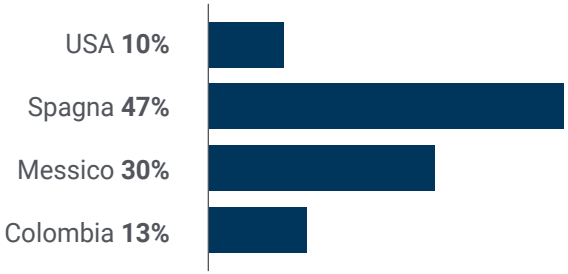
Educazione



Profilo accademico



Distribuzione geografica



Raúl Rodríguez

Chief Marketing Officer di una impresa digitale

"Grazie a questo programma molto completo so che d'ora in poi potrò contribuire alla costruzione del metaverso, in quanto comprendo le esigenze degli utenti e ho le conoscenze per gestire gli strumenti che forniscono soluzioni tecnologiche di alto valore. Inoltre, si tratta di un'esperienza accademica senza pari, dinamica, divertente e che consiglio vivamente a tutti i professionisti che vogliono specializzarsi nella gestione e nell'amministrazione di aziende legate al mondo virtuale"

09

Direzione del corso

TECH, nel suo impegno di offrire la migliore esperienza accademica, ha selezionato per occuparsi di questo Executive Master un gruppo di professionisti dell'ambiente virtuale provenienti da diversi ambiti di specializzazione, ma caratterizzati da un'ampia esperienza nella gestione e nella direzione di progetti legati al metaverso. Si tratta di specialisti che hanno intrapreso con successo anche progetti propri e che hanno raggiunto i massimi livelli nei rispettivi campi. Pertanto, lo studente potrà imparare le sue strategie e farle proprie per portare la propria carriera ai vertici del settore.

Quali università offrono ai loro studenti un personale docente del livello di quello che TECH mette a disposizione in questo programma? Certamente nessuna. Hai intenzione di lasciarti sfuggire questa incredibile opportunità?"

Direttore ospite internazionale

Andrew Schwartz è un esperto di innovazione digitale e strategia di brand, specializzato nell'integrazione del Metaverso con lo sviluppo aziendale e le piattaforme digitali. Infatti, i suoi interessi spaziano dalla creazione di contenuti e la gestione delle startup, fino all'implementazione di strategie sui social media e l'attivazione di grandi idee. Nel corso della sua carriera, ha guidato progetti che hanno cercato di generare risultati concreti e misurabili, sfruttando la convergenza tra tecnologia e business.

Durante la sua carriera, ha lavorato presso Nike come direttore di ingegneria del Metaverso, guidando un team multidisciplinare di sviluppatori, designer e scienziati dei dati per esplorare il potenziale del Metaverso nell'evoluzione della connettività digitale e fisica. In questo stesso ruolo, ha sviluppato strategie per la creazione di prodotti e processi innovativi, oltre a strumenti Web3 e digital twins che hanno ridefinito l'interazione dei consumatori con il brand. Ha anche lavorato come Direttore delle Esperienze di Momenti Sportivi.

Ha anche collaborato come consulente strategico per l'innovazione tecnologica esponenziale presso la AI MINDSystems Foundation, dove ha contribuito allo sviluppo di tecnologie emergenti e pubblicato articoli sull'impatto del Metaverso e dell'Intelligenza Artificiale sul futuro del business. La sua capacità di anticipare le tendenze e la sua visione strategica lo hanno posizionato come un professionista influente nella trasformazione digitale globale.

A livello internazionale, è stato un punto di riferimento nell'applicazione del Metaverso nel settore dello sport e del commercio, contribuendo a progetti che hanno segnato un prima e un dopo nel modo di comprendere la relazione tra tecnologia e brand. In questo senso, il suo lavoro è stato riconosciuto con numerosi premi e ha consolidato la sua reputazione di innovatore che sfida i limiti convenzionali.

Dott. Schwartz, Andrew

- Direttore di Ingegneria del Metaverso presso Nike, Boston, USA
- Direttore delle esperienze di momenti sportivi presso Nike
- Consulente strategico per l'innovazione tecnologica esponenziale presso la AI MINDSystems Foundation
- Direttore dell'innovazione presso Intralinks
- Leader dei prodotti digitali presso la Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- Responsabile dell'innovazione dei contenuti presso Leia Inc.
- Direttore della strategia di marca presso Interbrand
- Direttore dello sviluppo e leader di Strata-G Internet Group presso Strata-G Communications
- Membro di:
- Consiglio consultivo di Blockchain presso la Portland State University
- Comitato scolastico del distretto scolastico regionale di Acton-Boxborough

"Grazie a TECH potrai apprendere con i migliori professionisti del mondo"

Direzione

Dott. Cavestany Villegas, Íñigo

- Co-Founder & Head of Ecosystem di Second World
- Leader di Web3 e Gaming
- Specialista di IBM Cloud presso IBM
- Assessore di Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- Docente in Business School come IE Business School o IE Human Sciences and Technology
- Laurea in Business Administration presso IE Business School
- Master in Business Development presso l'Università Autonoma di Madrid
- Specialista di IBM Cloud
- Certificazione professionale come IBM Cloud Solution Advisor

Personale docente

Dott. Cameo Gilabert, Carlos

- Fondatore e Chief Technology Officer di Second World
- Cofondatore di Netspot
- Cofondatore di Banc
- Chief Technology Officer presso Jovid
- Sviluppatore Full stack freelance
- Ingegnere Industriale presso l'Università Politecnica di Madrid
- Master in Data Science presso l'Università Politecnica di Madrid

Dott. Ripoll López, Carlos

- Ingegnere specializzato in Business Administration
- Fondatore e CEO di SecondWorld
- Fondatore di Netspot Hub
- Digitalization & Market Research presso Cantabria Labs
- Laurea in Ingegneria presso l'Università Europea
- Laurea in Business Administration presso la IE Business School

Dott. López-Gasco, Alejandro

- Cofondatore di SecondWorld e chief del Metaverso
- Cofondatore di TrueSushi
- Dirigente aziendale per lo sviluppo presso Amazon
- Laurea in Giurisprudenza e Marketing presso l'Università Complutense di Madrid
- HSK4 Cinese Mandarino presso la Beijing Language and Culture University
- Master in M&A and Private Equity presso l'IEB
- Cross border e-commerce bootcamp presso Shanghai Normal University

Dott. Sánchez Temprado, Alberto

- Project Manager presso SecondWorld
- Game Evaluation Manager presso Facebook
- Game Analyst presso PlayGiga
- Level Designer presso BlackChiliGoat Studio
- Game Designer presso Kalpa Games
- Laurea in Comunicazione Audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid
- Master in Game Design presso l'Università Complutense di Madrid
- Master in Cinema, Televisione e Comunicazione audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid

Dott. Casero García, Marco Antonio

- Chief Operating Officer presso SecondWorld
- Event Manager presso The Pokémon Company International
- Manager presso Metropolis Ab Alea SL
- PR Communicaction Manager presso Cereal Talent Café
- Laurea in Scienze Aziendali presso l'Università Rey Juan Carlos di Madrid
- Amministratore di sistemi informatici specializzato in web
- Master in Business Management presso il CEF Centro di Studi Finanziari
- Master in Marketing presso il CEF Centro di Studi Finanziari

Dott. Fernández Ansorena, Nacho

- CMO e cofondatore di SecondWorld
- Cofondatore e Digital Strategy Manager presso Polar Marketing
- Project Manager presso PGS Comunicazione
- Cofondatore e Development Manager presso weGroup Solutions
- Laurea in Amministrazione e Gestione Aziendale presso ESIC

10

Impatto sulla tua carriera

Questo Executive Master in Management nel Metaverso è stato progettato con l'obiettivo di fornire allo studente informazioni utili alla loro carriera e che gli permetteranno, in soli 12 mesi, di raggiungere gli obiettivi professionali più ambiziosi all'interno del settore imprenditoriale legato agli ambienti *Gaming*digitali e virtuali. Inoltre, l'inclusione di questo programma nel suo curriculum vitae costituirà un plus in qualsiasi processo di selezione, in quanto certifica le competenze acquisite con la garanzia di una grande università come TECH.

Iscriviti a un programma come questo, che ti darà accesso a un futuro lavorativo di successo nel settore del Gaming attraverso una specializzazione all'avanguardia, dinamica, multidisciplinare e innovativa"

Ti piacerebbe guidare progetti di investimento e finanza decentralizzati nel metaverso? Scegli questo programma e implementa le tecniche di Cash Flow più all'avanguardia ed efficaci nelle tue strategie.

Sei pronto a dare una svolta?
Un eccellente miglioramento professionale ti aspetta.

Il Executive Master in Management nel Metaverso di TECH Global University è un programma intensivo che prepara ad affrontare sfide e decisioni aziendali a livello di gestione e direzione di ambienti digitali e virtuali Il suo obiettivo principale è quello di promuovere la sua crescita personale e professionale. Aiutarti a raggiungere il successo.

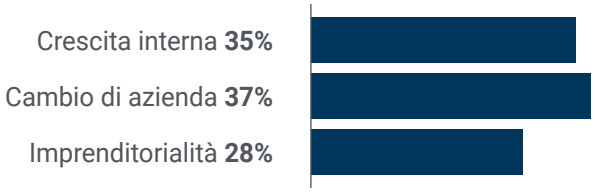
Se vuoi migliorarti, ottenere un cambiamento positivo a livello professionale e creare una rete con i migliori contatti, questo è il posto che fa per te.

L'investimento che farai in questo Executive Master sarà ricompensato da un notevole aumento salariale, al quale potrai accedere grazie al grado di specializzazione che ti offre.

Momento del cambiamento

Durante il programma il	Durante il primo anno il	Due anni dopo il
15%	**59%**	**26%**

Tipo di cambiamento



Miglioramento salariale

La realizzazione di questo programma prevede per i nostri studenti un incremento salariale superiore al **27,32%**

Salario precedente	Incremento salariale del	Salario posteriore
56.700 €	**27,32%**	**72.200 €**

11

Benefici per la tua azienda

Questo Executive Master fornirà allo studente un insieme unico di conoscenze basate sugli ultimi progressi in materia di metaverso. Grazie a ciò, sarà in grado di gestire con successo qualsiasi progetto legato agli ambienti virtuali, mettendo a disposizione dell'azienda in cui lavora una serie di abilità e competenze che la faranno crescere nel settore del *Gaming*.

Un'opportunità accademica unica per fare in modo che la tua azienda sia al passo con giganti del settore come Nvidia, Epic Games o Roblox"

Sviluppare e mantenere il talento nelle aziende è il miglior investimento a lungo termine.

01

Crescita del talento e del capitale intellettuale

Il professionista apporterà all'azienda nuovi concetti, strategie e prospettive che possono portare cambiamenti significativi nell'organizzazione.

02

Trattenere i manager ad alto potenziale ed evitare la fuga di cervelli

Questo programma rafforza il legame tra l'azienda e il professionista e apre nuove vie di crescita professionale all'interno dell'azienda stessa.

03

Creare agenti di cambiamento

Sarai in grado di prendere decisioni in tempi di incertezza e di crisi, aiutando l'organizzazione a superare gli ostacoli.

04

Incremento delle possibilità di espansione internazionale

Grazie a questo programma, l'azienda entrerà in contatto con i principali mercati dell'economia mondiale.

05

Sviluppo di progetti propri

Il professionista può lavorare su un progetto esistente o sviluppare nuovi progetti nell'ambito di R&S o del Business Development della sua azienda.

06

Aumento della competitività

Questo programma fornirà ai rispettivi professionisti le competenze per affrontare nuove sfide e far crescere l'organizzazione.

12

Titolo

Il Executive Master in Management nel Metaverso garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Executive Master rilasciata da TECH Global University.

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità"

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Executive Master in Management nel Metaverso** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (***bollettino ufficiale***). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Executive Master in Management nel Metaverso**

Modalità: **online**

Durata: **12 mesi**

Accreditamento: **60 ECTS**

tech global university

Dott _____, con documento d'identità _____ ha superato con successo e ottenuto il titolo di:

Executive Master in Management nel Metaverso

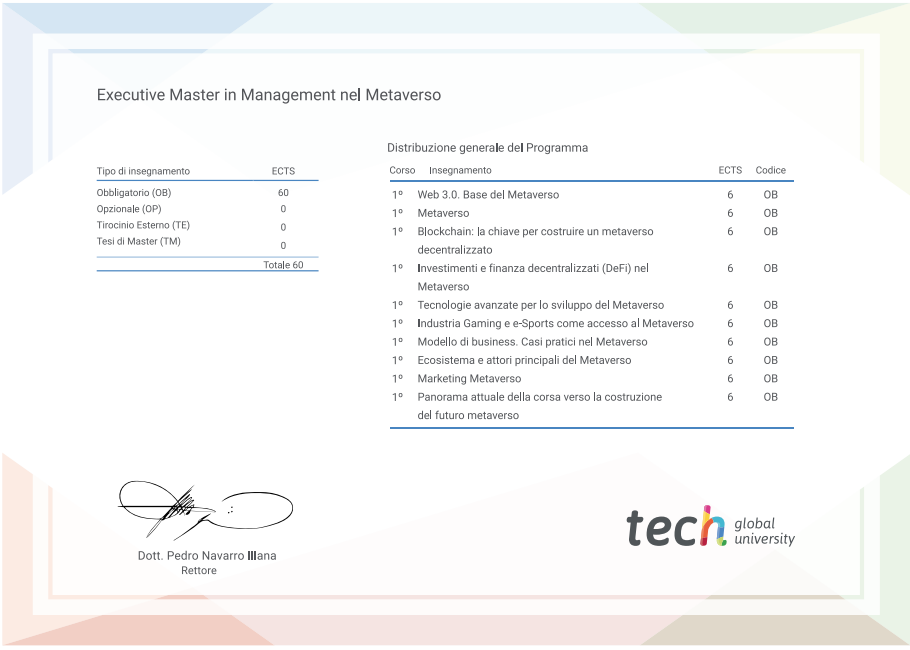
Si tratta di un titolo di studio privato corrispondente a 1.500 horas di durata equivalente a 60 ECTS, con data di inizio dd/mm/aaaa e data di fine dd/mm/aaaa.

TECH Global University è un'università riconosciuta ufficialmente dal Governo di Andorra il 31 de gennaio 2024, appartenente allo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA).

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024

Dott. Pedro Navarro Illana
Rettore

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos



Executive Master in Management nel Metaverso

Tipo di insegnamento	ECTS
Obbligatorio (OB)	60
Opzionale (OP)	0
Tirocinio Esterno (TE)	0
Tesi di Master (TM)	0
	Totale 60

Distribuzione generale del Programma

Corso	Insegnamento	ECTS	Codice
1°	Web 3.0. Base del Metaverso	6	OB
1°	Metaverso	6	OB
1°	Blockchain: la chiave per costruire un metaverso decentralizzato	6	OB
1°	Investimenti e finanza decentralizzati (DeFi) nel Metaverso	6	OB
1°	Tecnologie avanzate per lo sviluppo del Metaverso	6	OB
1°	Industria Gaming e e-Sports come accesso al Metaverso	6	OB
1°	Modello di business. Casi pratici nel Metaverso	6	OB
1°	Ecosistema e attori principali del Metaverso	6	OB
1°	Marketing Metaverso	6	OB
1°	Panorama attuale della corsa verso la costruzione del futuro metaverso	6	OB

Dott. Pedro Navarro Illana
Rettore

tech global university

*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH Global University effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

Executive Master
Management nel Metaverso

- Modalità: **online**
- Durata: **12 mesi**
- Titolo: **TECH Global University**
- Accreditamento: **60 ECTS**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**

Executive Master
Management nel Metaverso

tech global university