

Curso Universitario Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso



Curso Universitario Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/informatica/curso-universitario/industria-gaming-e-sports-entrada-metaverso

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01 Presentación

La industria del *Gaming* y los *E-sports* está experimentando un rápido crecimiento en la actualidad, y se espera que siga expandiéndose exponencialmente en el futuro cercano. A medida que la tecnología avanza, el Metaverso se vuelve cada vez más una realidad tangible, y los videojuegos y los *E-sports* serán herramientas esenciales para crear experiencias inmersivas y atractivas en este entorno. Por lo tanto, esta titulación aborda un área de gran importancia en la actualidad, enfocándose en el diseño y desarrollo de experiencias de juego de alta calidad para el Metaverso, poniendo el foco en la experiencia jugable, métodos de monetización o el paradigma jugador-inversor. Siempre bajo un formato online, este programa lanzará la carrera profesional del estudiante en solo 180 horas.



“

Sumérgete en el Metaverso y en las técnicas que lo haran sumamente inmersivo gracias a TECH”

La industria de los videojuegos y los *E-sports* es una de las que más rápido ha crecido en la última década. La pandemia de la COVID-19 también ha impulsado aún más esta tendencia, ya que ambas áreas se han convertido en una forma de entretenimiento cada vez más popular y accesible para muchas personas.

Pero no solo eso, los videojuegos y los *E-sports* también son herramientas clave para crear experiencias inmersivas y atractivas en el Metaverso. En este sentido, la industria del *Gaming* y los *E-sports* se presenta como una oportunidad única para aquellos que buscan prepararse y desarrollar habilidades específicas para poder participar en la creación de experiencias de juego para el Metaverso.

Así, el Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso se enfoca precisamente en brindar a los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para diseñar y desarrollar experiencias de juego de alta calidad y sumamente rentables. A través de una metodología pedagógica innovadora basada en el *Relearning*, el programa ofrece una especialización actualizada en áreas como la capacidad multiplataforma del Metaverso, las diferentes plataformas en las que se puede presentar o la monetización de los juegos en estos entornos, además de otros temas relevantes en la industria.

Esta titulación se imparte completamente en línea, aportando mayor flexibilidad y comodidad para organizar los recursos académicos y adaptar el estudio según las obligaciones personales y profesionales de los estudiantes. Además, la metodología del *Relearning* fomenta la interiorización rápida de los conceptos a través de su reiteración en recursos de lo más dinámicos.

La planificación del curso incorpora la colaboración de un renombrado Director Invitado Internacional, que compartirá con los estudiantes, a través de una exclusiva *Masterclass*, los avances más innovadores en el área de Management en el Metaverso, basándose en su destacada trayectoria investigativa.

Este **Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al 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 Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información tecnológica y 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



Eleva tu desarrollo profesional al asistir a una Masterclass exclusiva liderada por un renombrado Director Invitado Internacional, especializado en Management en Metaverso"

“

Examina los métodos de monetización más rentables de los videojuegos que se adentran en el Metaverso”

Serás un experto a la hora de predecir la proyección económica del Metaverso en años venideros.

Un título con el que buscarás el balance perfecto entre interactividad y experiencia jugable.

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

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

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



02 Objetivos

El auge de la industria *Gaming* y los *E-Sports* ha llevado a las empresas a adaptarse y buscar profesionales que estén al día en las últimas tendencias. Con el éxito del Metaverso y las transacciones que se realizan en él, el Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso se ha creado con el objetivo de ampliar y actualizar las habilidades de los informáticos en esta materia para que puedan desenvolverse con solvencia en esta área competencial de tanto potencial.



“

Dale a tu carrera un impulso clave dominando los modelos de negocio que hacen viables los proyectos en el Metaverso”



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





Objetivos específicos

- ♦ 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

“

Aplica herramientas con las que crearás sinergias entre mercados especializados como el de los E-sports y el Metaverso”

03

Dirección del curso

TECH ha desarrollado esta titulación en colaboración con un equipo de expertos en Metaverso con el objetivo de asegurar un alto nivel académico. Los docentes de este programa son profesionales versados en experiencias inmersivas y cuentan con sus propios proyectos en la industria. Esta colaboración permite a los estudiantes no solo tener acceso a un temario de calidad, sino también disponer de la oportunidad de tener como referencia los emprendimientos de los docentes.



“

Erígete como un líder en el diseño de experiencias inmersivas en el Metaverso gracias a los consejos del equipo docente que ha reunido TECH”

Director Invitado Internacional

Andrew Schwartz es un experto en **innovación digital** y **estrategia de marca**, especializado en la integración del **Metaverso** con el **desarrollo empresarial** y las **plataformas digitales**. De hecho, sus intereses abarcan, desde la **creación de contenido** y la **gestión de startups**, hasta la implementación de estrategias en **redes sociales** y activación de grandes ideas. Así, a lo largo de su carrera, ha liderado proyectos que han buscado generar resultados concretos y medibles, aprovechando la convergencia entre **tecnología** y **negocios**.

Durante su trayectoria profesional, ha trabajado en **Nike** como **Director de Ingeniería de Metaverso**, liderando un equipo multidisciplinario de desarrolladores, diseñadores y científicos de datos para explorar el potencial del **Metaverso** en la evolución de la **conectividad digital y física**. En este mismo rol, ha desarrollado estrategias para la creación de productos y procesos innovadores, además de **herramientas Web3** y **gemelos digitales** que han redefinido la interacción de los **consumidores** con la **marca**. También se ha desempeñado como **Director de Experiencias de Momentos Deportivos**.

Asimismo, ha colaborado como **Asesor Estratégico de Innovación de Tecnología Exponencial** en la **AI MINDSystems Foundation**, donde ha contribuido al desarrollo de **tecnologías emergentes** y ha publicado **artículos** sobre el impacto del **Metaverso** y la **Inteligencia Artificial** en el futuro de los **negocios**. Y es que su capacidad para anticipar **tendencias**, así como su visión estratégica lo han posicionado como un profesional influyente en la **transformación digital** global.

A nivel internacional, ha sido un referente en la aplicación del **Metaverso** en la industria del **deporte** y el **comercio**, contribuyendo en proyectos que han marcado un antes y un después en la manera de entender la relación entre **tecnología** y **marca**. En este sentido, su trabajo ha sido reconocido con numerosos **premios** y ha consolidado su reputación como un innovador que desafía los límites convencionales.



D. Schwartz, Andrew

- Director de Ingeniería de Metaverso en Nike, Boston, Estados Unidos
- Director de Experiencias de Momentos Deportivos en Nike
- Asesor Estratégico en Innovación de Tecnología Exponencial en la *AI MINDSystems Foundation*
- Director de Innovación en Intralinks
- Líder de Productos Digitales en Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- Jefe de Innovación de Contenidos en Leia Inc.
- Director de Estrategia de Marca en Interbrand
- Director de Desarrollo y Líder de Strata-G Internet Group en Strata-G Communications
- Miembro de: Consejo Asesor de *Blockchain* en la Universidad Estatal de Portland y Comité Escolar del Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo"

Dirección



D. Cavestany Villegas, Íñigo

- *Co-Founder & Head of Ecosystem* de Second World
- Líder de Web3 y Gaming
- Especialista de IBM Cloud en IBM
- Consejero de Netspot OTN, Velca y Poly Cashback
- Docente en escuelas de negocios como IE Business School y IE Human Sciences and Technology
- Graduado en Business Administration en IE Business School
- Máster en *Business Development* por la Universidad Autónoma de Madrid
- Especialista de IBM Cloud
- Certificación Profesional como *IBM Cloud Solution Advisor*

Profesores

D. Sánchez Temprado, Alberto

- ♦ *Project Manager* en Second World
- ♦ *Game Evaluation Manager* en Facebook
- ♦ *Game Analyst* en PlayGiga
- ♦ *Level Designer* en BlackChiliGoat Studio
- ♦ *Game Designer* en Kalpa Games
- ♦ Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en *Game Design* por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Cine, Televisión y Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid



04

Estructura y contenido

TECH es reconocido en el ámbito universitario por su innovadora metodología *Relearning*, aplicada en su titulación de Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso. Esta metodología permite a los estudiantes asimilar de manera gradual y sencilla los conocimientos relacionados con el Metaverso, sin tener que dedicar largas horas a la memorización. El objetivo de este programa es facilitar el estudio de los profesionales sin comprometer la rigurosidad y la exigencia académica.



“

Benefíciate de las ventajas de especializarte desde casa a través de resúmenes interactivos, vídeos y otros recursos de lo más dinámicos”

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 Zuckerberg 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*

“

Establece las mejores estrategias Play-to-earn o Free to Play en el Metaverso con los conceptos en los que profundizarás con este temario”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06 Titulación

El Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso