

Experto Universitario

Marketing en el Metaverso



Experto Universitario Marketing en el Metaverso

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-marketing-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

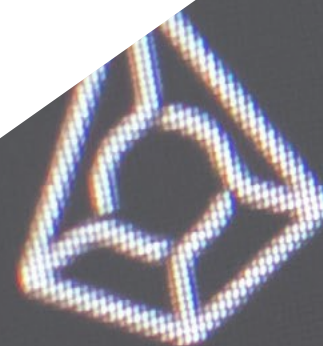
Titulación

pág. 30

01

Presentación

Conglomerados multinacionales como Gucci, Louis Vuitton e, incluso, Coca-Cola ya se han sumado a la tendencia digital del Metaverso. Estas marcas han comercializado productos digitales en la red, han lanzado sus propios Tokens no fungibles (NFT) y se han incorporado en los escenarios de videojuegos. Se trata de un paradigma donde el Marketing se está desarrollando con grandes oportunidades, ofreciendo una gestión más rentable, rápida y moderna. Para poder ofrecer experiencias que superen la satisfacción que producen los productos materiales en los usuarios, las empresas precisan de profesionales que dominen los trabajos más ambiciosos en el ciberespacio. Para capacitar a estos especialistas en el ecosistema comercial que engloba el Metaverso y que utiliza la publicidad de forma eficiente con herramientas innovadoras, TECH ha desarrollado esta titulación. Un programa con formato 100% online, para que los alumnos se sumerjan en el multiverso con todas las garantías de éxito.



augur

we

lcome +

“

Con este Experto Universitario te impregnarás de conocimientos en torno a la comercialización virtual y los canales de venta en Metaverso en tan solo 6 meses”

El Metaverso ha revolucionado internet en los últimos años y, a su vez, ha influido en las acciones económicas de los humanos y su cotidianidad. La realidad virtual ha pasado a ser un entorno donde las operaciones financieras se descentralizan, dando la posibilidad de desarrollarse a través del libre mercado. De esta manera, y como se ha reflejado con el “boom” de esta tecnología, un producto digital puede alcanzar valores incalculables, todo lo que el comprador esté dispuesto a pagar. Un ejemplo de ello es el GIF del conocido “gato cósmico”, que se vendió por 500.000 dólares.

Lejos de ser un hecho aislado, esta macroeconomía virtual solo da señales de crecimiento. Los videojuegos ya lo han incorporado en sus metodologías, pues para desbloquear nuevos escenarios es necesario comprar con criptomonedas. Esta es solo una pequeña pieza del gran entramado al que se enfrenta el comercio como hasta ahora se conocía. Por ello, los especialistas que estén trabajando en este sector o que deseen incorporarse a él, deben dominar a la perfección cada nueva técnica que aparezca e intervenga en este paradigma virtual.

Por esta razón, TECH ha diseñado un programa destinado a informáticos y otros profesionales interesados en el Marketing del Metaverso. Cursando esta titulación, los alumnos se adentrarán en las nuevas plataformas de consumo de contenidos publicitarios, la monetización en el contexto virtual, las comunidades de la Web 3.0 y las experiencias inmersivas. Todo ello, gracias a una modalidad 100% virtual que permite compaginar el estudio con otros ámbitos de la vida, con la ayuda de especialistas y un equipo docente escogido minuciosamente para certificar el aprendizaje del alumnado. Todo ello, con contenidos teórico-prácticos y el enfoque hacia las tendencias futuras en el multiverso.

Este **Experto Universitario en Marketing 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 criptomonedas, *Blockchain* y *Web 3.0*
- ◆ 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



El Megaverso esconde aún multitud de posibilidades que no han sido descubiertas, ¿quieres ser tú el responsable de promover nuevas vías de ventas personalizadas? Consíguelo dominando el Funnel del Metaverso con TECH”

“

Las KPI te dan la posibilidad de medir el efecto de tu publicidad en el multiverso. Únete ahora para descubrir un espacio inmersivo en pleno crecimiento económico”

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.

Capacítate desde donde quieras con tan solo un clic, gracias a la modalidad 100% online y la flexibilidad que te ofrece TECH para compaginar el estudio con tu vida personal y profesional.

¿Deseas emprender en Marketing del Metaverso? Lógralo con la simulación de casos con la que te prepararás para tu futuro profesional.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Experto Universitario en Marketing en el Metaverso es ampliar y actualizar los conocimientos técnicos de los especialistas que ya se encuentren en el sector Meta o que desean incorporarse a él. Se trata de una titulación que engloba el entorno virtual y todos los elementos que hacen posible la viabilidad de una comercialización en potencia dentro de este paradigma digital. Cursando este programa, el alumnado será capaz de analizar las claves de éxito de negocio en el Metaverso y dominar los entresijos del consumo de NFT, entre otras muchas competencias. Todo ello, mediante una cualificación teórico-práctica con la que alcanzará sus objetivos profesionales.



“

Lleva a cabo estrategias de mercado efectivas que estén adaptadas a las exigencias del público objetivo de tu empresa, gracias a las técnicas que adquirirás con este Experto Universitario”



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 el 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 capaz de comprender los alcances de todo ese potencial desarrollo y responder a todos los interrogantes de su aplicación a medio-largo plazo
- ◆ Fundamentar el Metaverso como parte del día a día para poder sacar el máximo partido en todas sus áreas
- ◆ Preparar con vista a todos los cambios que plantea el Metaverso de cara al futuro, y conocer cómo estos pueden afectar el diario vivir, los negocios y las relaciones





Objetivos específicos

Módulo 1. El Metaverso

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

Módulo 2. Marketing en Metaverso

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

Módulo 3. 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



Aumenta tus conocimientos y adquiere las habilidades necesarias para asumir la dirección de cualquier proyecto virtual con garantías de éxito”

03

Dirección del curso

TECH ha recurrido a un grupo de docentes experto en entornos virtuales y creación web 3.0, para que desarrollen e impartan los contenidos de esta titulación. Se trata de una selección realizada minuciosamente, para que los especialistas cuenten con las figuras profesionales de éxito y puedan adquirir conocimiento de sus propias experiencias en el desarrollo del Marketing en Metaverso. De esta manera, el alumnado no solo contará con conocimientos teóricos, sino que podrá debatir y contactar a través de una vía de comunicación directa con los docentes para resolver todas sus cuestiones en cuanto a la materia.



“

No esperes más, sé partícipe de la cuarta revolución industrial gracias al equipo docente más preparado en esta tecnología”

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 o 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. López-Gasco, Alejandro

- ◆ Cofundador de TrueSushi
- ◆ Ejecutivo de negocios para el desarrollo en Amazon
- ◆ Licenciado en Derecho y Marketing por la Universidad Complutense de Madrid
- ◆ HSK4 Chino Mandarín por Beijing Language and Culture University
- ◆ Máster en M&A and Private Equity por el IEB
- ◆ Cross border e-commerce bootcamp en Shanghai Normal University

D. Fernández Ansorena, Nacho

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



04

Estructura y contenido

La estructura y el contenido de este Experto Universitario en Marketing en el Metaverso han sido pautados detalladamente por el equipo docente fundamentado en Marketing. Además, TECH ha implantado una distribución del temario eficiente, para que el alumnado se instruya de manera sencilla con la seguridad de asimilar todos los contenidos. A su vez, TECH es pionera en el uso de la metodología *Relearning* en sus programas, lo que eximirá al alumnado de largas horas de memorización, a través de un sistema de reiteración de conceptos. Todo ello, con la rigurosidad y la exigencia que requiere la cualificación en torno a un paradigma económico en pleno crecimiento.





Cumple ahora tus objetivos con una titulación que te hará dominar el desarrollo digital de los sentidos en el Metaverso y las experiencias tridimensionales en la red”

Módulo 1. El Metaverso

- 1.1. Economía en el Metaverso: las criptomonedas y los Tokens no fungibles (NFT)
 - 1.1.1. Criptomonedas y NFT. Base de la economía del Metaverso
 - 1.1.2. Economía digital
 - 1.1.3. Interoperabilidad para una economía sostenible
- 1.2. Metaverso & Web 3.0 en el espacio de las criptomonedas
 - 1.2.1. Metaverso & Web 3.0
 - 1.2.2. Tecnología descentralizada
 - 1.2.3. *Blockchain*, base del Web 3.0 y Metaverso
- 1.3. Tecnologías avanzadas para Metaverso
 - 1.3.1. Realidad aumentada y realidad virtual
 - 1.3.2. Inteligencia artificial
 - 1.3.3. IoT
- 1.4. Gobierno corporativo: legislación internacional en el Metaverso
 - 1.4.1. La FED
 - 1.4.2. Legislación en Metaverso
 - 1.4.3. El minado
- 1.5. Identidad digital para personas, activos y empresas
 - 1.5.1. Reputación online
 - 1.5.2. Protección
 - 1.5.3. Impacto de la identidad digital en el mundo real
- 1.6. Nuevos canales de venta
 - 1.6.1. *Business to Avatar*
 - 1.6.2. Mejora de las experiencias de usuario
 - 1.6.3. Productos, servicios y contenido en un mismo entorno
- 1.7. Experiencias basadas en ideales, creencias y gustos
 - 1.7.1. La inteligencia artificial como motor revulsivo
 - 1.7.2. Experiencias ajustadas al individuo
 - 1.7.3. El poder de la manipulación de las masas
- 1.8. VR, AR, AI & IoT
 - 1.8.1. Tecnologías avanzadas. Éxito del Metaverso
 - 1.8.2. Experiencia inmersiva
 - 1.8.3. Análisis tecnológico. Usos



- 1.9. Aspectos claves del Metaverso: presencia, interoperabilidad y estandarización
 - 1.9.1. Interoperabilidad. Primer mandamiento
 - 1.9.2. Estandarización de Metaversos para un correcto funcionamiento
 - 1.9.3. Los Metaversos del Metaverso
- 1.10. *Real Estate* en el Metaverso
 - 1.10.1. Método de apalancamiento en el Metaverso
 - 1.10.2. Comercio sin fronteras en espacios virtuales
 - 1.10.3. Reducción de la operación en espacios físicos

Módulo 2. Marketing en Metaverso

- 2.1. El Metaverso. Nueva plataforma de consumo de contenidos publicitarios
 - 2.1.1. El Big Bang. Origen de la publicidad
 - 2.1.2. Serotonina: el motor que mueve los avatares
 - 2.1.3. Inmediatez, una nueva medida de satisfacción
- 2.2. Redirección de tráfico a Metaversos: transición de *Funnel* a atmósferas de conversión
 - 2.2.1. La publicidad como molécula que envuelve los ecosistemas digitales
 - 2.2.2. Habitantes de un Metaverso
 - 2.2.3. Endosfera del Metaverso
- 2.3. Conversión en Metaversos: monetización de atmósferas
 - 2.3.1. Rentabilidad
 - 2.3.2. Notoriedad, conversión, *Retargeting* y fidelización
 - 2.3.3. Compras: la gasolina del Metaverso
- 2.4. Barreras de Soportes Publicitarios Tradicionales vs. Metaverso
 - 2.4.1. Publicidad tradicional. Soportes
 - 2.4.2. Metaverso: bucle de soportes tridimensionales
 - 2.4.3. Transformación de las tradiciones publicitarias
- 2.5. El *Funnel* del Metaverso: un embudo tridimensional
 - 2.5.1. Contactos
 - 2.5.2. Prospectos
 - 2.5.3. Clientes
- 2.6. KPI en el Metaverso: medición del efecto de tu publicidad en un espacio inmersivo
 - 2.6.1. Atención
 - 2.6.2. Interés
 - 2.6.3. Decisión
 - 2.6.4. Acción
 - 2.6.5. Recuerdo
- 2.7. Publicidad en el Metaverso
 - 2.7.1. Desarrollo digital de los sentidos en el Metaverso: engañando a la mente
 - 2.7.2. Cómo atraer a los usuarios a través de experiencias tridimensionales nunca vistas
 - 2.7.3. Nuevos soportes tridimensionales
- 2.8. NFT: los nuevos clubes de fidelización
 - 2.8.1. Comprando la fidelidad
 - 2.8.2. Presumiendo la exclusividad
 - 2.8.3. El NFT como identificador en el Metaverso
- 2.9. Experiencias de consumo en el Metaverso
 - 2.9.1. Acercando el producto al cliente
 - 2.9.2. Limitaciones de los entornos tridimensionales: los seis sentidos
 - 2.9.3. Generación de entornos controlados
- 2.10. Casos de éxito de Marketing en el Metaverso
 - 2.10.1. Avatares
 - 2.10.2. Economía
 - 2.10.3. *Gaming*

Módulo 3. Ecosistema y actores principales del Metaverso

- 3.1. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
 - 3.1.1. La colaboración en el desarrollo de ecosistemas abiertos
 - 3.1.2. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
 - 3.1.3. Impacto del ecosistema en el crecimiento del Metaverso
- 3.2. Proyectos *Opensource*. Catalizadores del desarrollo tecnológico
 - 3.2.1. El *Opensource* como acelerador de la innovación
 - 3.2.2. Integración de proyectos *opensource*. Visión completa
 - 3.2.3. Los estándares y tecnologías abiertas como aceleradores
- 3.3. Comunidades de la Web 3.0
 - 3.3.1. El proceso de creación y desarrollo de comunidades
 - 3.3.2. Aportación de las comunidades al progreso tecnológico
 - 3.3.3. Comunidades más relevantes de la Web 3.0
- 3.4. Redes y relaciones sociales en la web
 - 3.4.1. Tecnologías facilitadoras de nuevas formas de relacionarnos
 - 3.4.2. Entornos físicos y digitales donde construir comunidades Web3
 - 3.4.3. La evolución de las redes sociales Web2 hacia la Web3
- 3.5. Usuarios, empresas y ecosistema. Avance del Metaverso
 - 3.5.1. Los Metaversos con visión de la Web 3.0
 - 3.5.2. Las corporaciones que invierten en Metaverso
 - 3.5.3. El ecosistema que permite ofrecer una solución completa
- 3.6. Creadores de contenido en el Metaverso
 - 3.6.1. Los nómadas digitales
 - 3.6.2. Las organizaciones, constructores de un nuevo canal de relación con sus clientes
 - 3.6.3. *Influencers*, *Streamers* o *Gamers* como *Early Adopters*
- 3.7. Proveedores de experiencias en el Metaverso
 - 3.7.1. Canales de venta reinventados
 - 3.7.2. Experiencias inmersivas
 - 3.7.3. Personalización justa y transparente



- 3.8. Descentralización e infraestructura tecnológica en el Metaverso
 - 3.8.1. Tecnologías distribuidas y descentralizadas
 - 3.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
 - 3.8.3. Capas tecnológicas clave para la evolución del Metaverso
- 3.9. Interfaz humana, dispositivos electrónicos que habilitan la experiencia del Metaverso
 - 3.9.1. La experiencia que ofrecen los dispositivos tecnológicos existentes
 - 3.9.2. Tecnologías avanzadas en Metaverso
 - 3.9.3. La realidad extendida (XR) como inmersión en el Metaverso
- 3.10. Incubadoras, aceleradoras y vehículos de inversión en el Metaverso
 - 3.10.1. Incubadoras y aceleradoras para desarrollar negocios en el Metaverso
 - 3.10.2. Financiación e inversión en el Metaverso
 - 3.10.3. Atracción del *Smart Capital*

“*Inscríbete ahora y opta por una titulación completamente digital que se adapta a ti y a tus necesidades para que proyectes tu carrera hacia las nuevas tendencias digitales*”

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 tomaran decisiones y emitieran 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.

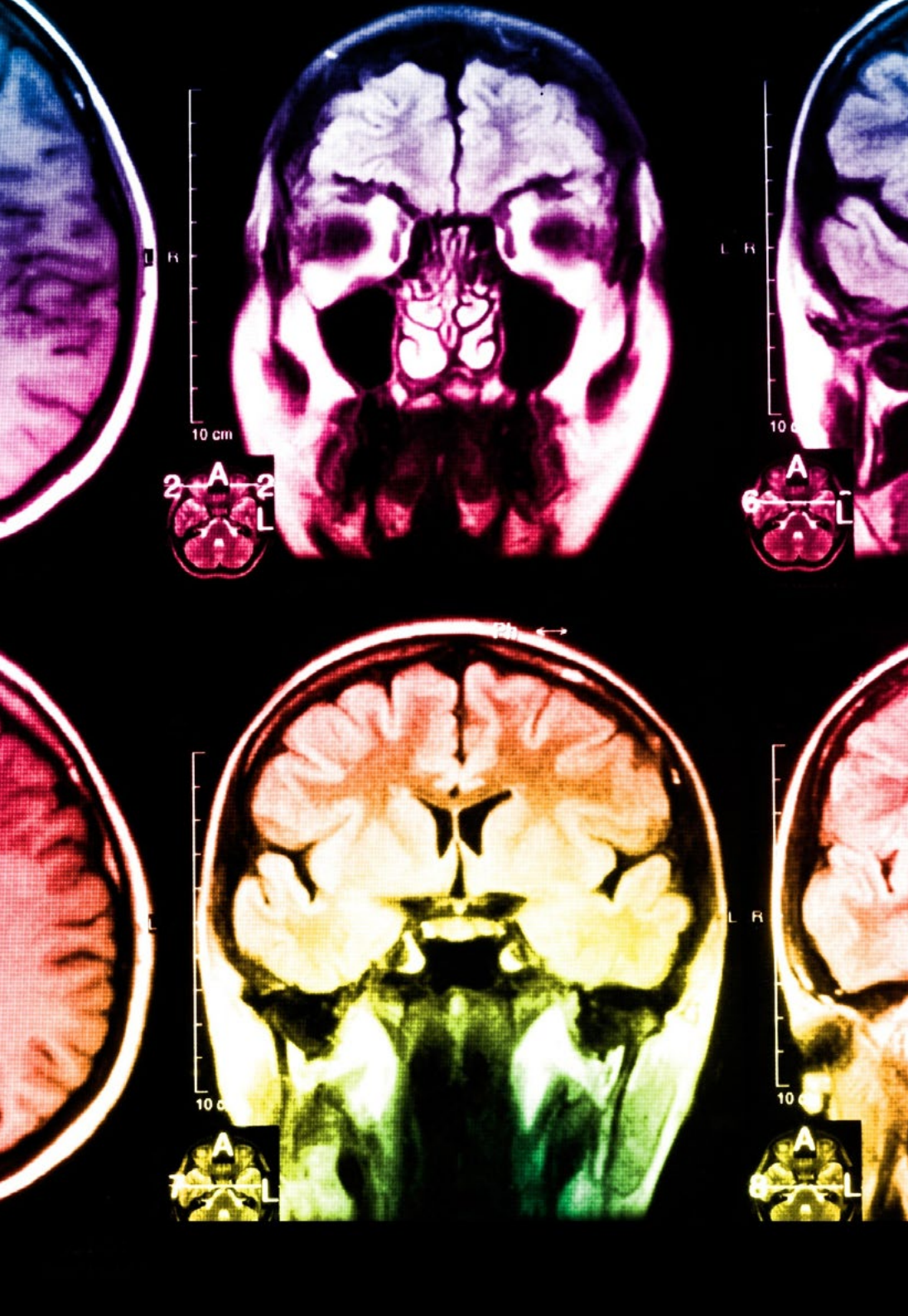


En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin 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.



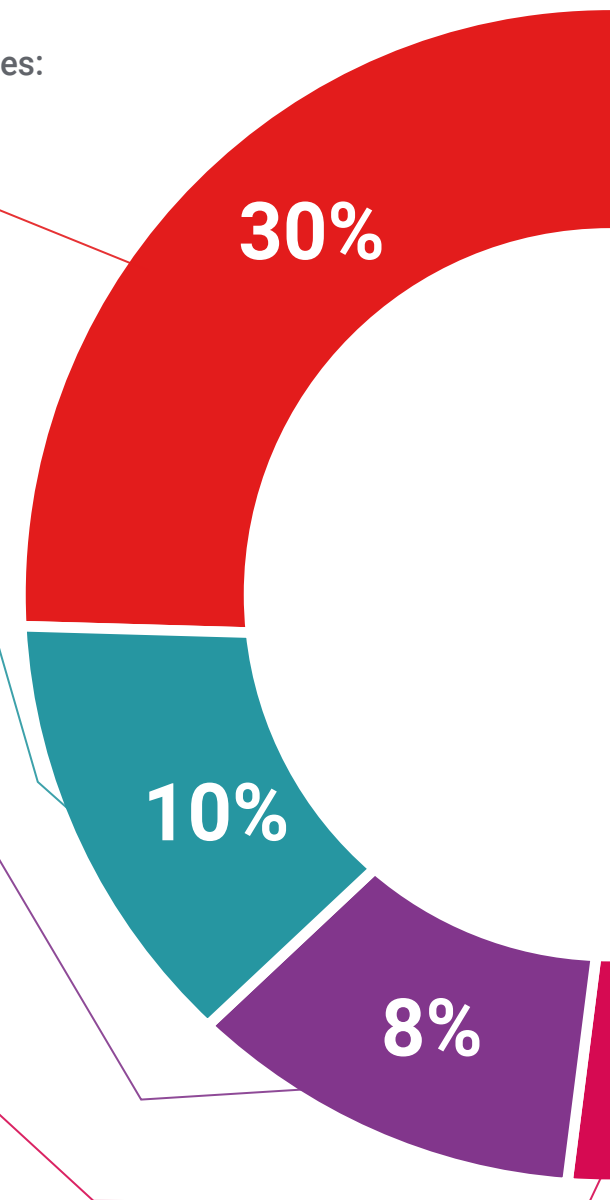
Prácticas de habilidades y competencias

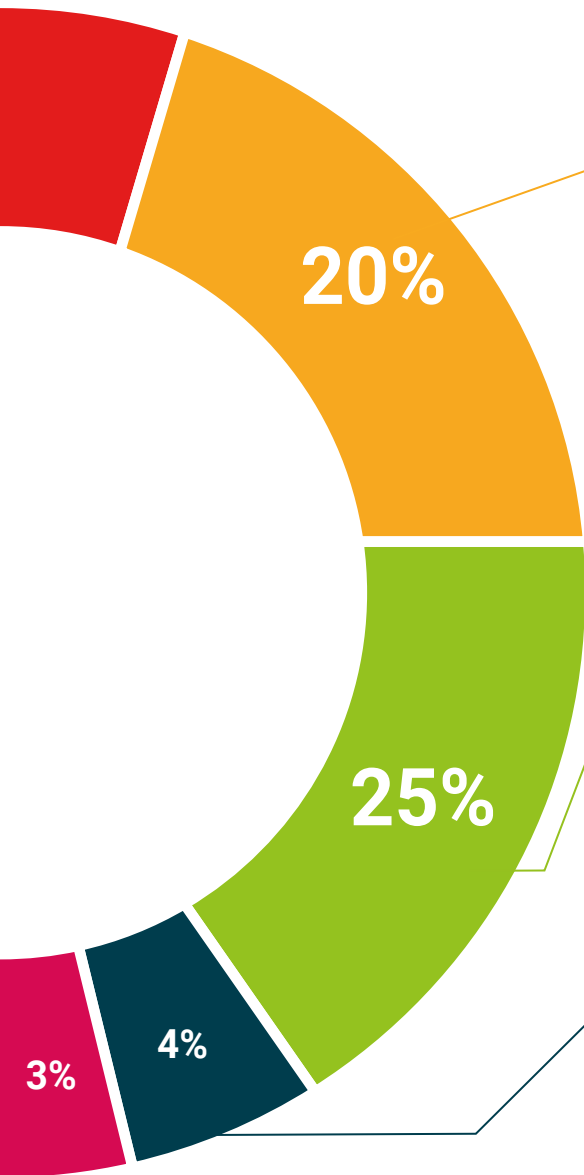
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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 Marketing 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 Marketing 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 Marketing en el Metaverso**

ECTS: **18**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**



*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.

salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web for
aula virtual idiomas instit

tech universidad
tecnológica

Experto Universitario Marketing en el Metaverso

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Experto Universitario

Marketing en el Metaverso

