Máster Título Propio
Management en Metaverso

tech global university

tech global university

Máster Título Propio

Management en Metaverso

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/master/master-management-metaverso

Índice

01 Presentación del programa — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Objetivos docentes — pág. 22

05 Salidas profesionales — pág. 28

06 Metodología de estudio — pág. 32

07 Cuadro docente — pág. 42

08 Titulación — pág. 48

01

Presentación del programa

El *Management* en Metaverso ha emergido como una disciplina clave en la gestión empresarial moderna, impulsada por la creciente integración de tecnologías inmersivas en el entorno corporativo. Según un informe de la Comisión Europea, el 40% de las empresas planean adoptar tecnologías como el Metaverso en los próximos cinco años, lo que subraya la urgencia de contar con profesionales capaces de navegar estos nuevos espacios virtuales. En este contexto, surge el programa universitario de TECH, diseñado para dotar a los futuros líderes de las habilidades necesarias para gestionar equipos y proyectos en entornos virtuales. La metodología empleada, a través de material didáctico y 100% online, permitirá una capacitación flexible y adaptada a las demandas del mercado global en transformación.

Gracias a este programa universitario 100% online, dominarás las estrategias más innovadoras para gestionar proyectos y equipos en entornos virtuales de vanguardia"

El Metaverso ha ganado relevancia en el entorno empresarial contemporáneo debido a su capacidad para transformar las interacciones y operaciones en un espacio digital tridimensional. De hecho, en un mundo cada vez más digitalizado, se presenta como una herramienta clave para la creación de experiencias inmersivas, mejorando la manera en que las organizaciones gestionan sus operaciones, comunican su identidad y establecen relaciones con sus clientes.

En este contexto, TECH presenta un innovador Máster Título Propio Management en Metaverso. El plan de estudios profundizará en estos avances en este campo teniendo presente aspectos fundamentales de la web 3.0. Además, ahondará en el análisis exhaustivo de la tecnología *blockchain*, lo que permitirá a los profesionales comprender cómo estas herramientas revolucionan la gestión digital. Estos conceptos abordados no solo potenciarán la descentralización de internet, sino que también establecerá las bases para un entorno digital más seguro y accesible, un aspecto crucial en la implementación del Metaverso en la gestión empresarial.

Posteriormente, este programa universitario brindará las herramientas necesarias para liderar proyectos en entornos virtuales, facilitando la integración de tecnologías disruptivas en las organizaciones. Además, el alumnado adquirirá habilidades en la creación de espacios virtuales colaborativos que mejorarán la eficiencia de las operaciones y optimizarán la experiencia del cliente en un mundo cada vez más conectado. Como resultado, este enfoque práctico y multidimensional abrirá nuevas oportunidades para la transformación digital en las empresas.

Finalmente, la metodología de TECH Global University, basada en el modelo *Relearning*, permite acceder a los contenidos 100% online, las 24 horas del día, los 7 días de la semana, desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Asimismo, esta flexibilidad permitirá a los profesionales capacitarse a su propio ritmo.

Por otro lado, un reconocido Director Invitado Internacional impartirá 10 exclusivas *Masterclasses*.

Este **Máster Título Propio en Management en Metaverso** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Management en Metaverso
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica 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 interacciones y operaciones en espacios tridimensionales
- 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

Un prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá 10 intensivas Masterclasses sobre las innovaciones más recientes en el ámbito del Management en Metaverso"

Incorporarás a tu práctica diaria las últimas tendencias en la aplicación de web 3.0 para optimizar la experiencia en entornos digitales"

Profundizarás en la normativa vigente aplicable al Metaverso, asegurando que tus prácticas sean seguras y éticas.

Mediante el disruptivo método Relearning de TECH, afianzarás los conceptos esenciales de manera progresiva y sin invertir largas horas al estudio.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Management en Metaverso, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

Plan de estudios

Este itinerario académico abordará diferentes conceptos que complementan el Management en Metaverso. Por ello, este programa universitario ahondará en tecnologías avanzadas esenciales para el desarrollo de entornos virtuales, explorando su implementación a través de videojuegos como herramientas clave para la inmersión y la interacción. Además, se examinarán los modelos de negocio emergentes dentro de este universo digital, con especial énfasis en la tecnología *blockchain*, que asegura la descentralización y seguridad de las transacciones. Estos conocimientos permitirán a los profesionales gestionar proyectos innovadores y liderar con éxito en el ámbito del Metaverso.

Fomentarás la creatividad y originalidad en el diseño de experiencias dentro del Metaverso en una variedad de campos”

Módulo 1. Web 3.0. Base del Metaverso

1.1. Internet. De ARPAnet a www
- 1.1.1. ARPANET: origen militar de la web
- 1.1.2. Protocolos actuales y motores de búsqueda
- 1.1.3. Revolución digital. Redes sociales y comercio electrónico

1.2. De la Web 2.0 hasta la Web 3.0
- 1.2.1. Interacción y carácter social de la Web
- 1.2.2. Paradigma de la descentralización y la omnipresencia
- 1.2.3. Web semántica e inteligencia artificial

1.3. La Web 3.0. Buenas prácticas
- 1.3.1. Seguridad y privacidad
- 1.3.2. Transparencia y descentralización
- 1.3.3. Rapidez y accesibilidad

1.4. La Web 3.0: aplicaciones
- 1.4.1. Siri y los nuevos modelos de asistentes virtuales
- 1.4.2. Wolfram Alpha o la alternativa Web 3.0 a Google
- 1.4.3. *Second Life*. Entornos 3D avanzados

1.5. Papel de las empresas tecnológicas en la Web 3.0
- 1.5.1. De Facebook a Meta
- 1.5.2. Hiperfinanciación y empresas sin CEO
- 1.5.3. *Metaverse Standards Forum* y Web 5.0

1.6. Regulación y cumplimiento normativo en Web 3.0
- 1.6.1. Usuarios finales de la Web 3.0
- 1.6.2. Modelos de negocios para usuarios y organizaciones
- 1.6.3. Regulación y cumplimiento normativo

1.7. La Web 3.0 en los negocios: impacto
- 1.7.1. Impacto de la Web 3.0 en los negocios
- 1.7.2. Relación social entre marcas y usuarios. Nuevo entorno
- 1.7.3. El comercio electrónico, siguiente nivel

1.8. Cambio a Web 3.0. Nuevo entorno de relación social entre marcas y usuarios
- 1.8.1. Fraudes y riesgos asociados
- 1.8.2. Nuevo entorno de relación social entre marcas y usuarios
- 1.8.3. Impacto medioambiental

1.9. Los nómadas digitales. Arquitectos de la Web 3.0
- 1.9.1. Nuevos usuarios, nuevas necesidades
- 1.9.2. Los nómadas digitales como arquitectos de la Web 3.0
- 1.9.3. Web 3.0. Aportaciones

1.10. Sin Web 3.0 no hay Metaverso
- 1.10.1. Web 3.0 y Metaverso
- 1.10.2. Entorno virtual: tecnologías exponenciales
- 1.10.3. Web 3.0, conexión con el mundo físico: éxito

Módulo 2. El Metaverso

2.1. Economía en el Metaverso: las Criptomonedas y los *Tokens* No Fungibles (NFTs)
- 2.1.1. Criptomonedas y NFTs. Base de la economía del Metaverso
- 2.1.2. Economía digital
- 2.1.3. Interoperabilidad para una economía sostenible

2.2. Metaverso & Web 3.0 en el espacio de las criptomonedas
- 2.2.1. Metaverso & Web 3.0
- 2.2.2. Tecnología descentralizada
- 2.2.3. *Blockchain*, base del Web 3.0 y Metaverso

2.3. Tecnologías avanzadas para Metaverso
- 2.3.1. Realidad aumentada y realidad virtual
- 2.3.2. Inteligencia artificial
- 2.3.3. IoT

2.4. Gobierno corporativo: legislación internacional en el Metaverso
- 2.4.1. La FED
- 2.4.2. Legislación en Metaverso
- 2.4.3. El minado

2.5. Identidad digital para personas, activos y empresas
- 2.5.1. Reputación online
- 2.5.2. Protección
- 2.5.3. Impacto de la identidad digital en el mundo real

2.6. Nuevos canales de venta
- 2.6.1. *Business to Avatar*
- 2.6.2. Mejora de las experiencias de usuario
- 2.6.3. Productos, servicios y contenido en un mismo entorno

2.7. Experiencias basadas en ideales, creencias y gustos
- 2.7.1. La inteligencia artificial como motor revulsivo
- 2.7.2. Experiencias ajustadas al individuo
- 2.7.3. El poder de la manipulación de las masas

2.8. VR, AR, AI & IoT
- 2.8.1. Tecnologías avanzadas. Éxito del Metaverso
- 2.8.2. Experiencia Inmersiva
- 2.8.3. Análisis tecnológico. Usos

2.9. Aspectos claves del metaverso: presencia, interoperabilidad y estandarización
- 2.9.1. Interoperabilidad. Primer mandamiento
- 2.9.2. Estandarización de Metaversos para un correcto funcionamiento
- 2.9.3. Los Metaversos del Metaverso

2.10. Real Estate en el Metaverso
- 2.10.1. Método de apalancamiento en el Metaverso
- 2.10.2. Comercio sin fronteras en espacios virtuales
- 2.10.3. Reducción de la operación en espacios físicos

Módulo 3. *Blockchain*: clave para construir un Metaverso descentralizado

3.1. Bitcoin
- 3.1.1. Satoshi Nakamoto
- 3.1.2. Impacto del Bitcoin en el contexto económico, político y social
- 3.1.3. El ecosistema del Bitcoin: Casos de uso

3.2. *Blockchains* públicos o privados. Nuevo modelo de gobernanza
- 3.2.1. *Blockchains* públicas o privadas
- 3.2.2. *Blockchain*. Modelo de gobernanza
- 3.2.3. *Blockchain*. Casos de usos

3.3. *Blockchain*. El valor de los datos
- 3.3.1. El valor de los datos en un nuevo paradigma digital
- 3.3.2. Aportación del *Blockchain* a los datos y a su valor
- 3.3.3. Tecnologías avanzadas para trabajar con datos gobernados

3.4. La descentralización y automatización del Metaverso
- 3.4.1. Descentralización y automatización
- 3.4.2. Respuesta tecnológica a las necesidades del usuario
- 3.4.3. Negocios del futuro

3.5. El modelo de gobernanza del Metaverso a través de las DAOs
- 3.5.1. Valor de las DAOs para el Metaverso
- 3.5.2. Las DAOs. Reglas de juego transparentes para el usuario
- 3.5.3. DAOs que aportan valor al Metaverso 3.6

3.6. Propiedad y valor de los activos digitales y la tokenización
- 3.6.1. El valor de los (NFTs) Non Fungible Tokens
- 3.6.2. Tokenización de activos físicos o virtuales
- 3.6.3. Activos digitales en el Metaverso. Casos de uso

3.7. La economía del Metaverso
- 3.7.1. Almacenamiento e intercambio de valor con Criptomonedas
- 3.7.2. Modelos de negocio para usuarios y organizaciones
- 3.7.3. Las finanzas del Metaverso empoderadas por el *Blockchain*

3.8. Identidad digital
- 3.8.1. Certificación de la identidad digital
- 3.8.2. Avatares en el Metaverso
- 3.8.3. Usuarios y organizaciones Identidad digital

3.9. *Smart Contracts*, DApps y el *Criptoverso*
- 3.9.1. Mundo Real vs. Mundo virtual. Reinvención de sus actividades
- 3.9.2. Aplicaciones descentralizadas
- 3.9.3. *Blockchain* aplicado Nuevo universo de posibilidades

3.10. El Metaverso. Nuevo Internet
- 3.10.1. Reinvención del Internet a través del Metaverso
- 3.10.2. Nuevo entorno económico y social
- 3.10.3. Conexión del mundo físico y virtual

Módulo 4. Inversión y finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso

4.1. Las finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso
- 4.1.1. Las finanzas descentralizadas
- 4.1.2. Las finanzas en un entorno descentralizado
- 4.1.3. Aplicación de las finanzas descentralizadas

4.2. Conceptos financieros avanzados aplicados a DeFi
- 4.2.1. Oferta monetaria e inflación
- 4.2.2. Negocios de volumen y margen
- 4.2.3. Garantía y rendimiento

4.3. Modelos de negocio DeFi aplicados a Metaverso
- 4.3.1. *Lending* y *Yield Farming*
- 4.3.2. Sistemas de pago
- 4.3.3. Servicios bancarios y de seguros

4.4. Plataformas DeFi aplicados a Metaverso
- 4.4.1. DEXes
- 4.4.2. *Wallets*
- 4.4.3. Herramientas de analítica

4.5. *Cash Flow* en proyectos DeFi enfocados al Metaverso
- 4.5.1. *Cash Flow* en Proyectos DeFi
- 4.5.2. Fuentes de *Cash Flow*
- 4.5.3. Volumen vs. Margen

4.6. *Token Economics*. Utilidad en Metaverso
- 4.6.1. *Token Economics*
- 4.6.2. Utilidad del Token
- 4.6.3. Sostenibilidad del Token

4.7. Gobernanza DeFi enfocada al Metaverso
- 4.7.1. Gobernanza DeFi
- 4.7.2. Modelos de gobernanza
- 4.7.3. DAO

4.8. El sentido de DeFi en el Metaverso
- 4.8.1. Sinergias entre DeFi y Metaverso
- 4.8.2. Valor de DeFi en el Metaverso
- 4.8.3. Crecimiento del Metaverso a través de DeFi

4.9. DeFi en el Metaverso. casos de uso
- 4.9.1. DeFi en Metaverso. Casos de uso
- 4.9.2. Modelos de negocio nativos Web3
- 4.9.3. Modelos de negocio híbridos

4.10. Futuro DeFi en el Metaverso
- 4.10.1. Agentes relevantes
- 4.10.2. Líneas de desarrollo
- 4.10.3. Adopción masiva

Módulo 5. Tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso

5.1. Estado del arte en el desarrollo del Metaverso
- 5.1.1. Aspectos técnicos para la web 2.0
- 5.1.2. Tecnologías como soporte del Metaverso
- 5.1.3. Aspectos técnicos para la web 3.0

5.2. Entorno de desarrollo, lenguajes de programación y *Frameworks* Web 2.0
- 5.2.1. Entornos de desarrollo Web 2.0
- 5.2.2. Lenguaje de programación Web2
- 5.2.3. *Frameworks* Web2

5.3. Entorno de desarrollo, lenguajes de programación y *Frameworks* Web 3.0
- 5.3.1. Entornos de desarrollo Web2
- 5.3.2. Lenguaje de programación Web2
- 5.3.3. *Frameworks* Web2

5.4. Oráculos y *MultiChain*
- 5.4.1. Onchain vs. *Offchain*
- 5.4.2. Interoperabilidad
- 5.4.3. Multichain

5.5. Motores gráficos y softwares de diseño 3D
- 5.5.1. CPU vs. GPU
- 5.5.2. Motores gráficos
- 5.5.3. Softwares de diseño 3D

5.6. Dispositivos y plataformas
- 5.6.1. Hardware aplicado a videojuegos
- 5.6.2. Plataformas
- 5.6.3. Panorama competitivo actual

5.7. *Big Data* e inteligencia artificial en Metaverso
- 5.7.1. Ciencia de datos. Transformación de datos en información
- 5.7.2. *Big Data*. Estrategia para ciclo de vida del dato en Metaverso
- 5.7.3. Inteligencia artificial. Personalización de experiencias de usuario

5.8. Realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta en Metaverso
- 5.8.1. Realidades alternativas
- 5.8.2. Realidad Aumentada vs. Realidad virtual
- 5.8.3. Realidad mixta

5.9. *Internet of Things* y reconstrucción 3D
- 5.9.1. El 5G y las redes de telecomunicación
- 5.9.2. *Internet of Things*
- 5.9.3. Reconstrucción 3D

5.10. Futuro de la tecnología. Metaverso de 2050
- 5.10.1. Barreras tecnológicas
- 5.10.2. Vías de desarrollo
- 5.10.3. Metaverso de 2050

Módulo 6. Industria *Gaming* y *e-Sports* como centrada del Metaverso

6.1. El Metaverso a través de los videojuegos
- 6.1.1. Experiencias interactivas
- 6.1.2. Crecimiento y asentamiento del mercado
- 6.1.3. Madurez de la industria

6.2. El caldo de cultivo de los Metaversos actuales
- 6.2.1. MMOs
- 6.2.2. *Second Life*
- 6.2.3. *PlayStation Home*

6.3. Metaverso multiplataforma. Revolución masiva del concepto
- 6.3.1. Neal Stephenson y su obra *Snow Crash*
- 6.3.2. De la ciencia ficción a la realidad
- 6.3.3. Mark Zuxkerberg Meta. La revolución masiva del concepto

6.4. Estado de la industria del videojuego. Plataformas o canales del Metaverso
- 6.4.1. Cifras de la industria del videojuego
- 6.4.2. Plataformas o canales del Metaverso
- 6.4.3. Proyecciones económicas para los próximos años
- 6.4.4. ¿Cómo aprovechar, al máximo, el excelente estado de forma de la industria?

6.5. Modelos de negocio: F2P vs. *Premium*
- 6.5.1. *Free to play* o F2P
- 6.5.2. *Premium*
- 6.5.3. Modelos híbridos. Propuestas alternativas

6.6. Play to earn
- 6.6.1. El éxito de CryptoKitties
- 6.6.2. Axie Infinity. Otros casos de éxito
- 6.6.3. Desgaste del Play to earn y la creación del *Play & Earn*

6.7. GameFi: paradigma jugador-inversor
- 6.7.1. GameFi
- 6.7.2. Videojuegos como trabajo
- 6.7.3. Ruptura del modelo clásico de la diversión

6.8. El Metaverso en el ecosistema clásico de la industria
- 6.8.1. Prejuicios de los aficionados, mala imagen generalizada
- 6.8.2. Dificultades tecnológicas y de implementación
- 6.8.3. Falta de madurez

6.9. Metaverso: Interactividad vs. Experiencia jugable
- 6.9.1. Experiencia interactiva y experiencia jugable
- 6.9.2. Tipos de experiencia en los Metaversos actuales
- 6.9.3. Balance perfecto entre ambas

6.10. Metaverso para los e - *Sports*
- 6.10.1. Dificultades de los equipos para crecer
- 6.10.2. Metaverso: experiencias inmersivas, comunidades y clubes exclusivos
- 6.10.3. Monetización de usuarios por tecnología *Blockchain*

Módulo 7. Modelos de negocio. Casos de uso en el Metaverso

7.1. El Metaverso, un modelo de negocio
- 7.1.1. El Metaverso como modelo de negocio
- 7.1.2. Riesgos
- 7.1.3. Cambios de hábitos

7.2. Herramientas de marketing y publicidad en el Metaverso
- 7.2.1. AR&AI. Revolución del marketing
- 7.2.2. Comercialización de VR
- 7.2.3. Vídeo marketing
- 7.2.4. Transmisión en vivo

7.3. Espacios virtuales para empresas
- 7.3.1. Conexión del mundo real con el virtual
- 7.3.2. Metaverso y empresa. Espacios virtuales para empresas
- 7.3.3. Impacto y reputación de las marcas

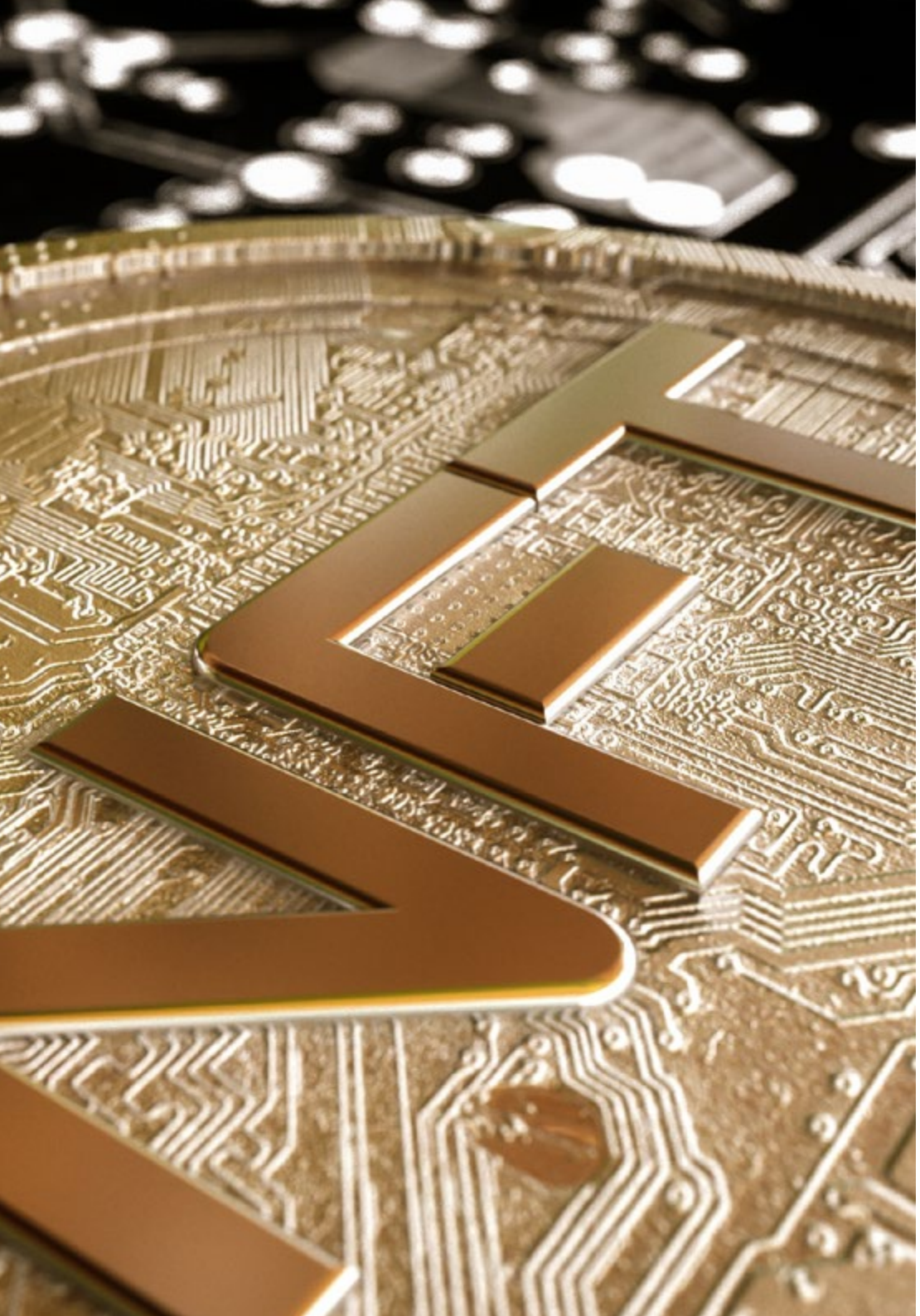
7.4. Metaverso: educación y aprendizaje disruptivo. Aplicación a la Industria
- 7.4.1. *E-Learning*
- 7.4.2. Interoperabilidad formativa
- 7.4.3. Web 3 y Metaverso. La revolución del mercado laboral

7.5. La revolución del sector turístico y cultural
- 7.5.1. VR& AR. Nuevo concepto de viajar
- 7.5.2. Impacto en el mundo real y virtual
- 7.5.3. Eliminación de las barreras geográficas

7.6. Comercialización de productos y servicios a través de la conexión del mundo real con el virtual y viceversa
- 7.6.1. Creación de nuevos canales de venta
- 7.6.2. Mejora de experiencia del usuario en el proceso de compra
- 7.6.3. Consumo de contenido

7.7. Eventos en el Metaverso a través de entornos virtuales
- 7.7.1. Red de contenido
- 7.7.2. Nuevas vías de comunicación en interacción
- 7.7.3. Alcance ilimitado

7.8. Gestión y seguridad de datos en el Metaverso
- 7.8.1. Gestión y seguridad. Protección de datos
- 7.8.2. Interoperabilidad de datos
- 7.8.3. Trazabilidad



7.9. SEO Visual. Posicionamiento online
- 7.9.1. Roadmap a corto plazo
- 7.9.2. Roadmap a medio plazo
- 7.9.3. Roadmap a largo plazo

7.10. DAO en el Metaverso
- 7.10.1. Respaldo en la Blockhain
- 7.10.2. Gobernanza y poder de decisión
- 7.10.3. Fidelización de comunidad

Módulo 8. Ecosistema y actores principales del Metaverso

8.1. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
- 8.1.1. La colaboración en el desarrollo de ecosistemas abiertos
- 8.1.2. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
- 8.1.3. Impacto del ecosistema en el crecimiento del Metaverso

8.2. Proyectos *Open Source*. Catalizadores del desarrollo tecnológico
- 8.2.1. El *Open source* como acelerador de la innovación
- 8.2.2. Integración de proyectos *Open Source*. Visión completa
- 8.2.3. Los estándares y tecnologías abiertas como aceleradores

8.3. Comunidades de la Web 3.0
- 8.3.1. El proceso de creación y desarrollo de comunidades
- 8.3.2. Aportación de las comunidades al progreso tecnológico
- 8.3.3. Comunidades más relevantes de la Web 3.0

8.4. Redes y relaciones sociales en la web
- 8.4.1. Tecnologías facilitadoras de nuevas formas de relacionarnos
- 8.4.2. Entornos físicos y digitales donde construir comunidades Web 3.0
- 8.4.3. La evolución de las redes sociales Web 2.0 hacia la Web 3.0

8.5. Usuarios, empresas y ecosistema. Avance del Metaverso
- 8.5.1. Los Metaversos con visión de la Web 3.0
- 8.5.2. Las corporaciones que invierten en Metaverso
- 8.5.3. El ecosistema que permite ofrecer una solución completa

8.6. Creadores de contenido en el Metaverso
- 8.6.1. Los nómadas digitales
- 8.6.2. Las organizaciones, constructores de un nuevo canal de relación con sus clientes
- 8.6.3. *Influencers, Streamers o Gamers como Early Adopters*

8.7. Proveedores de experiencias en el Metaverso
- 8.7.1. Canales de venta reinventados
- 8.7.2. Experiencias inmersivas
- 8.7.3. Personalización justa y transparente

8.8. Descentralización e infraestructura tecnológica en el Metaverso
- 8.8.1. Tecnologías distribuidas y descentralizadas
- 8.8.2. *Proof of Work* vs. *Proof of Stake*
- 8.8.3. Capas tecnológicas clave para la evolución del Metaverso

8.9. Interfaz humana, dispositivos electrónicos que habilitan la experiencia del Metaverso
- 8.9.1. La experiencia que ofrecen los dispositivos tecnológicos existentes
- 8.9.2. Tecnologías avanzadas en Metaverso
- 8.9.3. La realidad extendida (XR) como inmersión en el Metaverso

8.10. Incubadoras, aceleradoras y vehículos de inversión en el Metaverso
- 8.10.1. Incubadoras y aceleradoras para desarrollar negocios en el Metaverso
- 8.10.2. Financiación e inversión en el Metaverso
- 8.10.3. Atracción del *Smart Capital*

Módulo 9. Marketing en Metaverso

9.1. El Metaverso. Nueva plataforma de consumo de contenidos publicitarios
- 9.1.1. El Big Bang. origen de la publicidad
- 9.1.2. Serotonina: el motor que mueve los avatares
- 9.1.3. Inmediatez, una nueva medida de satisfacción

9.2. Redirección de tráfico a Metaversos: transición de funnel a atmósferas de conversión
- 9.2.1. La publicidad como molécula que envuelve los ecosistemas digitales
- 9.2.2. Habitantes de un Metaverso
- 9.2.3. Endosfera del metaverso

9.3. Conversión en Metaversos: monetización de atmósferas
- 9.3.1. Rentabilidad
- 9.3.2. Notoriedad, conversión, *Retargeting* y fidelización
- 9.3.3. Compras: la gasolina del metaverso

9.4. Barreras de soportes publicitarios Tradicionales vs. Metaverso
- 9.4.1. Publicidad tradicional. Soportes
- 9.4.2. Metaverso: bucle de soportes tridimensionales
- 9.4.3. Transformación de las tradiciones publicitarias

9.5. El *Funnel* del Metaverso: un embudo tridimensional
- 9.5.1. Contactos
- 9.5.2. Prospectos
- 9.5.3. Clientes

9.6. KPI's en el Metaverso: medición del efecto de la publicidad en un espacio inmersivo
- 9.6.1. Atención
- 9.6.2. Interés
- 9.6.3. Decisión
- 9.6.4. Acción
- 9.6.5. Recuerdo

9.7. Publicidad en el Metaverso
- 9.7.1. Desarrollo digital de los sentidos en el Metaverso: engañando a la mente
- 9.7.2. Cómo atraer a los usuarios a través de experiencias tridimensionales nunca vistas
- 9.7.3. Nuevos soportes tridimensionales

9.8. NFT's: los nuevos clubes de fidelización
- 9.8.1. Comprando la fidelidad
- 9.8.2. Presumiendo la exclusividad
- 9.8.3. El NFT como identificador en el metaverso

9.9. Experiencias de consumo en el Metaversos
- 9.9.1. Acercando el producto al cliente
- 9.9.2. Limitaciones de los entornos tridimensionales: los 6 sentidos
- 9.9.3. Generación de entornos controlados

9.10. Casos de éxito de Marketing en el Metaverso
- 9.10.1. Avatares
- 9.10.2. Economía
- 9.10.3. *Gaming*

Módulo 10. Panorama actual en la carrera por construir el futuro Metaverso

10.1. Visión del Metaverso por parte de los *Players* de la industria
- 10.1.1. Implantación del Metaverso en estructuras actuales
- 10.1.2. Empresas en desarrollo de Metaverso
- 10.1.3. Empresas afianzadas en el Metaverso

10.2. Identidad digital e implicaciones sociales y éticas del Metaverso
- 10.2.1. Identidad digital en el Metaverso
- 10.2.2. Implicaciones sociales
- 10.2.3. Implicaciones éticas

10.3. Metaverso más allá del *Gaming*
- 10.3.1. El *Gaming* como toma de contacto
- 10.3.2. Sectores que llegan para quedarse
- 10.3.3. Reinvención de algunos negocios

10.4. Entorno laboral y profesional en el Metaverso
- 10.4.1. Identificación de oportunidades laborales en el Metaverso
- 10.4.2. Nuevas carreras profesionales
- 10.4.3. Adaptación de los trabajos actuales al Metaverso

10.5. Neuromarketing en el Metaverso
- 10.5.1. Comportamiento del consumidor en el Metaverso
- 10.5.2. Marketing experiencial
- 10.5.3. Estrategias de Neuromarketing en el Metaverso

10.6. Metaverso y ciberseguridad
- 10.6.1. Amenazas involucradas
- 10.6.2. Identificación de los cambios en seguridad digital del Metaverso
- 10.6.3. Ciberseguridad real en el Metaverso

10.7. Implicaciones emocionales y psicológicas tras la experiencia en el Metaverso. Buenas prácticas
- 10.7.1. Adaptación a una nueva experiencia
- 10.7.2. Efectos secundarios de la interacción con el Metaverso
- 10.7.3. Buenas prácticas en el Metaverso

10.8. Adaptación de la legalidad al Metaverso
- 10.8.1. Desafíos legales que plantea a día de hoy el Metaverso
- 10.8.2. Cambios legales necesarios
- 10.8.3. Contratos, propiedad intelectual y otros tipos de relaciones

10.9. *Roadmap* a corto, medio y largo del Metaverso
- 10.9.1. *Roadmap* a corto plazo
- 10.9.2. *Roadmap* a medio plazo
- 10.9.3. *Roadmap* a largo plazo

10.10. Metaverso, paradigma de futuro
- 10.10.1. Una oportunidad de crecimiento única
- 10.10.2. Especialización en el Metaverso
- 10.10.3. Monetización de la virtualidad del futuro los tratamientos

Dispondrás de una comprensión profunda sobre el funcionamiento del Metaverso, sus tecnologías subyacentes y su impacto en diferentes sectores como los Videojuegos”

04

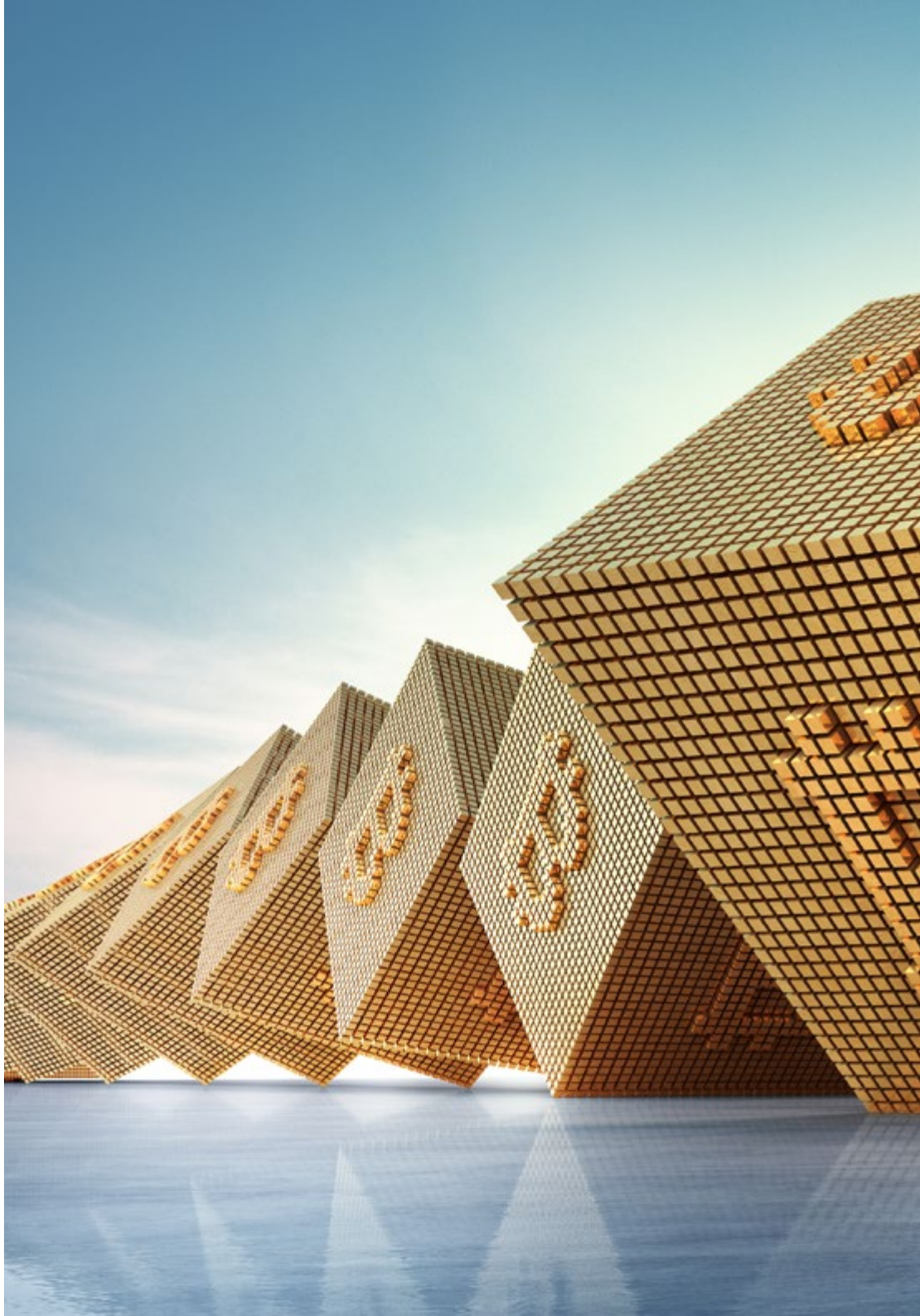
Objetivos docentes

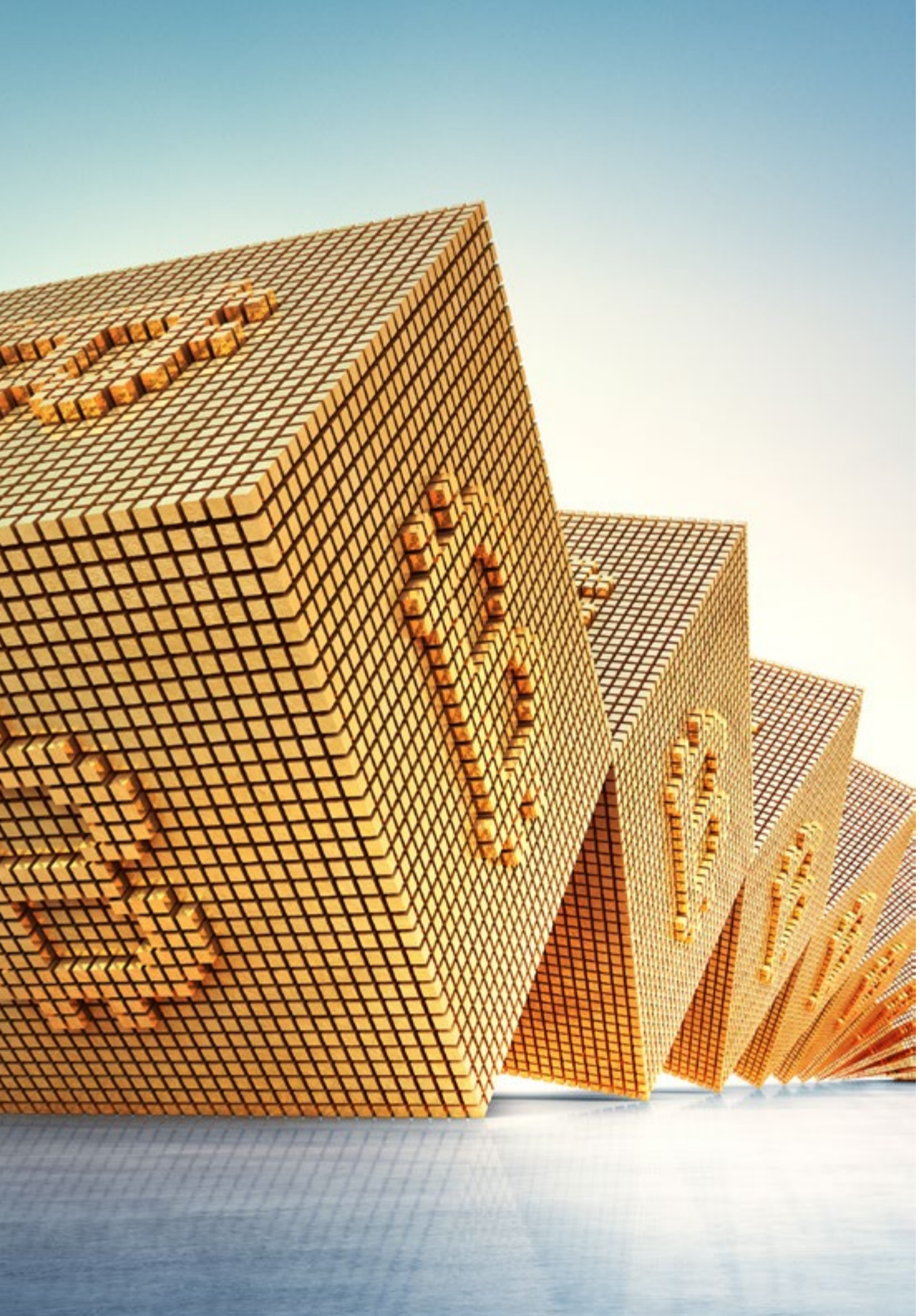
Este Máster Título Propio tiene como meta principal proporcionar a los profesionales competencias esenciales para desempeñar como *Management* en Metaverso. De hecho, los egresados estarán capacitados en ciberseguridad aplicada a entornos virtuales, garantizando la protección de datos y transacciones en plataformas descentralizadas. Asimismo, dominarán las técnicas de publicidad en el Metaverso, optimizando estrategias de marketing en espacios inmersivos. También, se profundizará también en el estado del arte del desarrollo del Metaverso, permitiendo a los profesionales estar a la vanguardia de las innovaciones tecnológicas.

Desarrollarás habilidades avanzadas para implementar técnicas de publicidad en el Metaverso, optimizando la efectividad de las estrategias de marketing en el ámbito digital"

Objetivos generales

- Comprender los principios fundamentales de la Web 3.0 y su relación con el Metaverso
- Analizar las aplicaciones clave del Metaverso en diversos sectores y su impacto en el mercado digital
- Explorar el rol de *Blockchain* en la creación de un Metaverso descentralizado y seguro
- Evaluar las oportunidades y riesgos asociados con las inversiones y finanzas descentralizadas en el Metaverso
- Identificar las tecnologías avanzadas esenciales para el desarrollo del Metaverso y su implementación
- Ahondar en la influencia de la industria *Gaming* y los *e-Sports* en el crecimiento del Metaverso
- Analizar los modelos de negocio emergentes y los casos de uso más relevantes en el Metaverso
- Investigar el panorama actual y las tendencias futuras en la evolución del Metaverso





Objetivos específicos

Módulo 1. Web 3.0. Base del Metaverso

- Analizar la evolución y las particularidades de la web 3.0, entendiendo sus implicaciones en la conectividad y los modelos de negocio actuales
- Profundizar en las mejores prácticas en la web 3.0, enfocándose en la seguridad, privacidad y transparencia
- Explorar las aplicaciones de la Web 3.0, con énfasis en asistentes virtuales, entornos 3D avanzados y su impacto en el comercio electrónico
- Ahondar en la relación entre la web 3.0 y el Metaverso, analizando cómo las tecnologías exponenciales impulsan la creación de entornos virtuales inmersivos

Módulo 2. El Metaverso

- Indagar en el impacto de criptomonedas y NFTs en la economía del Metaverso
- Abordar la relación entre Metaverso y Web 3.0 a través de tecnologías descentralizadas
- Evaluar el papel de tecnologías emergentes, como el internet de las cosas, en el Metaverso
- Examinar la interoperabilidad y estandarización como factores clave para el Metaverso

Módulo 3. *Blockchain*: clave para construir un Metaverso descentralizado

- Comprender el impacto de bitcoin y su ecosistema en la economía y la sociedad
- Explorar el modelo de gobernanza de *blockchain*, tanto en redes públicas como privadas
- Evaluar la importancia de la descentralización y automatización en el Metaverso
- Analizar la tokenización de activos digitales y su valor en el entorno del Metaverso

Módulo 4. Inversión y finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso

- Analizar la aplicación de las finanzas descentralizadas en el contexto del Metaverso
- Comprender los conceptos financieros avanzados como oferta monetaria, inflación y margen aplicados a DeFi
- Evaluar el impacto y la sostenibildad de la tokenización dentro del ecosistema DeFi del Metaverso

Módulo 5. Tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso

- Investigar el papel de los oráculos y las redes *multichain* en la interoperabilidad dentro del Metaverso
- Abordar el impacto del *Big Data* e inteligencia artificial para personalizar las experiencias de usuario en el Metaverso
- Examinar las diferencias entre realidad aumentada, virtual y mixta; así como y su integración en el Metaverso

Módulo 6. *Industria Gaming* y *e-Sports* como centrada del Metaverso

- Analizar la evolución de los videojuegos en el Metaverso, desde experiencias interactivas hasta su madurez en la industria
- Profundizar en cómo el Metaverso está redefiniendo los *e-Sports* mediante experiencias inmersivas, comunidades y monetización a través de la tecnología *Blockchain*

Módulo 7. Modelos de negocio. Casos de uso en el Metaverso

- Explorar los riesgos asociados al uso del Metaverso como modelo de negocio y los cambios de hábitos que pueden generar
- Investigar la influencia de la realidad aumentada y la inteligencia artificial en las estrategias de marketing en el Metaverso
- Analizar el impacto de los espacios virtuales empresariales en la conexión entre el mundo real y el virtual, y en la reputación de las marcas
- Evaluar el impacto de la interoperabilidad formativa en el Metaverso y su influencia en el mercado laboral de la web 3.0

Módulo 8. Ecosistema y actores principales del Metaverso

- Explorar el impacto de los ecosistemas de innovación abierta en el crecimiento y desarrollo del Metaverso
- Investigar la contribución de las comunidades web 3.0 al avance de las tecnologías del Metaverso
- Ahondar en las tecnologías facilitadoras de nuevas formas de relación y la evolución de las redes sociales web 2.0 hacia la web 3.0
- Comprender el papel de los creadores de contenido, como nómadas digitales y *gamers*, en la adopción temprana del Metaverso

Módulo 9. Marketing en Metaverso

- Investigar el origen de la publicidad en el Metaverso y su relación con la evolución de los ecosistemas digitales
- Explorar las estrategias de monetización y conversión dentro del Metaverso a través de atmósferas inmersivas
- Comparar los soportes publicitarios tradicionales frente a los tridimensionales del Metaverso
- Medir el impacto de los KPI's en el Metaverso y cómo estos determinan la efectividad de las campañas publicitarias

Módulo 10. Panorama actual en la carrera por construir el futuro Metaverso

- Explorar las implicaciones sociales y éticas que surgen con la identidad digital en el Metaverso
- Investigar cómo el Metaverso está transformando sectores más allá del *gaming* y reinventando negocios
- Identificar las nuevas oportunidades laborales y carreras profesionales emergentes en el Metaverso
- Manejar estrategias de neuromarketing adaptadas a las particularidades del Metaverso para optimizar la experiencia del consumidor

Evaluarás el impacto legal, ético y social de los desarrollos tecnológicos en el Metaverso, con un enfoque centrado en la protección de datos"

05

Salidas profesionales

Esta titulación universitaria proporcionará los recursos esenciales al alumnado para desenvolverse en un sector innovador y de alta demanda. De hecho, abrirá puertas a oportunidades laborales en empresas tecnológicas, agencias de marketing digital y estudios de desarrollo de videojuegos. A su vez, con estos conocimientos los profesionales podrán desempeñarse como gerentes de proyectos en el Metaverso, desarrolladores de entornos virtuales, expertos en marketing digital inmersivo, o consultores en estrategias de realidad aumentada y virtual. Como resultado, estos cargos clave son fundamentales para las organizaciones que lideran la evolución de la economía digital y la creación de nuevas experiencias interactivas.

¿Buscas desempeñarte como Desarrollador de Plataformas y Aplicaciones para Metaverso? Esta titulación universitaria te brindará las claves para lograrlo en solamente 12 meses”

Perfil del egresado

El egresado estará preparado para liderar el cambio en un entorno digital emergente. A lo largo del programa universitario, desarrollará habilidades clave en la gestión de entornos virtuales, la creación de experiencias inmersivas y la implementación de tecnologías disruptivas. Asimismo, contará con los conocimientos necesarios para tomar decisiones estratégicas en la construcción y expansión de proyectos en el Metaverso, optimizando la interacción entre usuarios y plataformas. Gracias a su enfoque innovador y adaptativo, se destacará como experto en la integración de soluciones tecnológicas avanzadas, posicionándose como líder en sectores como el entretenimiento y el comercio digital.

Ejercerás una comunicación digital efectiva, adaptándote a las plataformas virtuales emergentes y diferentes tipos de audiencia.

- **Pensamiento crítico:** evaluar información de manera objetiva y tomar decisiones fundamentadas
- **Adaptabilidad:** acoplar cambios y nuevas circunstancias es fundamental en un entorno como el Metaverso, que está en constante evolución
- **Comunicación digital:** comunicar eficazmente en plataformas digitales, utilizando diferentes medios (texto, voz, video) y adaptándose a las características de los entornos virtuales
- **Resolución de problemas tecnológicos**: identificar, analizar y resolver problemas técnicos es clave, especialmente en el Metaverso, donde la integración de tecnologías avanzadas puede presentar retos

Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Gerente de Proyectos Digitales:** Responsable de liderar proyectos digitales en el Metaverso, gestionando el desarrollo de plataformas inmersivas y asegurando la integración de tecnologías avanzadas.
2. **Especialista en Estrategia Digital:** Implementa diversas estrategias digitales, asegurando que las iniciativas del Metaverso estén alineadas con los objetivos de negocio.
3. **Consultor de transformación digital:** Brinda asesoramiento a empresas en su transición hacia el Metaverso, ofreciendo soluciones tecnológicas que mejoren la experiencia digital y optimicen procesos.
4. **Desarrollador de Soluciones Inmersivas:** Se enfoca en la creación de experiencias y plataformas dentro del Metaverso, utilizando tecnologías emergentes como la realidad aumentada.
5. **Director de Marketing Virtual:** Focalizado en planificar y ejecutar campañas de marketing en plataformas del Metaverso, promoviendo productos o servicios a través de entornos inmersivos.
6. **Gestor de Experiencias Inmersivas:** Crea experiencias digitales en el Metaverso, coordinando equipos de diseño, desarrollo y marketing para asegurar que las experiencias sean coherentes.
7. **Responsable de Desarrollo de Contenido Virtual:** Especializado en la creación, implementación y gestión del contenido digital dentro del Metaverso, incluyendo entornos, personajes y objetos virtuales.
8. **Gestor de Espacios Virtuales:** Centrado en administrar entornos digitales dentro del Metaverso, asegurándose de que las experiencias sean fáciles de navegar, accesibles y atractivas para los usuarios.

06

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.

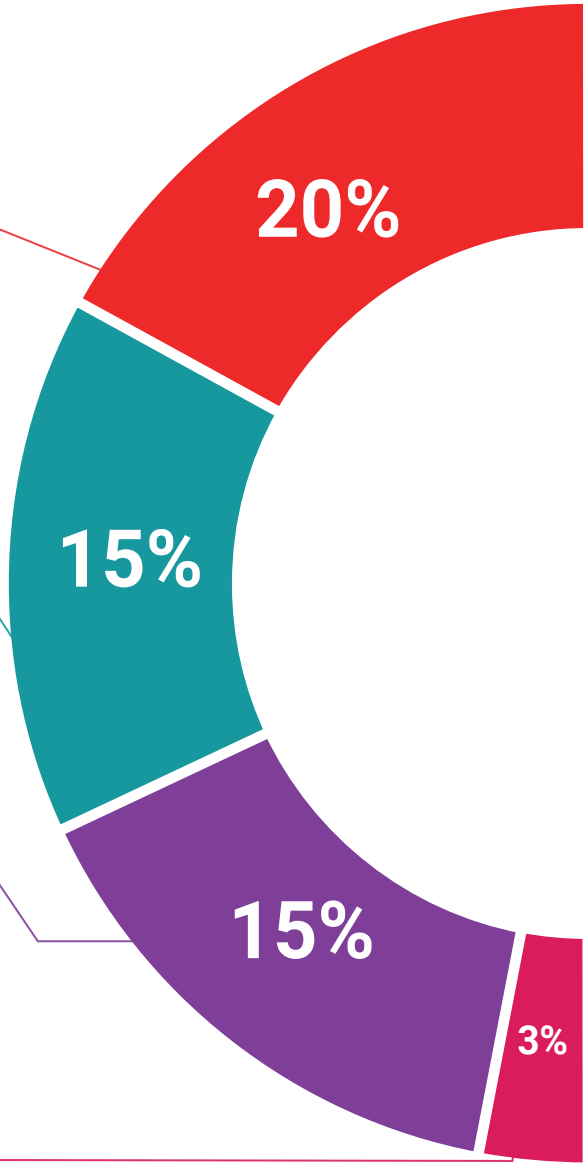
Resúmenes interactivos

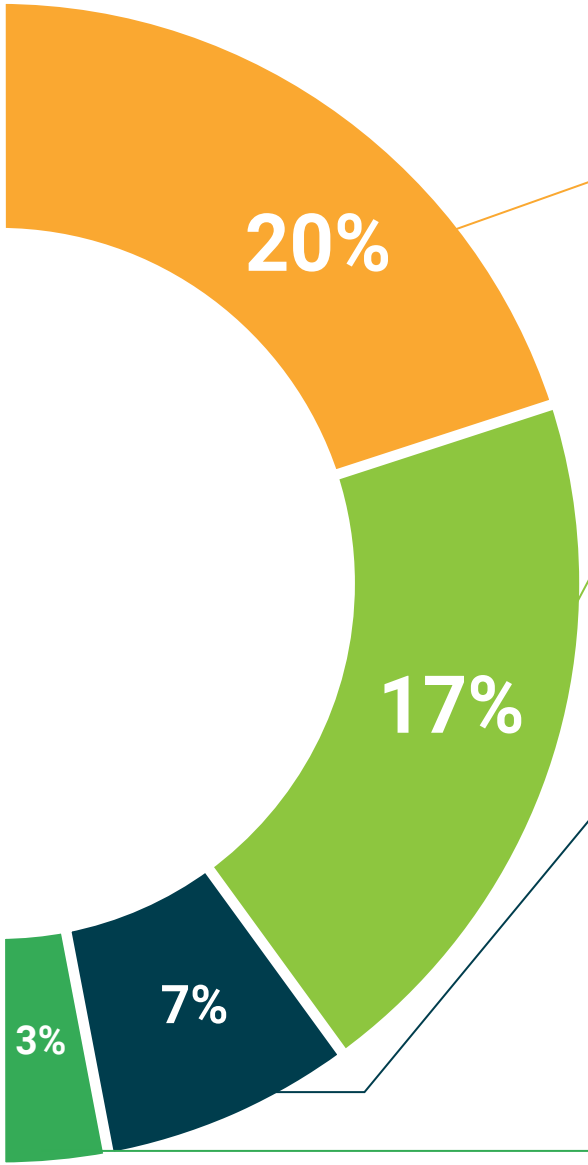
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

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 nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

07

Cuadro docente

Con amplia experiencia práctica en el Metaverso, los docentes de esta titulación universiatria brindarán al alumnado una visión profunda y actualizada de las tendencias más innovadoras en este sector. En este sentido, los profesionales han elaborado diversos materiales didácticos que sobresalen por su elevada calidad, lo que permitirá a los alumnos dquirir habilidades clave para sobresalir en un sector dinámico y en constante evolución. De hecho, esto les proporcionará una ventaja competitiva al desenvolverse en un mercado en el que la innovación es esencial.

Descubrirás un programa universitario de alto nivel, confeccionado por reconocidos expertos pertenecientes al sector Metaverso”

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. Cameo Gilabert, Carlos

- Fundador y *Chief Technology Officer* de Second World
- Cofundador de Netspot
- Cofundador de Banc
- *Chief Technology Officer* de Jovid
- Desarrollador *Full Stack freelance*
- Ingeniero Industrial por la Universidad Politécnica de Madrid
- Máster en *Data Science* por la Universidad Politécnica de Madrid

D. Ripoll López, Carlos

- Ingeniero Especialista en Administración de Negocios
- Fundador y CEO de SecondWorld
- Fundador de Netspot Hub
- *Digitalization & Market Research* en Cantabria Labs
- Graduado en Ingeniería por la Universidad Europea
- Graduado en Administración de Negocios por el IE Business School

D. López-Gasco, Alejandro

- Cofundador de Second World y Jefe del Metaverso
- 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. 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

D. Casero García, Marco Antonio

- *Chief Operating Officer* en Second World
- *Event Manager* en The Pokémon Company International
- *Manager* de Metropolis Ab Alea SL
- PR *Comunication Manager* en Cereal Talent Cafe
- Graduado en Ciencias Empresariales por la Universidad Rey Juan Carlos
- Administrador de Sistemas Informáticos con Especialidad en Redes
- Máster en Dirección Comercial por el Centro de Estudios Financieros
- Máster en Marketing por el Centro de Estudios Financieros

D. Fernández Ansorena, Nacho

- CMO y Cofundador de Second World
- 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

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria"

08

Titulación

El Máster Título Propio en Management en Metaversogarantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster en Management en Metaverso** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (***boletín oficial***). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Máster Título Propio en Management en Metaverso**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**

tech global university

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Management en Metaverso

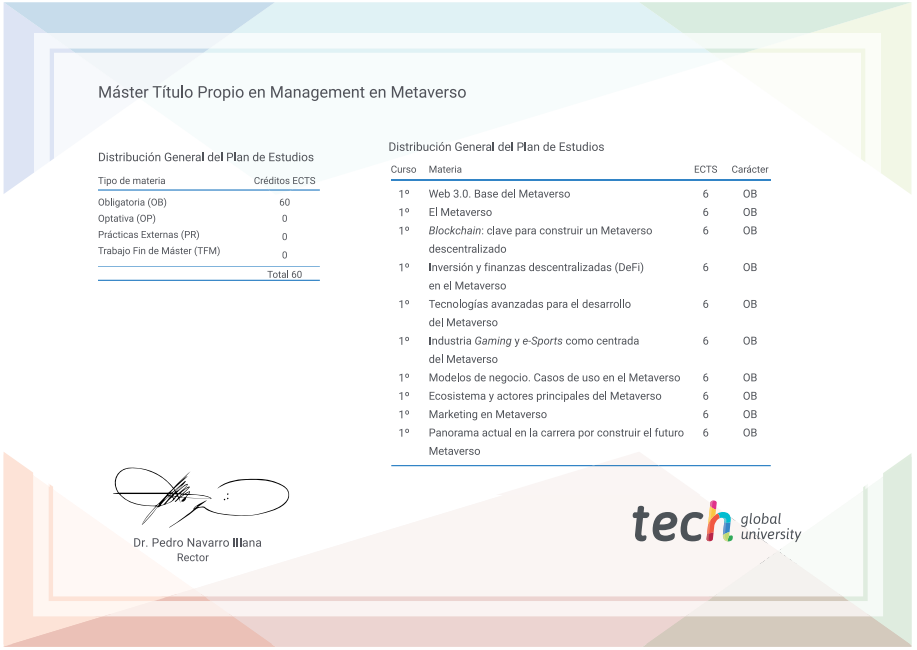
Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


Máster Título Propio en Management en Metaverso

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 60

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Web 3.0. Base del Metaverso	6	OB
1º	El Metaverso	6	OB
1º	*Blockchain*: clave para construir un Metaverso descentralizado	6	OB
1º	Inversión y finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso	6	OB
1º	Tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso	6	OB
1º	Industria *Gaming* y *e-Sports* como centrada del Metaverso	6	OB
1º	Modelos de negocio. Casos de uso en el Metaverso	6	OB
1º	Ecosistema y actores principales del Metaverso	6	OB
1º	Marketing en Metaverso	6	OB
1º	Panorama actual en la carrera por construir el futuro Metaverso	6	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech global university

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech global university

Máster Título Propio
Management en Metaverso

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Máster Título Propio
Management en Metaverso

tech global university