

# Mestrado Próprio

## Management no Metaverso





## Mestrado Próprio Management no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/informatica/mestrado-proprio/mestrado-proprio-management-metaverso](http://www.techtute.com/pt/informatica/mestrado-proprio/mestrado-proprio-management-metaverso)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competências

---

*pág. 14*

04

Direção do curso

---

*pág. 18*

05

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 24*

06

Metodología de estudo

---

*pág. 34*

07

Certificação

---

*pág. 44*

# 01

# Apresentação

Atualmente, o ambiente do *Gaming*, com projetos como o *Second Life* já aposta no ciberespaço. No entanto, também despertam interesse os mundos virtuais, dada a facilidade que oferecem para a comercialização. Dessa forma, a economia descentraliza-se, o que inclui, ao mesmo tempo, riscos no mercado e nas transações online. A Universidade Tecnológica oferece uma formação cujo objetivo é instruir os profissionais do Metaverso, que devem enfrentá-lo com ferramentas inovadoras, como o *Blockchain*. Graças à TECH Global University, os especialistas irão aprofundar-se no ambiente digital e nos seus agentes. Além disso, trata-se de um programa 100% online que oferece ao aluno flexibilidade para o acompanhamento e possibilita a adaptação do estudo às suas necessidades.

The image features a large, 3D, cyan-colored text graphic that reads 'METAVERSE'. The letters are blocky and have a slight shadow, giving them a three-dimensional appearance. They are set against a background of a digital cityscape or data network, with glowing lines and points of light in shades of blue and purple. The overall aesthetic is futuristic and technological.



“

*A TECH oferece um programa 100% online que o irá introduzir no crescimento do ciberespaço, para que domine este campo na perfeição como profissional do Management”*

Num mundo hiperconectado, a Internet está a ganhar cada vez mais importância. A possibilidade que o Metaverso oferece de criar espaços comunitários nos quais os cidadãos podem desenvolver avatares para interagir, abre o debate social sobre a ética desses contextos. Além disso, a *Dark Web* é outro dos espaços onde proliferam os riscos na Rede e que pode desestabilizar a economia centralizada. No entanto, ao enfrentarem os seus problemas, o futuro que os especialistas desta área preveem coloca o Metaverso no centro das atenções.

Para que os profissionais que desejem desenvolver-se neste campo emergente ou que já se encontrem a trabalhar nele e queiram atualizar os seus conhecimentos, a TECH Universidade Tecnológica desenhou um curso completo e rigoroso que aborda o contexto do ciberespaço, juntamente com as suas tendências a médio e longo prazo. Trata-se de uma qualificação com a duração de um ano, que conta com conteúdos audiovisuais em diversos formatos e um conjunto de simulações reais em torno da gestão do Metaverso, para que os alunos sejam capazes de desenvolver os seus próprios projetos com todas as garantias de sucesso.

É uma experiência académica planeada em 1.800 horas, fundamentada na experiência de uma equipa docente especialista no paradigma virtual. Desta forma, o aluno adquirirá todos os conhecimentos sobre a Web 3.0, Investimentos e finanças descentralizadas (DeFi), novas tecnologias e a indústria *Gaming*, entre muitas outras questões. Além disso, terão uma via de comunicação direta com a qual poderão contactar os docentes e resolver todas as dúvidas relativas à matéria. Tudo isto, com a flexibilidade de seguir uma modalidade 100% online, as facilidades para estudar integradas nos materiais e em apenas 7 meses de formação.

A qualificação inclui a participação de um Diretor Internacional Convidado de renome, que, graças à sua vasta experiência de investigação, apresentará aos estudantes os últimos desenvolvimentos no domínio da Management no Metaverso, através de 10 exclusivas *Masterclasses*.

Este **Mestrado Próprio em Management no Metaverso** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de estudos de casos apresentados por especialistas no Metaverso, *Blockchain* e *Gaming*
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos com que foi concebido fornecem uma informação prática sobre as disciplinas que são indispensáveis para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser efetuado a fim de melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ As aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



*Impulsione o seu crescimento profissional assistindo a 10 Masterclasses exclusivas dirigidas por um prestigiado Diretor Convidado Internacional, especialista em Management no Metaverso”*

“

*Está interessado em dominar as ferramentas de Marketing e Publicidade para intervir no Metaverso? Inscreva-se agora neste Mestrado Próprio para consegui-lo”*

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem para esta especialização a sua experiência profissional, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar-se em situações reais.

O design deste curso foca-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

*O Metaverso é um mundo paralelo que nunca dorme. Mergulhe nos seus meandros para atuar com sucesso na criação de espaços virtuais empresariais.*

*Inscreva-se neste Mestrado Próprio e descubra o impacto da indústria tecnológica e a criação do conceito GameFi no paradigma atual.*



# 02 Objetivos

O crescimento do Marketing digital forçou as empresas a adaptarem-se e a contar com profissionais que dominem as novas tendências. Dado o sucesso do ciberespaço e as transações que nele ocorrem, a TECH Global University desenhou uma qualificação cujo objetivo é ampliar e atualizar os conhecimentos dos informáticos, assim como dos profissionais de comercialização digital, para que possam progredir no ambiente cibernético. Trata-se de uma especialização que explora desde a Web 3.0 até aos principais atores do Metaverso. Tudo isto, com um enfoque completo e abrangente para o panorama atual e futuro das oportunidades que o mundo virtual oferece.

The background of the slide is a vibrant, abstract graphic representing the metaverse. It features a network of glowing nodes and lines in shades of blue, purple, and pink, set against a dark background. A prominent white cube is visible in the lower right corner. The word 'METAVERSE' is written in large, white, uppercase letters across the top right portion of the image.

METAVERSE



“

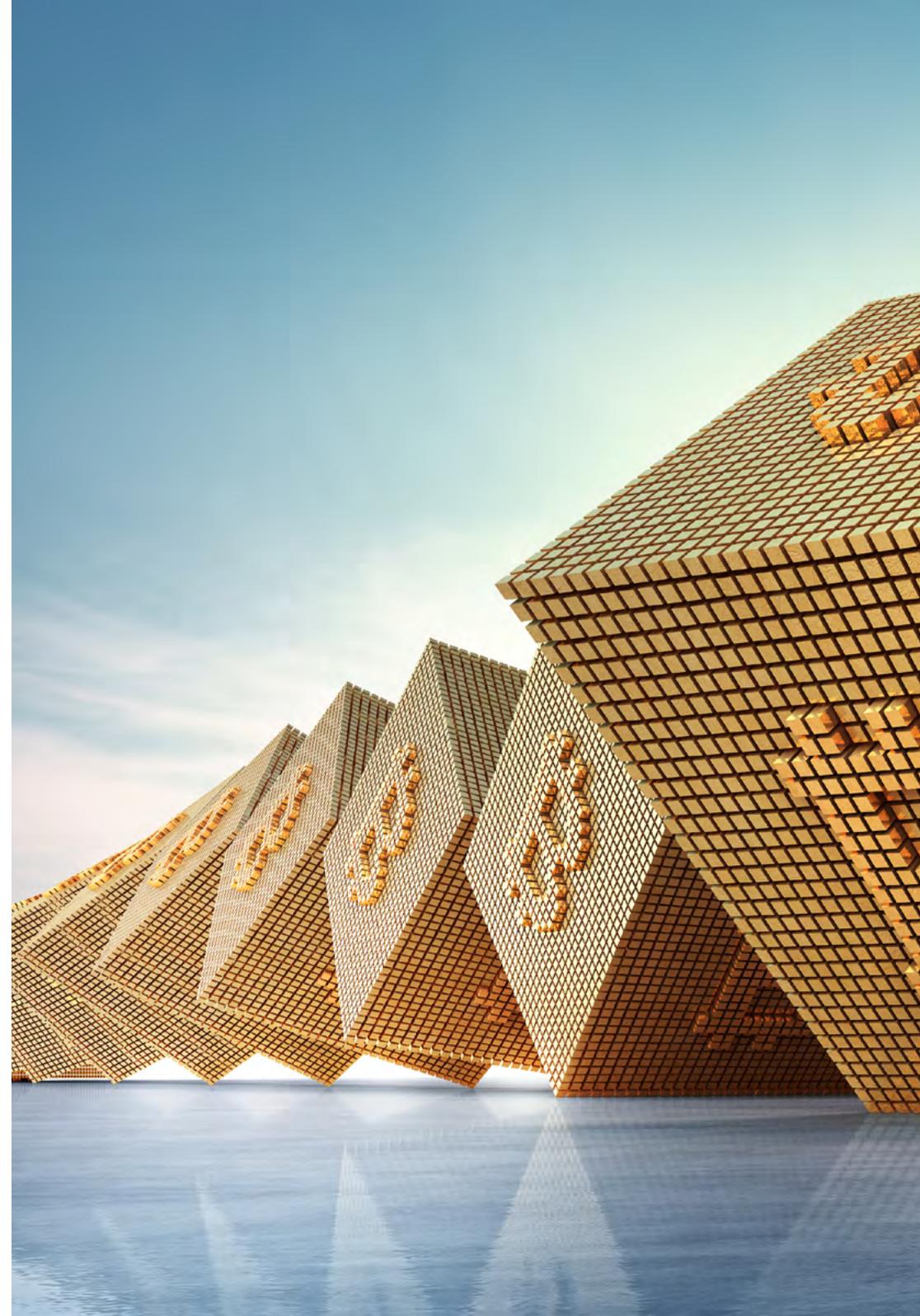
*No campus virtual encontrará todos os materiais teórico-práticos que o aproximarão dos seus objetivos na indústria Gaming, sem depender de horários fixos”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Gerar conhecimento especializado sobre a Web 3.0
- ◆ Analisar cada um dos componentes que formam um Metaverso
- ◆ Desenvolver um Metaverso a partir das ferramentas e componentes disponíveis
- ◆ Analisar a importância do *Blockchain* como modelo de governação dos dados
- ◆ Fundamentar a ligação do *Blockchain* com o presente e o futuro do Metaverso
- ◆ Descobrir os casos de uso e o impacto das finanças descentralizadas no mundo presente e futuro
- ◆ Analisar a evolução da indústria dos videojogos e os primeiros exemplos primitivos de Metaverso
- ◆ Aprofundar-se nos modelos de negócio clássicos, no estado geral da indústria e na criação do conceito *GameFi*
- ◆ Estabelecer sinergias entre os *e-Sports* e outros ecossistemas da indústria *Gaming* em relação aos Metaversos atuais
- ◆ Desenvolver novas capacidades que permitam ao aluno identificar oportunidades de negócio nos diferentes suportes do metaverso
- ◆ Identificar e potenciar todas as vias de monetização possíveis dentro dos Metaversos
- ◆ Aprofundar-se na experiência do Metaverso de uma perspetiva diferente, sendo capazes de compreender como todo esse potencial desenvolvimento nos afeta e responder a todos os interrogantes da sua aplicação a médio-longo prazo
- ◆ Fundamentar o Metaverso como parte do quotidiano para ser capaz de tirar o máximo proveito em todas as suas áreas
- ◆ Preparar-se para todas as mudanças que o Metaverso trará para o futuro e compreender como pode afetar a vida, os negócios ou a forma como nos relacionamos com os outros





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. A Web 3.0. Base do Metaverso

- ◆ Analisar a evolução da Web até à Web 3.0
- ◆ Fundamentar a importância dos valores e princípios que dão vida à Web 3.0
- ◆ Explorar as oportunidades que a tecnologia oferece ao resolver necessidades
- ◆ Examinar as camadas tecnológicas da Web 3.0 e a sua função
- ◆ Determinar a função dos utilizadores no progresso da Web 3.0
- ◆ Decifrar oportunidades de negócio para utilizadores e organizações
- ◆ Navegar da Web 3.0 até ao Metaverso

### Módulo 2. O Metaverso

- ◆ Fundamentar a Web 3.0 como componente principal para a criação de um Metaverso
- ◆ Determinar as barreiras e o potencial que a VR e a IA possuem
- ◆ Examinar a legislação que sustenta os Metaversos
- ◆ Analisar os diferentes tipos de identidade digital que sustentam um Metaverso
- ◆ Estabelecer a relevância dos avatares como ponto de partida num Metaverso
- ◆ Especificar por que três aspetos chave do Metaverso podem transformá-lo num cenário de múltiplas atividades
- ◆ Desenvolver os componentes do Metaverso em casos reais de uso

### Módulo 3. *Blockchain*: chave para construir um Metaverso descentralizado

- ♦ Examinar a importância dos valores do *Blockchain* num novo mundo virtual
- ♦ Aprofundar-se nas oportunidades que o *Blockchain* nos oferece enquanto utilizadores do Metaverso
- ♦ Desenvolver os modelos de negócio do Metaverso, potenciados pelo *Blockchain*
- ♦ Desmontar a função dos dados no Metaverso
- ♦ Transformar casos de uso do *Blockchain* em valor para os utilizadores do Metaverso
- ♦ Analisar o valor de integrar vários casos de uso do *Blockchain* num único ambiente
- ♦ Avaliar o que o Metaverso representa para a nova era da Internet

### Módulo 4. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso

- ♦ Alcançar uma compreensão geral do panorama financeiro tradicional, suas carências e pontos fortes
- ♦ Determinar a motivação das finanças descentralizadas e as soluções que elas oferecem
- ♦ Desenvolver os conceitos fundamentais das finanças descentralizadas
- ♦ Descobrir o funcionamento das principais plataformas do ecossistema
- ♦ Examinar os conceitos intermédios das finanças descentralizadas aplicadas a projetos Web3
- ♦ Analisar casos de uso das finanças descentralizadas no Metaverso
- ♦ Desenvolver a capacidade de extrapolar conceitos de finanças descentralizadas para o futuro no Metaverso

### Módulo 5. Tecnologias avançadas para o desenvolvimento do Metaverso

- ♦ Alcançar uma compreensão especializada do panorama tecnológico atual aplicado à Web 3.0 e ao Metaverso
- ♦ Desenvolver a capacidade de entender conceitos avançados de programação
- ♦ Gerar conhecimento especializado em conceitos *Blockchain* avançados
- ♦ Familiarizar-se com o uso de ambientes de desenvolvimento e design aplicados à indústria de videojogos e a programação
- ♦ Analisar a ampla variedade de tecnologias que podem ser aplicadas ao Metaverso
- ♦ Avaliar as possibilidades de interconexão entre plataformas e fornecedores no ecossistema Metaverso
- ♦ Potenciar a capacidade de projeção das tecnologias atuais para o futuro

### Módulo 6. Indústria *Gaming* e os *e-Sports* como entrada para o Metaverso

- ♦ Determinar os videojogos mais influentes da história até chegar ao conceito de Metaverso
- ♦ Estabelecer como surgiram e o que os videojogos multijogador online aportaram, à medida que começaram a ser populares, e que experiências estes trasladaram para os ambientes virtuais atuais
- ♦ Analisar a situação atual da indústria dos videojogos e os diferentes modelos de negócio que facilitam a viabilidade dos seus projetos
- ♦ Aprofundar-se na definição de *Play to Earn* para entender as diferenças conceptuais em relação ao modelo *Play & Earn*
- ♦ Fundamentar o que se entende por paradigma jogador-investidor, para poder determinar e estudar *Targets* específicos dentro da indústria
- ♦ Ser capaz de distinguir, de forma detalhada, as experiências interativas dos jogos
- ♦ Estabelecer as diferenças entre ambos os conceitos para definir os objetivos a alcançar dentro do negócio
- ♦ Ser capaz de aplicar as ferramentas que a tecnologia atual oferece para criar sinergias entre mercados especializados, como o dos *e-Sports* e o Metaverso

**Módulo 7. Modelos de negócio Casos de uso no Metaverso**

- ◆ Desenvolver a capacidade de negócio no Metaverso em diferentes setores e indústrias
- ◆ Analisar diferentes ações de impacto social replicáveis no mundo real
- ◆ Determinar novas vias de capacitação e aprendizagem através do *e-Learning* no Metaverso
- ◆ Potenciar as marcas com sua presença no Metaverso
- ◆ Fundamentar porque o *Business to Avatar* é o principal modelo de negócio para as marcas
- ◆ Estabelecer as vantagens e desafios que as marcas enfrentam para se impulsionarem no Metaverso
- ◆ Analisar modelos de negócio aplicados a casos reais no Metaverso

**Módulo 8. Ecossistema e principais atores do Metaverso**

- ◆ Analisar o impacto do *Opensource* no desenvolvimento do ecossistema do Metaverso
- ◆ Examinar o papel das comunidades na evolução do ecossistema
- ◆ Refletir sobre o novo contexto social da era exponencial
- ◆ Organizar os participantes do ecossistema e compreender a sua função
- ◆ Aprofundar-se em projetos que desenvolvem Metaversos junto a um ecossistema
- ◆ Explorar as oportunidades de negócio que os ecossistemas possibilitam
- ◆ Compreender a necessidade de criar ecossistemas para oferecer uma visão completa

**Módulo 9. Marketing no Metaverso**

- ◆ Estruturar um plano de Marketing num novo universo
- ◆ Desenvolver estratégias de Marketing no Metaverso
- ◆ Localizar os benefícios do Metaverso e do Marketing imersivo para as empresas
- ◆ Determinar como explorar o NFT como ponte para a publicidade no Metaverso
- ◆ Monetizar o Metaverso
- ◆ Desenvolver novas capacidades disruptivas
- ◆ Gerir equipas multidisciplinares de produção em Metaversos

**Módulo 10. Panorama atual na corrida para construir o futuro Metaverso**

- ◆ Gerar uma estrutura definida do funcionamento e aplicação do Metaverso em todas as áreas em que será desenvolvido
- ◆ Determinar as oportunidades que a aplicação do Metaverso oferece a nível pessoal, social e empresarial
- ◆ Interiorizar os desafios nos setores que são forçados a adaptar-se à sua imersão no Metaverso e como solucioná-los para encontrar as vantagens e usá-las a seu favor
- ◆ Analisar todos os fatores que podem afetar psicologicamente ao envolver a vida de uma pessoa num universo irreal, a fim de estabelecer limites
- ◆ Potenciar as ideias já estabelecidas para o Metaverso e ser capaz de encontrar soluções para os desafios encontrados atualmente com o seu desenvolvimento
- ◆ Analisar todos os atores, áreas e oportunidades que até agora foram propostas na ideia do Metaverso
- ◆ Ser capaz de reagir às implicações sociais e psicológicas que o Metaverso propõe no presente, consolidando esse conhecimento como base para problemas que possam surgir no futuro nessas áreas



*TECH equipá-lo-á com ferramentas digitais que lhe serão úteis no paradigma virtual em que se irá inserir como profissional informático multidisciplinar”*

# 03

## Competências

Este Mestrado Próprio em Management no Metaverso pretende desenvolver as competências dos profissionais da Informática e outras disciplinas desta área, para que sejam capazes de desenvolver os modelos de negócio do Metaverso, potenciados pelo *Blockchain*. Para alcançar esse objetivo, ao longo desta formação, os alunos irão aprofundar-se na indústria *Gaming* e os *e-Sports* como caminho para o Metaverso, assim como nos modelos de negócio que existem neste paradigma virtual e no ecossistema que o envolve. Dessa forma, o especialista adquirirá conhecimentos teóricos e práticos, que facilitarão a tomada de decisões e a resolução de problemas relacionados com o Marketing no ciberespaço.



“

*Agora conta com uma qualificação moderna e orientada para a comunidade NFT, para que atue no mercado das criptomoedas com segurança”*



## Competências gerais

---

- ♦ Examinar a importância dos valores do *Blockchain* num novo mundo virtual
- ♦ Aprofundar-se nas oportunidades que o *Blockchain* nos oferece enquanto utilizadores do Metaverso
- ♦ Fundamentar a Web 3.0 como componente principal para a criação de um Metaverso
- ♦ Determinar as barreiras e o potencial que a VR e a IA possuem
- ♦ Alcançar uma compreensão geral do panorama financeiro tradicional, suas carências e pontos fortes
- ♦ Determinar a motivação das finanças descentralizadas e as soluções que elas oferecem
- ♦ Alcançar uma compreensão especializada do panorama tecnológico atual aplicado à Web 3.0 e ao Metaverso
- ♦ Desenvolver a capacidade de entender conceitos avançados de programação
- ♦ Determinar os videojogos mais influentes da história até chegar ao conceito de Metaverso
- ♦ Estabelecer como surgiram e o que os videojogos multijogador online aportaram, à medida que começaram a ser populares, e que experiências estes trasladaram para os ambientes virtuais atuais
- ♦ Desenvolver a capacidade de negócio no Metaverso em diferentes setores e indústrias
- ♦ Analisar diferentes ações de impacto social replicáveis no mundo real
- ♦ Analisar o impacto do *Opensource* no desenvolvimento do ecossistema do Metaverso
- ♦ Examinar o papel das comunidades na evolução do ecossistema
- ♦ Estruturar um plano de Marketing num novo universo
- ♦ Desenvolver estratégias de Marketing no Metaverso
- ♦ Gerar uma estrutura definida do funcionamento e aplicação do Metaverso em todas as áreas em que será desenvolvido
- ♦ Determinar as oportunidades que a aplicação do Metaverso oferece a nível pessoal, social e empresarial



## Competências específicas

---

- ◆ Decifrar oportunidades de negócio para utilizadores e organizações
- ◆ Navegar da Web 3.0 até ao Metaverso
- ◆ Examinar a legislação que sustenta os Metaversos
- ◆ Analisar os diferentes tipos de identidade digital que sustentam um Metaverso
- ◆ Desmontar a função dos dados no Metaverso
- ◆ Transformar casos de uso do *Blockchain* em valor para os utilizadores do Metaverso
- ◆ Desenvolver os conceitos fundamentais das finanças descentralizadas
- ◆ Descobrir o funcionamento das principais plataformas do ecossistema
- ◆ Avaliar as possibilidades de interconexão entre plataformas e fornecedores no ecossistema Metaverso
- ◆ Potenciar a capacidade de projeção das tecnologias atuais para o futuro
- ◆ Distinguir, de forma pormenorizada, as experiências interativas dos jogos
- ◆ Estabelecer as diferenças entre ambos os conceitos para definir os objetivos a alcançar dentro do negócio.
- ◆ Aplicar as ferramentas que a tecnologia atual proporciona para criar sinergias entre mercados especializados, como os *e-Sports* e o Metaverso
- ◆ Fundamentar porque o *Business to Avatar* é o principal modelo de negócio para as marcas
- ◆ Estabelecer as vantagens e desafios que as marcas enfrentam para se impulsionarem no Metaverso
- ◆ Organizar os participantes do ecossistema e compreender a sua função
- ◆ Aprofundar-se em projetos que desenvolvem Metaversos junto a um ecossistema
- ◆ Monetizar o Metaverso
- ◆ Desenvolver novas capacidades disruptivas
- ◆ Potenciar as ideias já estabelecidas para o Metaverso e ser capaz de encontrar soluções para os desafios encontrados atualmente com o seu desenvolvimento
- ◆ Reagir às implicações sociais e psicológicas que o Metaverso propõe no presente, consolidando esse conhecimento como base para problemas que possam surgir no futuro nessas áreas



*Adentre-se no contexto virtual e compreenda os modelos de negócio que se mostraram mais bem-sucedidos nos últimos anos. Domine com a TECH o Business to Avatar”*

# 04

## Direção do curso

Na busca do rigor acadêmico, a TECH Global University propôs esta qualificação junto a uma equipa de especialistas que irão transmitir os conhecimentos em Web 3.0, Metaverso *Blockchain* aos alunos. Os docentes deste programa são especialistas em *Business Administration*, Marketing e Ingeniería, e possuem os seus próprios projetos em *Management*. Graças à sua colaboração, os especialistas que se inscreverem não só desfrutarão de um plano de estudos de qualidade, como também poderão debater e partilhar as suas experiências no Metaverso e aprender com o espírito empreendedor dos docentes de primeira mão. Desta forma, os alunos poderão incorporar na sua atuação tecnológica as técnicas e estratégias mais inovadoras no âmbito empresarial da indústria *Gaming*.



“

*“Não espere mais, nutra-se dos conhecimentos sólidos de especialistas com ampla experiência no ambiente do Metaverso que o irão orientar para que utilize plataformas DeFi como Featured By Binance”*

## Diretor Internacional Convidado

Andrew Schwartz é um especialista em **inovação digital** e **estratégia de marca**, especializado na integração do **Metaverso** com o **desenvolvimento empresarial** e as **plataformas digitais**. De facto, os seus interesses abrangem desde a **criação de conteúdo** e a **gestão de startups**, até à implementação de estratégias em **redes sociais** e ativação de grandes ideias. Assim, ao longo da sua carreira, tem liderado projetos que buscam gerar resultados concretos e mensuráveis, aproveitando a convergência entre **tecnologia** e **negócios**.

Durante a sua trajetória profissional, trabalhou na **Nike** como **Diretor de Engenharia de Metaverso**, liderando uma equipa multidisciplinar de desenvolvedores, designers e cientistas de dados para explorar o potencial do **Metaverso** na evolução da **conectividade digital e física**. Neste mesmo cargo, desenvolveu estratégias para a criação de produtos e processos inovadores, além de **ferramentas Web3** e **gêmeos digitais** que redefiniram a interação dos consumidores com a **marca**. Também desempenhou funções como **Diretor de Experiências de Momentos Desportivos**.

Adicionalmente, colaborou como **Assessor Estratégico de Inovação de Tecnologia Exponencial** na **AI MINDSystems Foundation**, onde contribuiu para o desenvolvimento de **tecnologias emergentes** e publicou **artigos** sobre o impacto do **Metaverso** e da **Inteligência Artificial** no futuro dos **negócios**. A sua capacidade para antecipar **tendências**, bem como a sua visão estratégica, posicionaram-no como um profissional influente na **transformação digital** global.

A nível internacional, tem sido um ponto de referência na aplicação do **Metaverso** na indústria do **desporto** e do **comércio**, contribuindo para projetos que marcaram um antes e um depois na forma de entender a relação entre **tecnologia** e **marca**. Neste sentido, o seu trabalho tem sido reconhecido com inúmeros **prémios** e consolidou a sua reputação como um inovador que desafia os limites convencionais.



## Sr. Schwartz, Andrew

---

- Diretor de Engenharia de Metaverso na Nike, Boston, Estados Unidos
  - Diretor de Experiências de Momentos Desportivos na Nike
  - Assessor Estratégico em Inovação de Tecnologia Exponencial na AI *MINDSystems Foundation*
  - Diretor de Inovação na Intralinks
  - Líder de Produtos Digitais na Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
  - Chefe de Inovação de Conteúdos na Leia Inc.
  - Diretor de Estratégia de Marca na Interbrand
  - Diretor de Desenvolvimento e Líder do Strata-G Internet Group na Strata-G Communications
- Membro de: Conselho Consultivo de *Blockchain* na Universidade Estadual de Portland e Comité Escolar do Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough



*Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo"*

## Direção



### Sr. Cavestany Villegas, Íñigo

- ♦ *Co-Founder & Head of Ecosystem* da Second World
- ♦ Líder de Web3 e Gaming
- ♦ Especialista de IBM Cloud na IBM
- ♦ Conselheiro da Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- ♦ Docente em escolas de negócios como IE Business School ou IE Human Sciences and Technology
- ♦ Licenciatura em Business Administration pela IE Business School
- ♦ Mestrado em *Business Development* pela Universidade Autónoma de Madrid
- ♦ Especialista de IBM Cloud
- ♦ Certificação profissional como *IBM Cloud Solution Advisor*

## Professores

### Sr. Cameo Gilabert, Carlos

- ♦ Fundador e *Chief Technology Officer* da Second World
- ♦ Cofundador da Netspot
- ♦ Cofundador da Banc
- ♦ *Chief Technology Officer* da Jovid
- ♦ Desenvolvedor *Full Stack freelance*
- ♦ Engenheiro Industrial pela Universidade Politécnica de Madrid
- ♦ Mestrado em *Data Science* Universidade Politécnica de Madrid

### Sr. Ripoll López, Carlos

- ♦ Engenheiro Especialista em Administração de Negócios
- ♦ Fundador e CEO da SecondWorld
- ♦ Fundador do Netspot Hub
- ♦ *Digitalization & Market Research* na Cantabria Labs
- ♦ Licenciatura em Engenharia pela Universidade Europeia
- ♦ Licenciatura em Engenharia pela Universidade Europeia pela IE Business School

**Sr. López-Gasco, Alejandro**

- ◆ Cofundador da SecondWorld e chefe do Metaverso
- ◆ Cofundador da TrueSushi
- ◆ Executivo de negócios para o desenvolvimento na Amazon
- ◆ Licenciado em Direito e Marketing pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ HSK4 Chinês Mandarim pela Beijing Language and Culture University
- ◆ Mestrado em M&A *and Private Equity* pelo IEB
- ◆ *Cross border e-commerce* bootcamp na Shanghai Normal University

**Sr. Sánchez Temprado, Alberto**

- ◆ *Project Manager* na SecondWorld
- ◆ *Game Evaluation* Manager no Facebook
- ◆ *Game Analyst* na PlayGiga
- ◆ *Level Designer* no BlackChiliGoat Studio
- ◆ Game Designer na Kalpa Games
- ◆ Licenciatura em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Mestrado em *Game Design* pela Universidade Complutense de Madrid
- ◆ Mestrado em Cinema, Televisão e Comunicação Audiovisual na Universidade Complutense de Madrid

**Sr. Casero García, Marco Antonio**

- ◆ *Chief Operating Officer* na SecondWorld
- ◆ *Event Manager* na The Pokémon Company International
- ◆ *Manager* da Metropolis Ab Alea SL
- ◆ *PR Communication Manager* na Cereal Talent Café
- ◆ Licenciatura em Ciências Empresariais pela Universidade Rey Juan Carlos
- ◆ Administrador de Sistemas Informáticos com especialidade em Redes
- ◆ Mestrado em Direção Comercial pelo CEF Centro de Estudos Financeiros
- ◆ Mestrado em Marketing pelo CEF Centro de Estudos Financeiros

**Sr. Fernández Ansorena, Nacho**

- ◆ CMO e cofundador da SecondWorld
- ◆ Cofundador e *Digital Strategy Manager* na Polar Marketing
- ◆ Diretor de projetos na PGS Comunicação
- ◆ Cofundador e *Development Manager* na weGroup Solutions
- ◆ Licenciatura em Administração e Gestão de Empresas pela ESIC



*Aproveite a oportunidade para conhecer os últimos desenvolvimentos neste domínio para aplicá-los à sua prática quotidiana”*

# 05

## Estrutura e conteúdo

A TECH Global University destaca-se no setor universitário por aplicar a inovadora metodologia *Relearning*. Este sistema permite isentar os alunos de longas horas de memorização, pois graças a ele, poderão assimilar todos os conhecimentos sobre o Metaverso de forma gradual e simples. Trata-se de uma qualificação que tem como um dos seus objetivos facilitar o estudo dos profissionais, sem deixar de lado a rigorosidade e exigência no seu desenvolvimento acadêmico. Além disso, este Mestrado Próprio conta com múltiplas ferramentas pedagógicas, como resumos em vídeo, atividades, exercícios de autoavaliação e simulação de casos reais, entre muitas outras. Por isso, esta é uma oportunidade perfeita para aqueles que procuram se aprofundar no desenvolvimento de projetos dentro do mundo virtual.





“

*O conteúdo deste Mestrado Próprio foi desenvolvido numa guia de referência que poderá ser descarregada para consulta durante e após a qualificação”*

## Módulo 1. Web 3.0. Base do Metaverso

- 1.1. Internet. De ARPANet a www
  - 1.1.1. ARPANET: origem militar da web
  - 1.1.2. Protocolos atuais e motores de busca
  - 1.1.3. Revolução digital. Redes sociais e comércio eletrónico
- 1.2. Da Web 2.0 até à Web 3.0
  - 1.2.1. Interação e carácter social da Web
  - 1.2.2. Paradigma da descentralização e da omnipresença
  - 1.2.3. Web semântica e inteligência artificial
- 1.3. A Web 3.0. Boas práticas
  - 1.3.1. Segurança e privacidade
  - 1.3.2. Transparência e descentralização
  - 1.3.3. Rapidez e acessibilidade
- 1.4. A Web 3.0: aplicações
  - 1.4.1. Siri e os novos modelos de assistentes virtuais
  - 1.4.2. Wolfram Alpha ou a alternativa Web 3.0 ao Google
  - 1.4.3. *Second Life*. Ambientes 3D avançados
- 1.5. Papel das empresas tecnológicas na Web 3.0
  - 1.5.1. Do Facebook à Meta
  - 1.5.2. Hiperfinanciamento e empresas sem CEO
  - 1.5.3. *Metaverse Standards Forum* e Web 5.0
- 1.6. Regulação e cumprimento normativo na Web 3.0
  - 1.6.1. Utilizadores finais da Web 3.0
  - 1.6.2. Modelos de negócios para utilizadores e organizações
  - 1.6.3. Regulação e cumprimento normativo
- 1.7. A Web 3.0 nos negócios: impacto
  - 1.7.1. Impacto da Web 3.0 nos negócios
  - 1.7.2. Relação social entre marcas e utilizadores. Novo ambiente
  - 1.7.3. O comércio eletrónico, o próximo nível
- 1.8. Mudança para a Web 3.0. Novo ambiente de relação social entre marcas e utilizadores
  - 1.8.1. Fraudes e riscos associados
  - 1.8.2. Novo ambiente de relação social entre marcas e utilizadores
  - 1.8.3. Impacto ambiental

- 1.9. Os nómadas digitais. Arquitetos da Web 3.0
  - 1.9.1. Novos utilizadores, novas necessidades
  - 1.9.2. Os nómadas digitais como arquitetos da Web 3.0
  - 1.9.3. Web 3.0. Contribuições
- 1.10. Sem Web 3.0 não há Metaverso
  - 1.10.1. Web 3.0 e Metaverso
  - 1.10.2. Ambiente virtual: tecnologias exponenciais
  - 1.10.3. Web 3.0, ligação com o mundo físico: sucesso

## Módulo 2. O Metaverso

- 2.1. Economia no Metaverso: as Criptomoedas e os *Tokens* Não Fungíveis (NFTs)
  - 2.1.1. Criptomoedas e NFTs. Base da economia do Metaverso
  - 2.1.2. Economia digital
  - 2.1.3. Interoperabilidade para uma economia sustentável
- 2.2. Metaverso & Web 3.0 no espaço das criptomoedas
  - 2.2.1. Metaverso & Web 3.0
  - 2.2.2. Tecnologia descentralizada
  - 2.2.3. Blockchain, base do Web 3.0 e Metaverso
- 2.3. Tecnologias avançadas para o Metaverso
  - 2.3.1. Realidade aumentada e realidade virtual
  - 2.3.2. Inteligência artificial
  - 2.3.3. IoT
- 2.4. Governo corporativo: legislação internacional no Metaverso
  - 2.4.1. A FED
  - 2.4.2. Legislação no Metaverso
  - 2.4.3. A mineração
- 2.5. Identidade digital para pessoas, ativos e empresas
  - 2.5.1. A reputação online
  - 2.5.2. Proteção
  - 2.5.3. Impacto da identidade digital no mundo real

- 2.6. Novos canais de venda
  - 2.6.1. *Business to Avatar*
  - 2.6.2. Melhoria das experiências de utilizador
  - 2.6.3. Produtos, serviços e conteúdos no mesmo ambiente
- 2.7. Experiências baseadas em ideais, crenças e gostos
  - 2.7.1. A inteligência artificial como motor revulsivo
  - 2.7.2. Experiências ajustadas ao indivíduo
  - 2.7.3. O poder da manipulação das massas
- 2.8. VR, AR, AI & IoT
  - 2.8.1. Tecnologias avançadas. Sucesso do Metaverso
  - 2.8.2. Experiência imersiva
  - 2.8.3. Análise tecnológica. Usos
- 2.9. Aspectos chave do Metaverso: presença, interoperabilidade e padronização
  - 2.9.1. Interoperabilidade. Primeiro mandamento
  - 2.9.2. Padronização de Metaversos para um funcionamento adequado
  - 2.9.3. Os Metaversos do Metaverso
- 2.10. *Real Estate* no Metaverso
  - 2.10.1. Método de alavancagem no Metaverso
  - 2.10.2. Comércio sem fronteiras em espaços virtuais
  - 2.10.3. Redução da operação em espaços físicos

### Módulo 3. *Blockchain*: chave para construir um Metaverso descentralizado

- 3.1. Bitcoin
  - 3.1.1. Satoshi Nakamoto
  - 3.1.2. Impacto do Bitcoin no contexto económico, político e social
  - 3.1.3. O ecossistema do Bitcoin: Casos de utilização
- 3.2. Blockchains públicas ou privadas. Novo modelo de governança
  - 3.2.1. *Blockchains* públicas ou privadas
  - 3.2.2. *Blockchain*. Modelo de governação
  - 3.2.3. *Blockchain*. Casos de uso
- 3.3. *Blockchain*. O valor dos dados
  - 3.3.1. O valor dos dados num novo paradigma digital
  - 3.3.2. A contribuição do *Blockchain* para os dados e para o seu valor
  - 3.3.3. Tecnologias avançadas para trabalhar com dados governados
- 3.4. A descentralização e automatização do Metaverso
  - 3.4.1. Descentralização e automatização
  - 3.4.2. Resposta tecnológica às necessidades do utilizador
  - 3.4.3. Negócios do futuro
- 3.5. O modelo de governança do Metaverso através das DAOs
  - 3.5.1. Valor das DAOs para o Metaverso
  - 3.5.2. As DAOs. Regras de jogo transparentes para o utilizador
  - 3.5.3. DAOs que acrescentam valor ao Metaverso
- 3.6. Propriedade e valor dos ativos digitais e a tokenização
  - 3.6.1. O valor dos NFTs *Non Fungible Tokens*
  - 3.6.2. Tokenização de ativos físicos ou virtuais
  - 3.6.3. Ativos digitais no Metaverso. Casos de utilização
- 3.7. A economia do Metaverso
  - 3.7.1. Armazenamento e intercâmbio de valor com Criptomoedas
  - 3.7.2. Modelos de negócio para utilizadores e organizações
  - 3.7.3. As finanças do Metaverso empoderadas pelo *Blockchain*
- 3.8. Identidade digital
  - 3.8.1. Certificação da identidade digital
  - 3.8.2. Avatares no Metaverso
  - 3.8.3. Utilizadores e organizações Identidade digital
- 3.9. *Smart Contracts*, DApps e o *Criptoverso*
  - 3.9.1. Mundo Real vs. Mundo virtual. Reinvenção das suas atividades
  - 3.9.2. Aplicações descentralizadas
  - 3.9.3. *Blockchain* aplicado Novo universo de possibilidades
- 3.10. O Metaverso. Novo Internet
  - 3.10.1. Reinvenção da Internet através do Metaverso
  - 3.10.2. Novo ambiente económico e social
  - 3.10.3. Conexão do mundo físico e virtual

#### Módulo 4. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso

- 4.1. As finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso
  - 4.1.1. As finanças descentralizadas
  - 4.1.2. As finanças num ambiente descentralizado
  - 4.1.3. Aplicação das finanças descentralizadas
- 4.2. Conceitos financeiros avançados aplicados a DeFi
  - 4.2.1. Oferta monetária e inflação
  - 4.2.2. Negócios de volume e margem
  - 4.2.3. Garantia e rendimento
- 4.3. Modelos de negócio DeFi aplicados ao Metaverso
  - 4.3.1. *Lending e Yield Farming*
  - 4.3.2. Sistemas de pagamento
  - 4.3.3. Serviços bancários e de seguros
- 4.4. Plataformas DeFi aplicadas ao Metaverso
  - 4.4.1. DEXes
  - 4.4.2. *Wallets*
  - 4.4.3. Ferramentas analíticas
- 4.5. *Cash Flow* em projetos DeFi focados no Metaverso
  - 4.5.1. *Cash Flow* em Projetos DeFi
  - 4.5.2. Fontes de *Cash Flow*
  - 4.5.3. Volume vs. Margem
- 4.6. *Token Economics*. Utilidade no Metaverso
  - 4.6.1. *Token Economics*
  - 4.6.2. Utilidade do *Token*
  - 4.6.3. Sustentabilidade do *Token*
- 4.7. Governança DeFi focada no Metaverso
  - 4.7.1. Governança DeFi
  - 4.7.2. Modelos de governança
  - 4.7.3. DAO



- 4.8. O sentido de DeFi no Metaverso
  - 4.8.1. Sinergias entre DeFi e Metaverso
  - 4.8.2. Valor de DeFi no Metaverso
  - 4.8.3. Crescimento do Metaverso através de DeFi
- 4.9. DeFi no Metaverso. Casos de uso
  - 4.9.1. DeFi no Metaverso. Casos de utilização
  - 4.9.2. Modelos de negócio nativos Web3
  - 4.9.3. Modelos de negócio híbridos
- 4.10. Futuro DeFi no Metaverso
  - 4.10.1. Agentes relevantes
  - 4.10.2. Linhas de desenvolvimento
  - 4.10.3. Adoção massiva

## Módulo 5. Tecnologias avançadas para o desenvolvimento do Metaverso

- 5.1. Estado da arte no desenvolvimento do Metaverso
  - 5.1.1. Aspectos técnicos para a web 2.0
  - 5.1.2. Tecnologias como suporte do Metaverso
  - 5.1.3. Aspectos técnicos para a web 3.0
- 5.2. Ambiente de desenvolvimento, linguagens de programação *Frameworks* Web 2.0
  - 5.2.1. Ambientes de desenvolvimento Web 2.0
  - 5.2.2. Linguagem de programação Web2
  - 5.2.3. Frameworks Web2
- 5.3. Ambiente de desenvolvimento, linguagens de programação e *Frameworks* Web 3.0
  - 5.3.1. Ambientes de desenvolvimento Web2
  - 5.3.2. Linguagem de programação Web2
  - 5.3.3. Frameworks Web2
- 5.4. Oráculos e *MultiChain*
  - 5.4.1. Onchain vs. *Offchain*
  - 5.4.2. Interoperabilidade
  - 5.4.3. Multichain
- 5.5. Motores gráficos e softwares de design 3D
  - 5.5.1. CPU vs. GPU
  - 5.5.2. Motores gráficos
  - 5.5.3. Softwares de design 3D
- 5.6. Dispositivos e plataformas
  - 5.6.1. Hardware aplicado a videogames
  - 5.6.2. Plataformas
  - 5.6.3. Panorama competitivo atual
- 5.7. *Big Data* e inteligência artificial no Metaverso
  - 5.7.1. Ciência de dados. Transformação de dados em informação
  - 5.7.2. *Big Data*. Estratégia para ciclo de vida dos dados no Metaverso
  - 5.7.3. Inteligência artificial. Personalização de experiências do usuário
- 5.8. Realidade aumentada, realidade virtual e realidade mista no Metaverso
  - 5.8.1. Realidades alternativas
  - 5.8.2. Realidade Aumentada vs. Realidade Virtual (VR)
  - 5.8.3. Realidade mista
- 5.9. *Internet of Things* e reconstrução 3D
  - 5.9.1. O 5G e as redes de telecomunicações
  - 5.9.2. *Internet of Things*
  - 5.9.3. Reconstrução 3D
- 5.10. Futuro da tecnologia. Metaverso de 2050
  - 5.10.1. Barreiras tecnológicas
  - 5.10.2. Vias de desenvolvimento
  - 5.10.3. Metaverso de 2050

## Módulo 6. Indústria *Gaming* e *e-Sports* como entrada para o Metaverso

- 6.1. O Metaverso através dos videogames
  - 6.1.1. Experiências interativas
  - 6.1.2. Crescimento e assentamento do mercado
  - 6.1.3. Maturidade da indústria
- 6.2. O caldo de cultivo dos Metaversos atuais
  - 6.2.1. MMOs
  - 6.2.2. *Second Life*
  - 6.2.3. *PlayStation Home*
- 6.3. Metaverso multiplataforma. Revolução massiva do conceito
  - 6.3.1. Neal Stephenson e sua obra *Snow Crash*
  - 6.3.2. Da ficção científica à realidade
  - 6.3.3. Mark Zuckerberg Meta. A revolução massiva do conceito
- 6.4. Estado da indústria dos videogames. Plataformas ou canais do Metaverso
  - 6.4.1. Cifras da indústria de videogames
  - 6.4.2. Plataformas ou canais do Metaverso
  - 6.4.3. Projeções econômicas para os próximos anos
  - 6.4.4. Como aproveitar ao máximo o excelente estado da indústria?
- 6.5. Modelos de negócio: F2P vs. *Premium*
  - 6.5.1. *Free to play* ou F2P
  - 6.5.2. *Premium*
  - 6.5.3. Modelos híbridos. Propostas alternativas
- 6.6. Play to earn
  - 6.6.1. O sucesso de CryptoKitties
  - 6.6.2. Axie Infinity. Outros casos de sucesso
  - 6.6.3. Desgaste do *Play to earn* e a criação do *Play & Earn*
- 6.7. *GameFi*: paradigma jogador-investidor
  - 6.7.1. *GameFi*
  - 6.7.2. Videogames como trabalho
  - 6.7.3. Ruptura do modelo clássico de diversão

- 6.8. O Metaverso no ecossistema clássico da indústria
  - 6.8.1. Preconceitos dos fãs, má imagem generalizada
  - 6.8.2. Dificuldades tecnológicas e de implementação
  - 6.8.3. Falta de maturidade
- 6.9. Metaverso: Interatividade vs. Experiência jogável
  - 6.9.1. Experiência interativa e experiência jogável
  - 6.9.2. Tipos de experiência nos Metaversos atuais
  - 6.9.3. Balanceamento perfeito entre ambas
- 6.10. Metaverso para os *e-Sports*
  - 6.10.1. Dificuldades das equipes para crescer
  - 6.10.2. Metaverso: experiências imersivas, comunidades e clubes exclusivos
  - 6.10.3. Monetização de usuários por tecnologia *Blockchain*

## Módulo 7. Modelos de negócio Casos de uso no Metaverso

- 7.1. O Metaverso, um modelo de negócio
  - 7.1.1. O Metaverso como modelo de negócio
  - 7.1.2. Riscos
  - 7.1.3. Mudanças de hábitos
- 7.2. Ferramentas de Marketing e publicidade no Metaverso
  - 7.2.1. AR&AI. Revolução do Marketing
  - 7.2.2. Comercialização de VR
  - 7.2.3. Vídeo Marketing
  - 7.2.4. Transmissão ao vivo
- 7.3. Espaços virtuais para empresas
  - 7.3.1. Conexão do mundo real com o virtual
  - 7.3.2. Metaverso e empresa. Espaços virtuais para empresas
  - 7.3.3. Impacto e reputação das marcas
- 7.4. Metaverso: educação e aprendizado disruptivo. Aplicação na Indústria
  - 7.4.1. E-Learning
  - 7.4.2. Interoperabilidade formativa
  - 7.4.3. Web 3 e Metaverso. A revolução do mercado de trabalho

- 7.5. A revolução do setor turístico e cultural
    - 7.5.1. VR&AR. Novo conceito de viajar
    - 7.5.2. Impacto no mundo real e virtual
    - 7.5.3. Eliminação das barreiras geográficas
  - 7.6. Comercialização de produtos e serviços através da conexão do mundo real com o virtual e vice-versa
    - 7.6.1. Criação de novos canais de venda
    - 7.6.2. Melhora da experiência do usuário no processo de compra
    - 7.6.3. Consumo de conteúdo
  - 7.7. Eventos no Metaverso através de ambientes virtuais
    - 7.7.1. Rede de conteúdo
    - 7.7.2. Novas vias de comunicação em interação
    - 7.7.3. Alcance ilimitado
  - 7.8. Gestão e segurança de dados no Metaverso
    - 7.8.1. Gestão e segurança. Proteção de dados
    - 7.8.2. Interoperabilidade de dados
    - 7.8.3. Rastreabilidade
  - 7.9. SEO Visual. Posicionamento online
    - 7.9.1. AI, base do novo posicionamento
    - 7.9.2. Valor agregado à audiência
    - 7.9.3. Conteúdo único e personalizado
  - 7.10. DAO no Metaverso
    - 7.10.1. Apoio no Blockchain
    - 7.10.2. Governança e poder de decisão
    - 7.10.3. Fidelização de comunidade
- Módulo 8. Ecossistema e principais atores do Metaverso**
- 8.1. Ecossistemas de Inovação Aberta na Indústria do Metaverso
    - 8.1.1. Colaboração no desenvolvimento de ecossistemas abertos
    - 8.1.2. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
    - 8.1.3. Impacto do ecossistema no crescimento do Metaverso
  - 8.2. Projetos *Open source*. Catalisadores do desenvolvimento tecnológico
    - 8.2.1. O *Open source* como acelerador da inovação
    - 8.2.2. Integração de projetos *Open Source*. Visão completa
    - 8.2.3. Padrões e tecnologias abertas como aceleradores
  - 8.3. Comunidades da Web 3.0
    - 8.3.1. O processo de criação e desenvolvimento de comunidades
    - 8.3.2. A contribuição das comunidades para o progresso tecnológico
    - 8.3.3. Comunidades mais relevantes da Web 3.0
  - 8.4. Redes e relações sociais na web
    - 8.4.1. Tecnologias facilitadoras de novas formas de nos relacionarmos
    - 8.4.2. Ambientes físicos e digitais para construção de comunidades Web 3.0
    - 8.4.3. A evolução das redes sociais da Web 2.0 para a Web 3.0
  - 8.5. Usuários, empresas e ecossistema. Avanço do Metaverso
    - 8.5.1. Metaversos com visão da Web 3.0
    - 8.5.2. Corporações que investem no Metaverso
    - 8.5.3. O ecossistema que permite oferecer uma solução completa
  - 8.6. Criadores de conteúdo no Metaverso
    - 8.6.1. Nômades digitais
    - 8.6.2. Organizações como construtores de um novo canal de relacionamento com seus clientes
    - 8.6.3. *Influenciadores, Streamers ou Gamers como Early Adopters*
  - 8.7. Provedores de experiências no Metaverso
    - 8.7.1. Canais de venda reinventados
    - 8.7.2. Experiências imersivas
    - 8.7.3. Personalização justa e transparente
  - 8.8. Descentralização e infraestrutura tecnológica no Metaverso
    - 8.8.1. Tecnologias distribuídas e descentralizadas
    - 8.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
    - 8.8.3. Camadas tecnológicas chave para a evolução do Metaverso
  - 8.9. Interface humana, dispositivos eletrônicos que habilitam a experiência do Metaverso
    - 8.9.1. A experiência oferecida pelos dispositivos tecnológicos existentes
    - 8.9.2. Tecnologias avançadas no Metaverso
    - 8.9.3. Realidade estendida (XR) como imersão no Metaverso

- 8.10. Incubadoras, aceleradoras e veículos de investimento no Metaverso
  - 8.10.1. Incubadoras e aceleradoras para desenvolver negócios no Metaverso
  - 8.10.2. Financiamento e investimento no Metaverso
  - 8.10.3. Atração do *Smart Capital*

## Módulo 9. Marketing no Metaverso

- 9.1. O Metaverso. Nova plataforma de consumo de conteúdos publicitários
  - 9.1.1. O Big Bang: origem da publicidade
  - 9.1.2. Serotonina: o motor que move os avatares
  - 9.1.3. Imediatismo: uma nova medida de satisfação
- 9.2. Redirecionamento de tráfego para Metaversos: transição de funil para atmosferas de conversão
  - 9.2.1. A publicidade como molécula que envolve os ecossistemas digitais
  - 9.2.2. Habitantes de um Metaverso
  - 9.2.3. Endosfera do metaverso
- 9.3. Conversão nos Metaversos: monetização das atmosferas
  - 9.3.1. Rentabilidade
  - 9.3.2. Notoriedade, conversão, *Retargeting* e fidelização
  - 9.3.3. Compras: a gasolina do metaverso
- 9.4. Barreiras entre suportes publicitários Tradicionais vs. Metaverso
  - 9.4.1. Publicidade tradicional. Suportes
  - 9.4.2. Metaverso: ciclo de suportes tridimensionais
  - 9.4.3. Transformação das tradições publicitárias
- 9.5. O *Funnel* do Metaverso: um funil tridimensional
  - 9.5.1. Contatos
  - 9.5.2. Prospetos
  - 9.5.3. Clientes
- 9.6. KPIs no Metaverso: medição do efeito da publicidade em um espaço imersivo
  - 9.6.1. Atenção
  - 9.6.2. Interesse
  - 9.6.3. Decisão
  - 9.6.4. Ação
  - 9.6.5. Lembrança

- 9.7. Publicidade no Metaverso
  - 9.7.1. Desenvolvimento digital dos sentidos no Metaverso: enganando a mente
  - 9.7.2. Como atrair os usuários por meio de experiências tridimensionais inéditas
  - 9.7.3. Novos suportes tridimensionais
- 9.8. NFTs: os novos clubes de fidelização
  - 9.8.1. Comprando a fidelidade
  - 9.8.2. Exibindo a exclusividade
  - 9.8.3. O NFT como identificador no metaverso
- 9.9. Experiências de consumo no Metaverso
  - 9.9.1. Aproximando o produto do cliente
  - 9.9.2. Limitações dos ambientes tridimensionais: os 6 sentidos
  - 9.9.3. Geração de ambientes controlados
- 9.10. Casos de sucesso de Marketing no Metaverso
  - 9.10.1. Avatares
  - 9.10.2. Economia
  - 9.10.3. Gaming

## Módulo 10. Panorama atual na corrida para construir o futuro Metaverso

- 10.1. Visão do Metaverso pelos *Players* da Indústria
  - 10.1.1. Implantação do Metaverso em estruturas atuais
  - 10.1.2. Empresas em desenvolvimento do Metaverso
  - 10.1.3. Empresas consolidadas no Metaverso
- 10.2. Identidade digital e implicações sociais e éticas do Metaverso
  - 10.2.1. Identidade digital no Metaverso
  - 10.2.2. Implicações sociais
  - 10.2.3. Implicações éticas
- 10.3. Metaverso além do *Gaming*
  - 10.3.1. O *Gaming* como primeiro contato
  - 10.3.2. Setores que chegam para ficar
  - 10.3.3. Reinvenção de alguns negócios



- 10.4. Ambiente laboral e profissional no Metaverso
  - 10.4.1. Identificação de oportunidades de trabalho no Metaverso
  - 10.4.2. Novas carreiras profissionais
  - 10.4.3. Adaptação dos trabalhos atuais ao Metaverso
- 10.5. Neuromarketing no Metaverso
  - 10.5.1. Comportamento do consumidor no Metaverso
  - 10.5.2. Marketing Experimental
  - 10.5.3. Estratégias de Neuromarketing no Metaverso
- 10.6. Metaverso e cibersegurança
  - 10.6.1. Ameaças envolvidas
  - 10.6.2. Identificação das mudanças na segurança digital do Metaverso
  - 10.6.3. Cibersegurança real no Metaverso
- 10.7. Implicações emocionais e psicológicas após a experiência no Metaverso. Boas práticas
  - 10.7.1. Adaptação a uma nova experiência
  - 10.7.2. Efeitos colaterais da interação com o Metaverso
  - 10.7.3. Boas práticas no Metaverso
- 10.8. Adaptação da legalidade ao Metaverso
  - 10.8.1. Desafios legais que o Metaverso apresenta atualmente
  - 10.8.2. Mudanças legais necessárias
  - 10.8.3. Contratos, propriedade intelectual e outros tipos de relações
- 10.9. *Roadmap* a curto, médio e longo prazo do Metaverso
  - 10.9.1. *Roadmap* a curto prazo
  - 10.9.2. *Roadmap* a médio prazo
  - 10.9.3. *Roadmap* a longo prazo
- 10.10. Metaverso, paradigma do futuro
  - 10.10.1. Uma oportunidade única de crescimento
  - 10.10.2. Especialização no Metaverso
  - 10.10.3. Monetização da virtualidade do futuro

06

# Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.



“

*A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”*

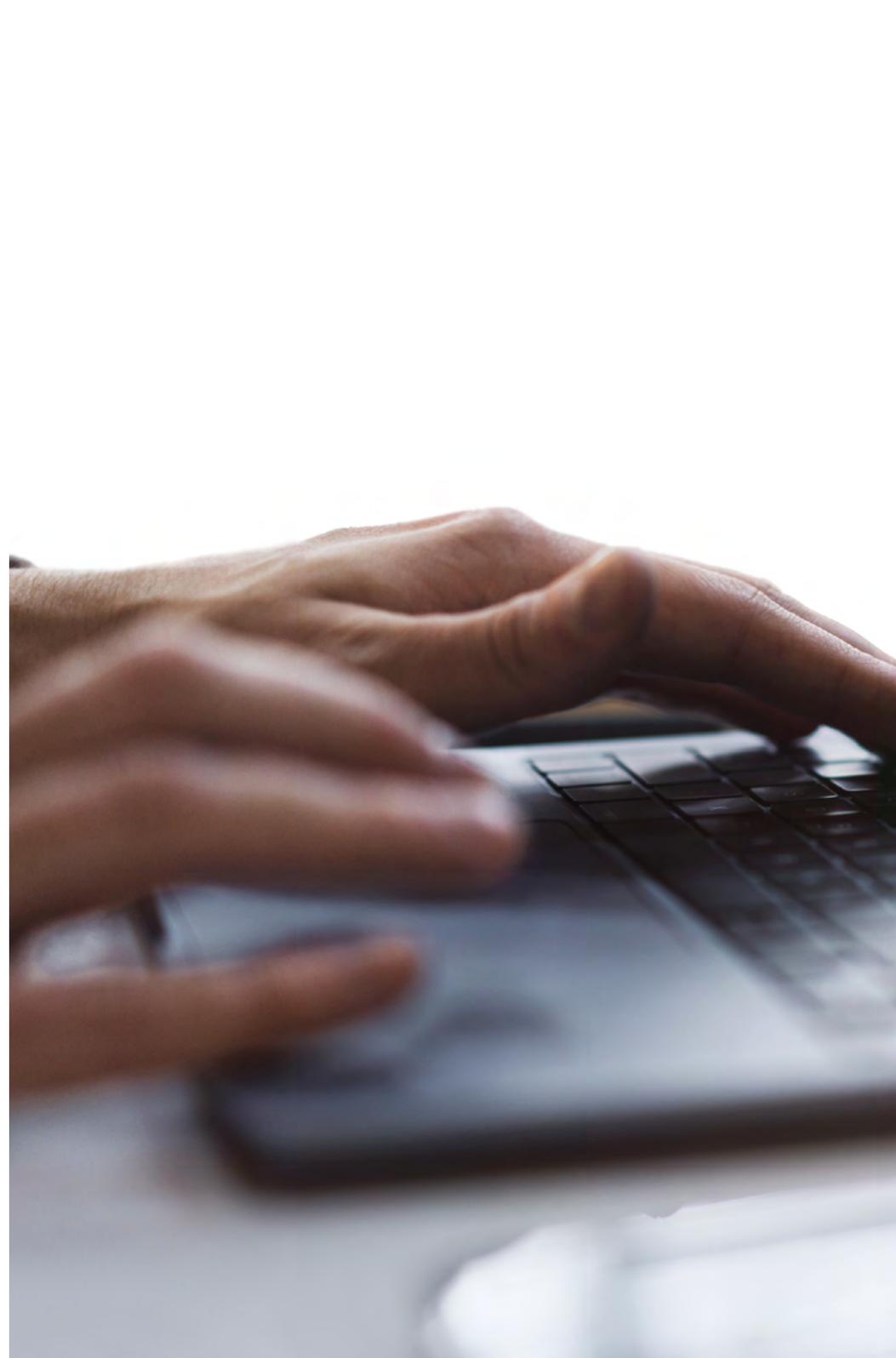
## O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo  
(das quais poderá nunca participar)”*



## Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

*O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”*

## Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



## Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*



## Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



*O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”*

### A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.



## A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

*Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.*

*Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.*

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



#### Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



#### Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



#### Resumos interativos

Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

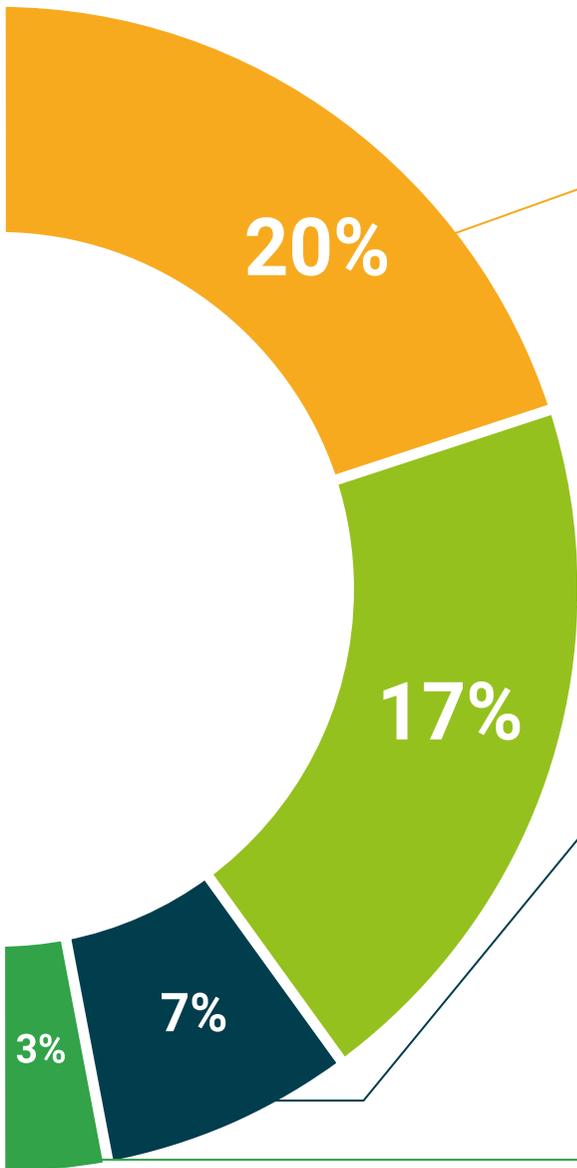
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





#### Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



#### Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.



07

# Certificação

O Mestrado Próprio em Management no Metaverso garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Mestrado Próprio emitido pela TECH Global University.



“

*Conclua este programa de estudos  
com sucesso e receba seu certificado  
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este programa permitirá a obtenção do certificado próprio de **Mestrado Próprio em Management no Metaverso** reconhecido pela TECH Global University, a maior universidade digital do mundo.

A **TECH Global University**, é uma Universidade Europeia Oficial reconhecida publicamente pelo Governo de Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra faz parte do Espaço Europeu de Educação Superior (EEES) desde 2003. O EEES é uma iniciativa promovida pela União Europeia com o objetivo de organizar o modelo de formação internacional e harmonizar os sistemas de ensino superior dos países membros desse espaço. O projeto promove valores comuns, a implementação de ferramentas conjuntas e o fortalecimento dos seus mecanismos de garantia de qualidade para fomentar a colaboração e a mobilidade entre alunos, investigadores e académicos.

Esse título próprio da **TECH Global University**, é um programa europeu de formação contínua e atualização profissional que garante a aquisição de competências na sua área de conhecimento, conferindo um alto valor curricular ao aluno que conclui o programa.

**Título: Mestrado Próprio em Management no Metaverso**

**Modalidade: online**

**Duração: 12 meses**

**Acreditação: 60 ECTS**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH Global University providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade compromisso  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sustentabilidade

**tech** global  
university

Mestrado Próprio

Management no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Global University
- » Acreditação: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

# Mestrado Próprio

## Management no Metaverso

