Master Privato
Management nel Metaverso

tech università tecnologica

tech università tecnologica

Master Privato

Management nel Metaverso

- Modalità: **online**
- Durata: **12 mesi**
- Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**

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

Indice

01
Presentazione
pag. 4

02
Obiettivi
pag. 8

03
Competenze
pag. 14

04
Direzione del corso
pag. 18

05
Struttura e contenuti
pag. 24

06
Metodologia
pag. 34

07
Titolo
pag. 42

01

Presentazione

Oggi, l'ambiente del *gaming*, con progetti come *Second Life*, punta già sul cyberspazio. Tuttavia, c'è un interesse anche per i mondi virtuali, data la facilità che offrono per il marketing. L'economia viene quindi decentralizzata, e ciò implica rischi di mercato e transazioni online. TECH offre pertanto una qualifica che mira a istruire i professionisti del Metaverso che devono saper gestire strumenti innovativi, come la *Blockchain*. Grazie a TECH Università Tecnologica, gli specialisti approfondiranno lo studio dell'ambiente digitale e dei suoi attori. Inoltre, si tratta di un programma 100% online che fornisce agli studenti flessibilità per seguire i corsi e consente loro di adeguare lo studio alle esigenze.

TECH offre un programma 100% online che ti farà conoscere la crescita del cyberspazio per padroneggiare perfettamente questo settore come professionista del Management"

In un mondo iperconnesso, Internet sta diventando sempre più importante. La possibilità offerta dal Metaverso di creare spazi comunitari in cui i cittadini possono sviluppare avatar che stabiliscano rapporti tra di loro, fa aprire il dibattito sociale sull'etica di questi contesti. Inoltre, il *Dark Web* è un altro degli spazi in cui proliferano i rischi e che possono destabilizzare l'economia centralizzata. Tuttavia, per far fronte alle sue problematiche, gli esperti di questo settore prevedono che nel futuro il Metaverso avrà un ruolo centrale.

Per i professionisti che desiderino svilupparsi in questo settore emergente o che stanno già lavorando in esso e vogliono aggiornare le loro conoscenze, TECH Università Tecnologica ha progettato un programma completo e rigoroso che riguarda il contesto del cyberspazio e le sue tendenze a medio e lungo termine. Si tratta di un corso della durata di un anno che offre contenuti audiovisivi in vari formati e un insieme di simulazioni reali sulla gestione del Metaverso, in modo che gli studenti siano in grado di sviluppare i propri progetti con totali garanzie di successo.

Si tratta di un'esperienza accademica di 1.500 ore, basata sull'esperienza di un team di insegnanti esperti nel paradigma virtuale. In questo modo gli studenti acquisiranno conoscenze sul Web 3.0, sugli investimenti e sulla finanza decentralizzati (DeFi), sulle nuove tecnologie e sul settore *Gaming*, tra molte altre questioni. Inoltre, avranno un canale di comunicazione diretta con cui contattare gli insegnanti e risolvere tutti i dubbi in materia. Tutto questo, con la flessibilità offerta da una modalità 100% online e agevolazioni per studiare i materiali in soli 12 mesi di corso.

Questo **Master Privato in Management nel Metaverso** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Metaverso, *Blockchain* e *Gaming*
- Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

Ottieni una conoscenza approfondita del meta universo e diventa un professionista con competenze in progetti tridimensionali e virtuali"

Sei interessato a padroneggiare gli strumenti di marketing e pubblicità per intervenire sul Metaverso? Iscriviti a questo Master Privato e riuscirai a raggiungere il tuo proposito"

Il Metaverso è un mondo parallelo che non dorme mai: accedi ai suoi meandri per agire con successo nella creazione di spazi virtuali aziendali.

Iscriviti a questo Master Privato e scopri l'impatto dell'industria tecnologica e della creazione del concetto GameFi sul paradigma attuale.

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

02

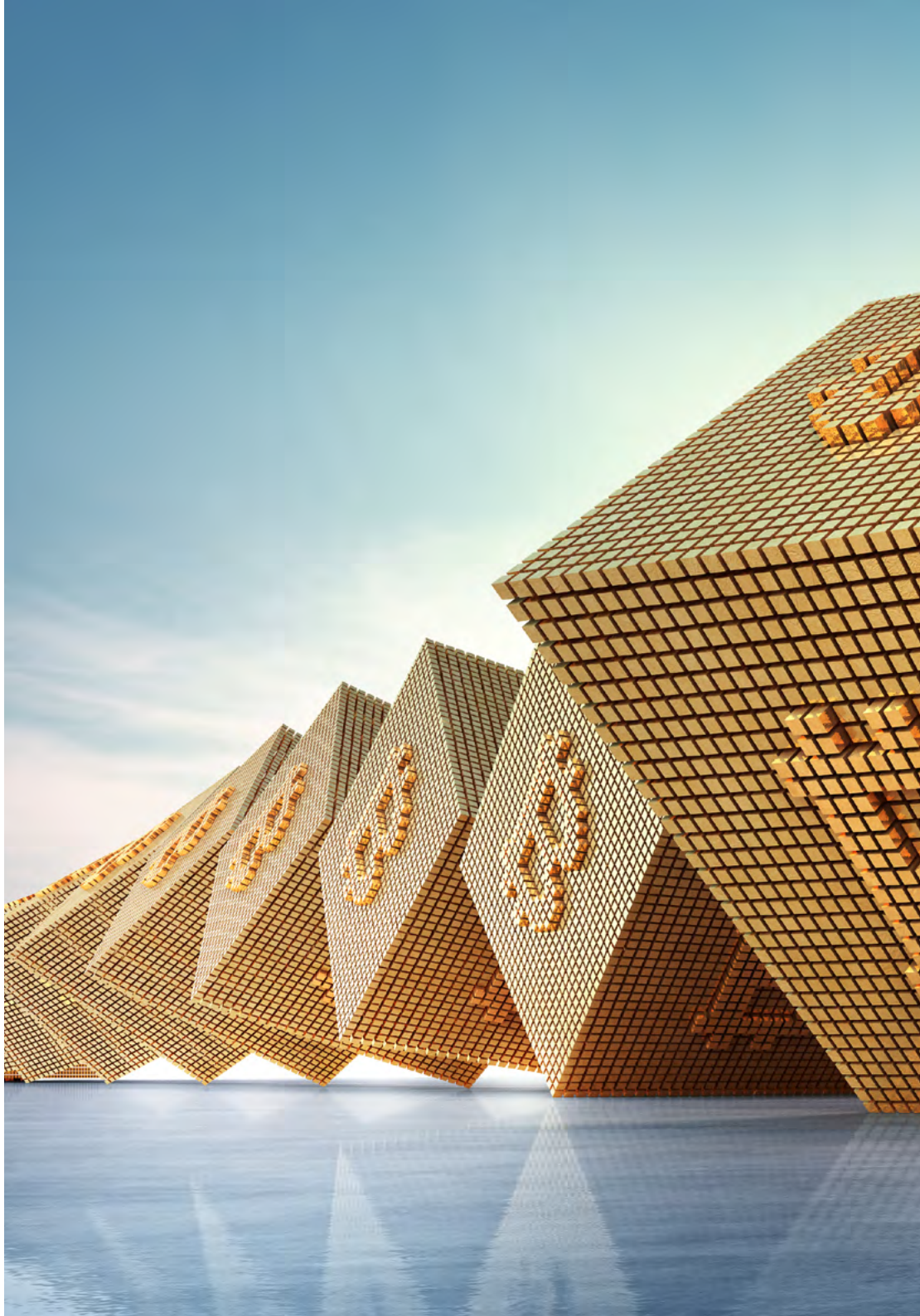
Obiettivi

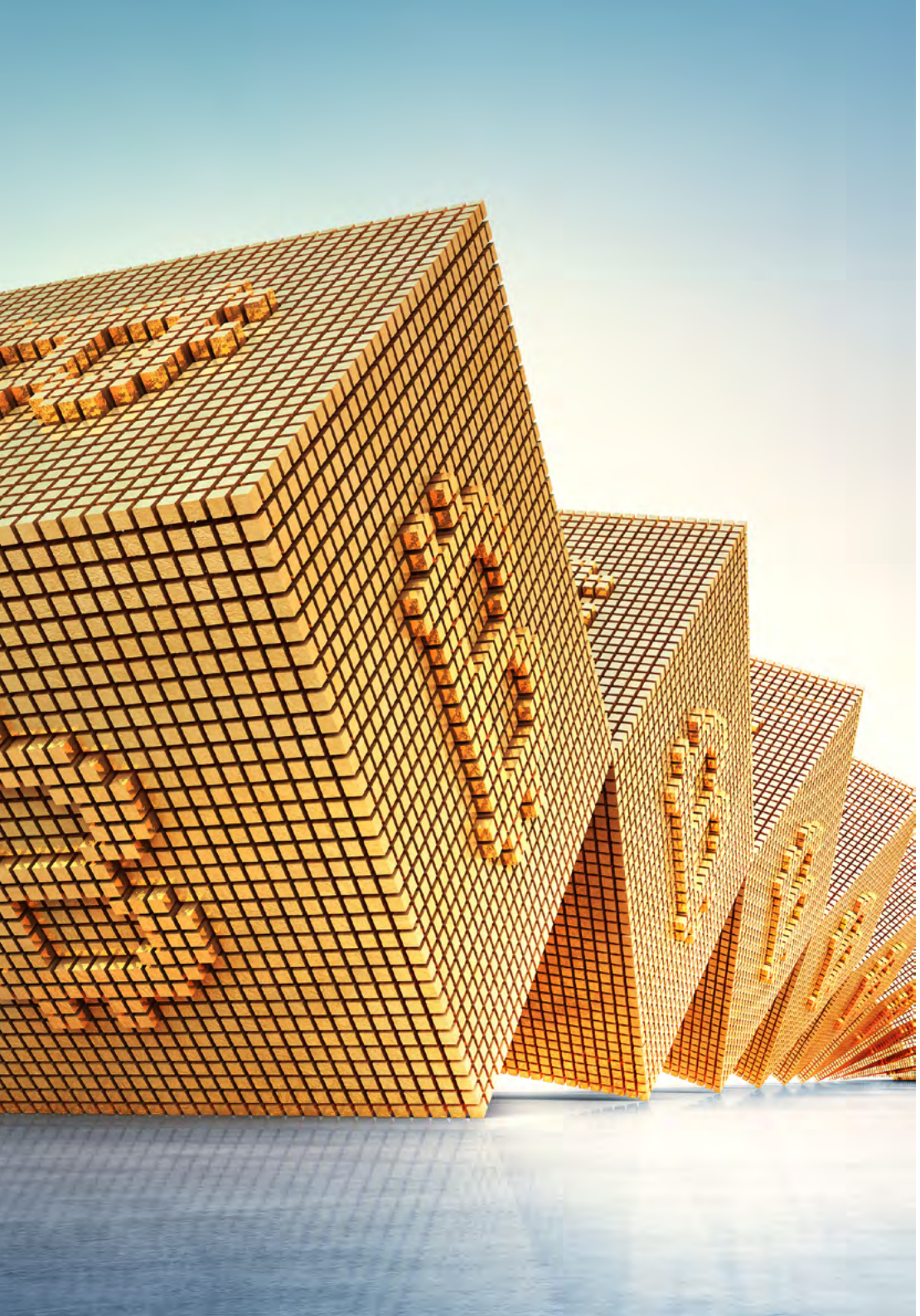
L'ascesa del Marketing digitale ha costretto le aziende ad adeguarsi e ad assumere professionisti che conoscano le nuove tendenze. Dato il successo del cyberspazio e le transazioni che vi si verificano, TECH Università Tecnologica ha progettato una specializzazione che mira ad ampliare e aggiornare le conoscenze di informatici e professionisti del marketing digitale, per progredire nell'ambiente cibernetico. Si tratta di un programma che comprende il Web 3.0 e i principali attori del Metaverso. Possiede pertanto un approccio completo e trascendentale allo studio del panorama futuro e attuale delle opportunità offerte dal mondo virtuale.

Nel campus virtuale troverai i materiali teorico-pratici che ti permetteranno di raggiungere i tuoi obiettivi nel settore del Gaming senza dipendere da orari prestabiliti"

Obiettivi generali

- Generare competenze specialistiche in materia di Web 3.0
- Esaminare ogni componente che forma un metaverso
- Sviluppare un metaverso con gli strumenti e i componenti disponibili
- Analizzare l'importanza della *blockchain* come modello di governance dei dati
- Collegare la *blockchain* al presente e al futuro del metaverso
- Scopri i casi d'uso e l'impatto della finanza decentralizzata nel mondo presente e futuro
- Analizzare l'evoluzione del settore dei videogiochi e i primi esempi di Metaverso
- Approfondire i classici modelli di business, lo stato generale del settore e la creazione del concetto *GameFi*
- Stabilire sinergie tra gli *e-Sports* e altri ecosistemi del settore *Gaming* rispetto ai Metaversi attuali
- Sviluppare nuove capacità che consentano agli studenti di identificare opportunità di business sui diversi supporti del metaverso
- Identificare e potenziare tutte le possibili vie di monetizzazione all'interno dei Metaversi
- Approfondire l'esperienza del Metaverso da una prospettiva diversa, essendo in grado di comprendere come tutto questo potenziale sviluppo ci riguarda e rispondere a tutti gli interrogativi della sua applicazione a medio-lungo termine
- Costruire il Metaverso come parte della vita quotidiana per essere in grado di ottenere il massimo da tutte le sue aree
- Prepararsi alla luce dei cambiamenti futuri del Metaverso e capire come può influenzare la vita, il business o il modo di interagire con gli altri





Obiettivi specifici

Modulo 1. Web 3.0. Base del Metaverso

- Analizzare l'evoluzione del Web fino al Web 3.0
- Dimostrare l'importanza dei valori e dei principi che danno vita al Web 3.0
- Esplorare le opportunità offerte dalla tecnologia per soddisfare le esigenze
- Esaminare gli strati tecnologici del Web 3.0 e la loro funzione
- Determinare il ruolo degli utenti nell'espansione del Web 3.0
- Decifrare le opportunità di business per utenti e organizzazioni
- Navigare dal Web 3.0 al Metaverso

Modulo 2. Metaverso

- Concepire il web 3.0 come componente principale per la creazione di un metaverso
- Determinare le barriere e il potenziale che hanno VR, AI
- Esaminare la legislazione in materie di Metaversi
- Analizzare i diversi tipi di identità digitale alla base di un Metaverso
- Stabilire la rilevanza degli avatar come punto di partenza di un Metaverso
- Capire perché tre aspetti chiave del Metaverso possono trasformarlo in uno scenario multi-attività
- Sviluppare i componenti del Metaverso nei casi d'uso reali

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

- Esaminare l'importanza dei valori della *Blockchain* in un nuovo mondo virtuale
- Approfondire le opportunità che la *Blockchain* ci offre come utenti del Metaverso
- Sviluppare i modelli di business del Metaverso, potenziati dalla *Blockchain*
- Analizzare la funzione dei dati nel Metaverso
- Trasformare i casi d'uso della *Blockchain* in valore per gli utenti del Metaverso
- Analizzare il valore dell'integrazione di diversi casi d'uso della *Blockchain* in un unico ambiente
- Valutare ciò che il Metaverso comporta per la nuova era di Internet

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

- Acquisire una comprensione generale del panorama finanziario tradizionale, delle sue carenze e dei suoi punti di forza
- Determinare la motivazione della finanza decentrata e le soluzioni che apportano
- Sviluppare i concetti fondamentali della finanza decentrata
- Scoprire come funzionano le principali piattaforme dell'ecosistema
- Esaminare i concetti intermedi di finanza decentrata applicati ai progetti Web3
- Analizzare i casi d'uso della finanza decentralizzata nel Metaverso
- Sviluppare la capacità di estrapolare i concetti di finanza decentralizzata verso il futuro nel Metaverso

Modulo 5. Tecnologie avanzate per lo sviluppo del Metaverso

- Acquisire una comprensione specialistica dell'attuale panorama tecnologico applicato al Web 3.0 e al Metaverso
- Sviluppare la capacità di comprendere concetti di programmazione avanzati
- Generare conoscenze specialistiche su concetti *Blockchain* avanzati
- Familiarizzarsi con l'uso di ambienti di sviluppo e progettazione applicati al settore dei videogiochi e della programmazione
- Analizzare l'ampia varietà di tecnologie che possono essere applicate al Metaverso
- Valutare le possibilità di interconnessione tra piattaforme e fornitori nell'ecosistema Metaverso
- Potenziare la capacità di proiezione delle tecnologie attuali verso il futuro

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

- Determinare i videogiochi più influenti della storia fino al concetto di Metaverso
- Stabilire come sono emersi e il contributo dei videogiochi multiplayer online quando hanno iniziato a diventare popolari e quali esperienze hanno spostato negli ambienti virtuali oggi
- Analizzare la situazione attuale dell'industria dei videogiochi e i diversi modelli di business che facilitano la fattibilità dei loro progetti
- Approfondire la definizione di *Play to Earn* per capire le differenze concettuali rispetto al modello *Play & Earn*
- Spiegare a cosa si riferisce quando si parla di paradigma player-inverter per essere in grado di determinare e studiare *target* specifici all'interno del settore
- Essere in grado di distinguere in modo dettagliato le esperienze interattive dei giochi Stabilire le differenze tra i due concetti per definire gli obiettivi da raggiungere all'interno del business
- Essere in grado di applicare gli strumenti forniti dalla tecnologia attuale per creare sinergie tra mercati specializzati come quello degli *e-Sports* e il Metaverso

Modulo 7. Modelli di business. Casi pratici nel Metaverso

- Sviluppare la capacità di business nel Metaverso in diversi settori e industrie
- Analizzare diverse azioni di impatto sociale replicabili nel mondo reale
- Determinare nuovi percorsi di training e apprendimento attraverso l'*e-Learning* nel Metaverso
- Potenziare i marchi con la loro presenza sul Metaverso
- Comprendere perché il *Business to Avatar* è il principale modello di business per i marchi
- Stabilire i vantaggi e le sfide che i marchi devono affrontare per avanzare nel Metaverso
- Analizzare i modelli di business applicati ai casi reali nel Metaverso

Modulo 8. Ecosistema e attori principali del Metaverso

- Analizzare l'impatto dell'*Opensource* sullo sviluppo dell'ecosistema del Metaverso
- Esaminare il ruolo delle comunità nell'evoluzione dell'ecosistema
- Ragionare sul nuovo contesto sociale dell'era esponenziale
- Ordinare i partecipanti dell'ecosistema e comprendere il loro ruolo
- Approfondire i progetti sviluppando metaversi insieme a un ecosistema
- Esplorare le opportunità di business che offrono gli ecosistemi
- Comprendere la necessità di creare un ecosistema per offrire una visione completa

Modulo 9. Marketing nel Metaverso

- Strutturare un piano di marketing in un nuovo universo
- Elaborare strategie di Marketing nel metaverso
- Individuare i vantaggi del metaverso e del Marketing immersivo per le aziende
- Determinare come sfruttare l'NFT come ponte verso la pubblicità nel metaverso
- Monetizzare il metaverso
- Sviluppare nuove capacità disruptive
- Gestire team di produzione multidisciplinari in metaversi

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

- Generare una struttura definita del funzionamento e dell'applicazione del Metaverso in tutte le aree in cui si svilupperà
- Individuare le opportunità offerte dall'attuazione del Metaverso a livello personale, sociale e aziendale
- Comprendere le sfide nei settori costretti ad adattarsi nella loro immersione nel Metaverso e come risolverle per trovare i vantaggi e usarli a loro vantaggio
- Analizzare tutti i fattori che possono influenzare psicologicamente coinvolgendo la vostra vita in un universo irreale per applicare limiti
- Potenziare le idee già consolidate per il Metaverso ed essere in grado di trovare soluzioni alle sfide attualmente affrontate con lo sviluppo dello stesso
- Analizzare tutti gli attori, le aree e le opportunità finora sollevate nell'idea di Metaverso
- Essere in grado di reagire alle implicazioni sociali e psicologiche che il Metaverso pone nel presente e consolidare quelle conoscenze come base di problemi che possono emergere in futuro in queste aree

TECH ti fornirà strumenti digitali che ti saranno utili nel paradigma virtuale in cui ti muoverai come professionista informatico multidisciplinare"

03

Competenze

Questo Master Privato in Management nel Metaverso mira a sviluppare le competenze dei laureati in Informatica e altre discipline di questo ramo, in modo che possano sviluppare i modelli di business del Metaverso, potenziati dalla *Blockchain.* Per raggiungere questo obiettivo, nel corso di questa specializzazione gli studenti approfondiranno lo studio del settore *Gaming e degli e-Sports* come percorso verso il Metaverso, così come i modelli di business che si presentano in questo paradigma virtuale e l'ecosistema in cui si muove. Lo specialista acquisirà così conoscenze teoriche o pratiche, che faciliteranno il processo decisionale e la risoluzione dei problemi di Marketing nel cyberspazio.

Avrai a disposizione una qualifica moderna e orientata alla comunità NFT, per agire nel mercato delle criptovalute in modo sicuro"

Competenze generali

- Esaminare l'importanza dei valori della *Blockchain* in un nuovo mondo virtuale
- Approfondire le opportunità che la *Blockchain* ci offre come utenti del Metaverso
- Concepire il web 3.0 come componente principale per la creazione di un metaverso
- Determinare le barriere e il potenziale che hanno VR e AI
- Acquisire una comprensione generale del panorama finanziario tradizionale, delle sue carenze e dei suoi punti di forza
- Determinare la motivazione della finanza decentrata e le soluzioni che apportano
- Acquisire una comprensione specialistica dell'attuale panorama tecnologico applicato al Web 3.0 e al Metaverso
- Sviluppare la capacità di comprendere concetti di programmazione avanzati
- Determinare i videogiochi più influenti della storia fino al concetto di Metaverso
- Stabilire come sono emersi e il contributo dei videogiochi multiplayer online quando hanno iniziato a diventare popolari e quali esperienze hanno spostato negli ambienti virtuali oggi
- Sviluppare la capacità di business nel Metaverso in diversi settori e industrie
- Analizzare diverse azioni di impatto sociale replicabili nel mondo reale
- Analizzare l'impatto dell'*Opensource* sullo sviluppo dell'ecosistema del Metaverso
- Esaminare il ruolo delle comunità nell'evoluzione dell'ecosistema
- Strutturare un piano di marketing in un nuovo universo
- Elaborare strategie di Marketing nel metaverso
- Generare una struttura definita del funzionamento e dell'applicazione del Metaverso in tutte le aree in cui si svilupperà
- Individuare le opportunità offerte dall'attuazione del Metaverso a livello personale, sociale e aziendale

Competenze specifiche

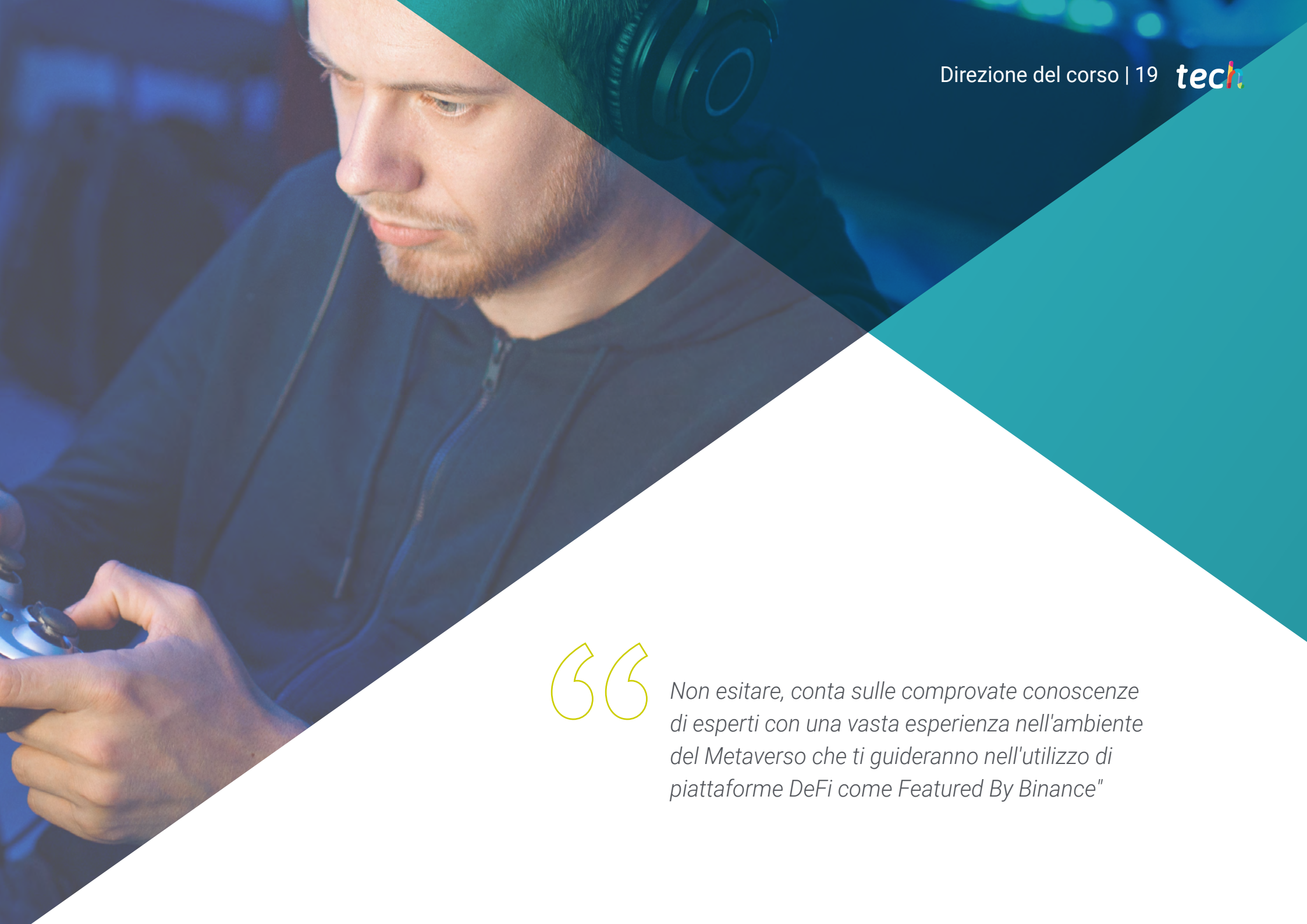
- Decifrare le opportunità di business per utenti e organizzazioni
- Navigare dal Web 3.0 al Metaverso
- Esaminare la legislazione in materie di Metaversi
- Analizzare i diversi tipi di identità digitale alla base di un metaverso
- Analizzare la funzione dei dati nel Metaverso
- Trasformare i casi d'uso della *Blockchain* in valore per gli utenti del Metaverso
- Sviluppare i concetti fondamentali della finanza decentrata
- Scopri come funzionano le principali piattaforme dell'ecosistema
- Valutare le possibilità di interconnessione tra piattaforme e fornitori nell'ecosistema Metaverso
- Potenziare la capacità di proiezione delle tecnologie attuali verso il futuro
- Distinguere in modo dettagliato le esperienze interattive dei giochi E stabilire le differenze tra i due concetti per definire gli obiettivi da raggiungere all'interno del business
- Applicare gli strumenti forniti dalla tecnologia attuale per creare sinergie tra mercati specializzati come quello degli *e-Sports* e il Metaverso
- Comprendere perché il *Business to Avatar* è il principale modello di business per i marchi
- Stabilire i vantaggi e le sfide che i marchi devono affrontare per avanzare nel Metaverso
- Ordinare i partecipanti dell'ecosistema e comprendere il loro ruolo
- Approfondire i progetti sviluppando metaversi insieme a un ecosistema
- Monetizzare il metaverso
- Sviluppare nuove capacità disruptive
- Potenziare le idee già consolidate per il Metaverso ed essere in grado di trovare soluzioni alle sfide attualmente affrontate con lo sviluppo dello stesso
- Reagire alle implicazioni sociali e psicologiche che il Metaverso pone nel presente e consolidare quelle conoscenze come base di problemi che possono emergere in futuro in queste aree

Entra nell'ambiente virtuale e comprendi i modelli di business che hanno avuto più successo negli ultimi anni. Padroneggia, grazie a TECH, il Business to Avatar"

04

Direzione del corso

Fedele alla sua ricerca continua del rigore accademico, TECH Università Tecnologica ha ideato questa qualifica insieme a un team di esperti che trasmetteranno le conoscenze in Web 3.0, Metaverso e *Blockchain* agli studenti. Gli insegnanti di questo programma sono esperti in *Business Administration*, Marketing e Ingegneria e hanno progetti propri di *Management*. Grazie alla loro collaborazione, gli specialisti che si iscrivono non solo godranno di un programma di qualità, ma potranno anche discutere e condividere le loro esperienze nel Metaverso e nutrirsi dell'imprenditorialità degli insegnanti in prima persona. Gli studenti saranno così in grado di incorporare nelle loro prestazioni tecnologiche le tecniche e le strategie imprenditoriali più recenti del settore del *Gaming*.



Non esitare, conta sulle comprovate conoscenze di esperti con una vasta esperienza nell'ambiente del Metaverso che ti guideranno nell'utilizzo di piattaforme DeFi come Featured By Binance"

Direttore ospite internazionale

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

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

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

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

Dott. Schwartz, Andrew

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

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

Direzione

Dott. Cavestany Villegas, Íñigo

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

Personale docente

Dott. Cameo Gilabert, Carlos

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

Dott. Ripoll López, Carlos

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

Dott. López-Gasco, Alejandro

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

Dott. Sánchez Temprado, Alberto

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

Dott. Casero García, Marco Antonio

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

Dott. Fernández Ansorena, Nacho

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

05

Struttura e contenuti

TECH Università Tecnologica si distingue nel settore universitario per l'applicazione della nuova metodologia *Relearning*. Questo sistema permette di far risparmiare agli studenti le lunghe ore di memorizzazione, poiché grazie ad esso potranno assimilare tutte le conoscenze intorno al Metaverso in modo graduale e semplice. Si tratta di una qualifica che ha tra i suoi obiettivi quello di facilitare lo studio dei professionisti senza tralasciare la rigorosità e l'esigenza nel loro sviluppo accademico. Inoltre, questo Master Privato dispone di molteplici strumenti pedagogici come video riassunti, attività, esercizi di autovalutazione e simulazione di casi reali, tra molti altri. È quindi un'opportunità perfetta per coloro che vogliano addentrarsi nello sviluppo di progetti nel mondo virtuale.

I contenuti di questo Master Privato sono stati sviluppati come guida di riferimento che può essere scaricata per poter essere rivista durante e dopo il corso"

Modulo 1. Web 3.0. Base del Metaverso

1.1. Internet. Da ARPAnet a www
- 1.1.1. ARPANET: origine militare del web
- 1.1.2. Protocolli attuali e motori di ricerca
- 1.1.3. Rivoluzione digitale. Social network e commercio elettronico

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Modulo 2. Metaverso

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Modulo 5. Tecnologie avanzate per lo sviluppo del Metaverso

5.1. Stato dell'arte dello sviluppo del Metaverso
- 5.1.1. Aspetti tecnici del Web 2.0
- 5.1.2. Tecnologie a supporto del Metaverso
- 5.1.3. Aspetti tecnici del Web 3.0

5.2. Ambiente di sviluppo, linguaggi di programmazione e *framework* Web 2.0
- 5.2.1. Ambienti di sviluppo Web 2.0
- 5.2.2. Linguaggio di programmazione Web2
- 5.2.3. Frameworks Web2

5.3. Ambiente di sviluppo, linguaggi di programmazione e *framework* Web 3.0
- 5.3.1. Ambienti di sviluppo Web2
- 5.3.2. Linguaggio di programmazione Web2
- 5.3.3. Frameworks Web2

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

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

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

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

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

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

5.10. Futuro della tecnologia. Metaverso nel 2050
- 5.10.1. Barriere tecnologiche
- 5.10.2. Vie di sviluppo
- 5.10.3. Metaverso nel 2050

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Modulo 7. Modello di business Casi pratici nel Metaverso

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Modulo 8. Ecosistema e attori principali del Metaverso

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

8.2. Progetti *Open source*. Catalizzatori dello sviluppo tecnologico
- 8.2.1. L'*Open source* come acceleratore del l'innovazione
- 8.2.2. Integrazione di progetti *Open Source*. Visione completa
- 8.2.3. Standard e tecnologie aperte come acceleratori

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

8.4. Social e relazioni sociali sul web
- 8.4.1. Tecnologie che facilitano nuove forme di relazione
- 8.4.2. Ambienti fisici e digitali in cui costruire comunità Web 3.0
- 8.4.3. L'evoluzione dei social network Web 2.0 verso il Web 3.0

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

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

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

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

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

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

Modulo 9. Marketing Metaverso

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

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

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

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

9.5. Il *Funnel* del Metaverso: un imbuto tridimensionale
- 9.5.1. Contatti
- 9.5.2. Prospetti
- 9.5.3. Clienti

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

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

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

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

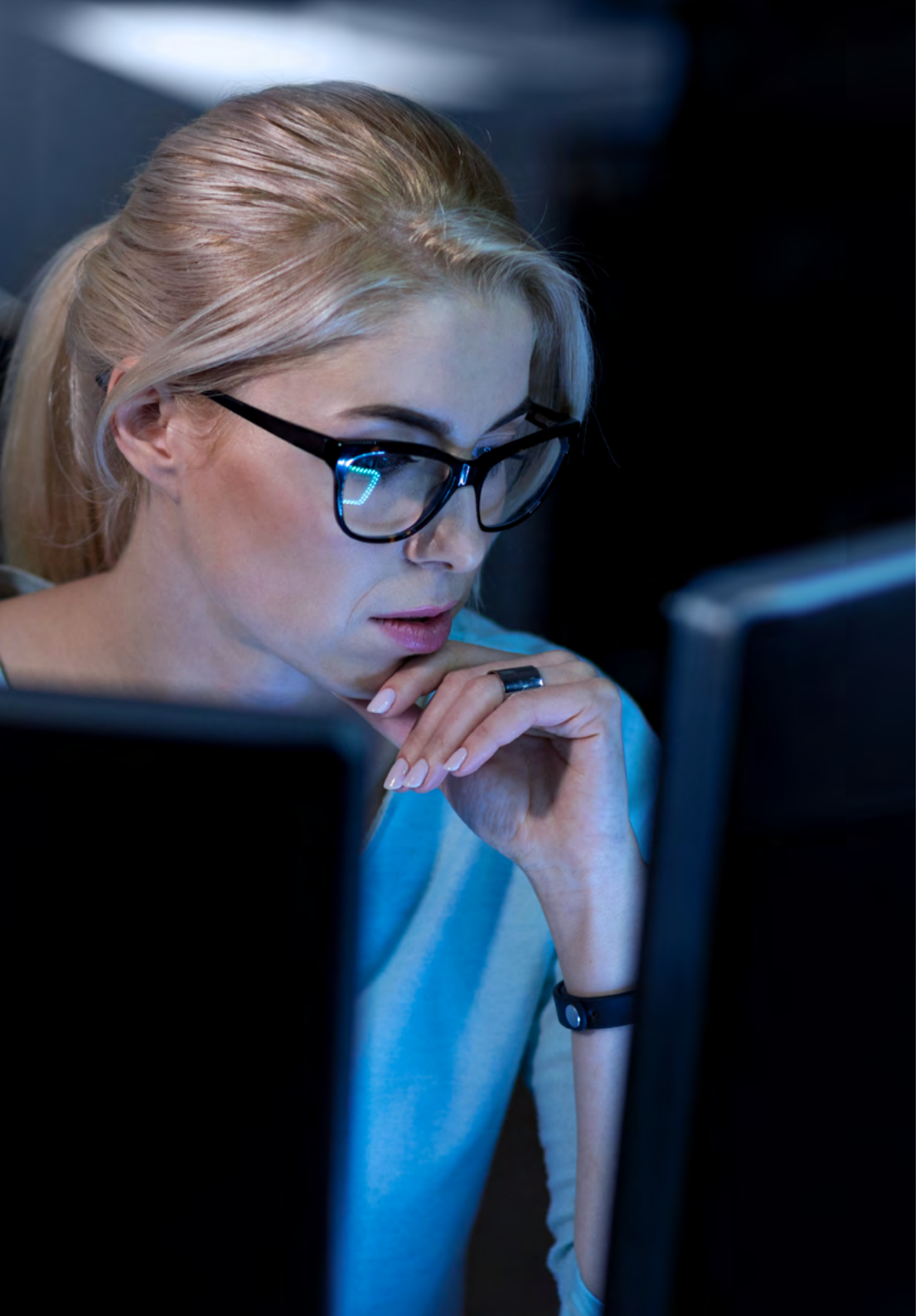
9.10. Casi di successo pratici di Marketing nel Metaverso
- 9.10.1. Avatar
- 9.10.2. Economia
- 9.10.3. Gaming

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

06

Metodologia

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

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

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

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

Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.

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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

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

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

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

Metodologia Relearning

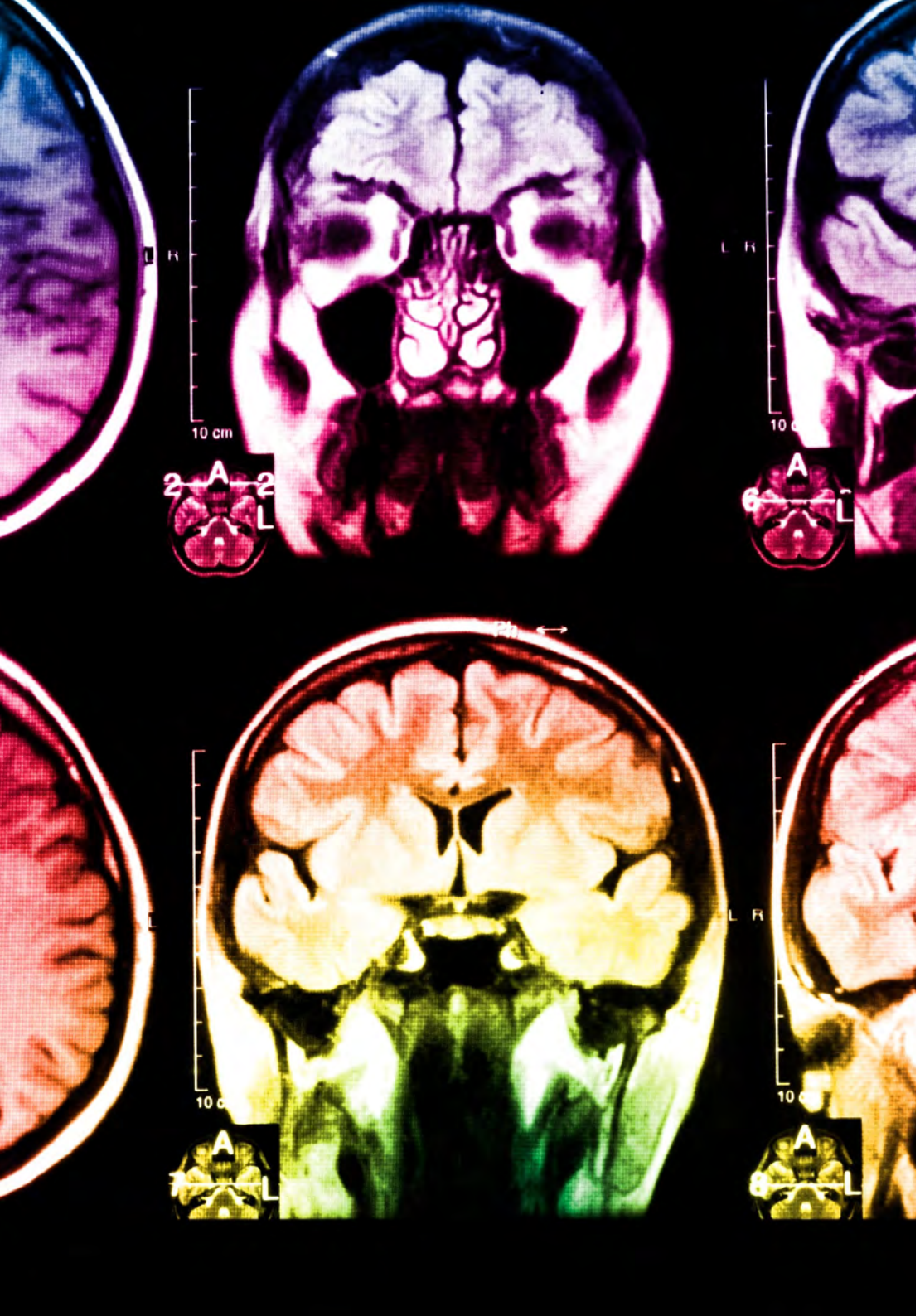
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

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

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

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

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



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

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

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

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

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

Materiale di studio

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

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

Master class

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

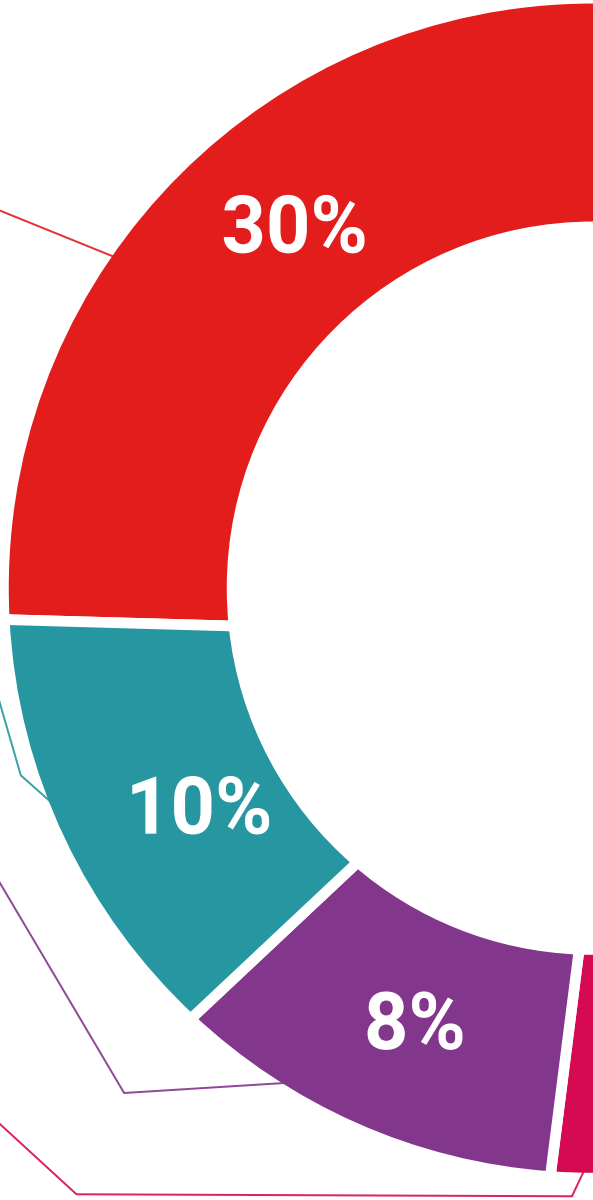
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

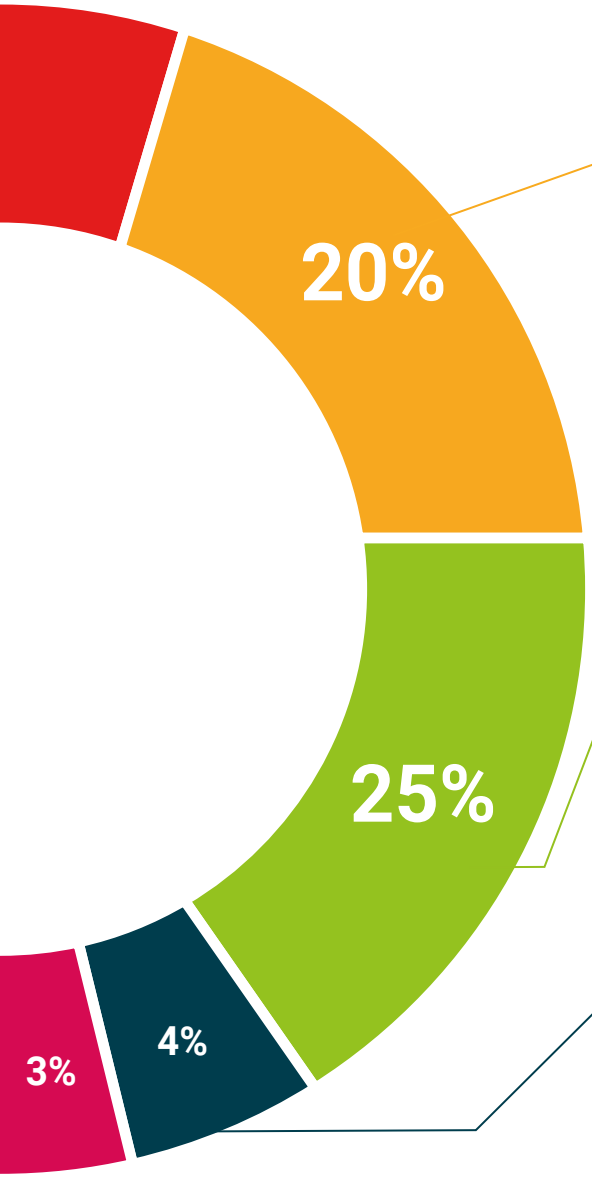
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.

Letture complementari

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





Casi di Studio

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

Riepiloghi interattivi

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

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

Testing & Retesting

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

07

Titolo

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

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

Questo **Master Privato in Management nel Metaverso** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica.**

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Master Privato, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

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

Ore Ufficiali: **1.500 o.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____, con documento d'identità n°_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

MASTER PRIVATO

in

Management nel Metaverso

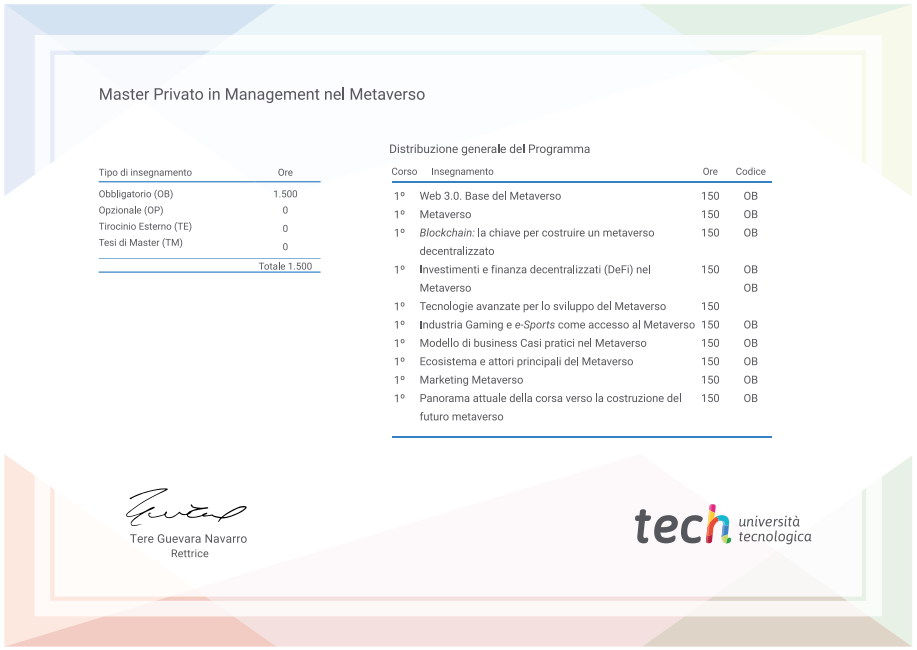
Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 1.500 ore, con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Rettrice

codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos



Master Privato in Management nel Metaverso

Tipo di insegnamento	Ore
Obbligatorio (OB)	1.500
Opzionale (OP)	0
Tirocinio Esterno (TE)	0
Tesi di Master (TM)	0
	Totale 1.500

Distribuzione generale del Programma

Corso	Insegnamento	Ore	Codice
1°	Web 3.0. Base del Metaverso	150	OB
1°	Metaverso	150	OB
1°	*Blockchain:* la chiave per costruire un metaverso decentralizzato	150	OB
1°	Investimenti e finanza decentralizzati (DeFi) nel Metaverso	150	OB
1°	Tecnologie avanzate per lo sviluppo del Metaverso	150	OB
1°	Industria Gaming e *e-Sports* come accesso al Metaverso	150	OB
1°	Modello di business Casi pratici nel Metaverso	150	OB
1°	Ecosistema e attori principali del Metaverso	150	OB
1°	Marketing Metaverso	150	OB
1°	Panorama attuale della corsa verso la costruzione del futuro metaverso	150	OB

Tere Guevara Navarro
Rettrice

tech università tecnologica

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

futuro
salute
persone
informazione
garanzia
insegnamento
tecnologia
comunità
attenzione personalizzata
innovazione
conoscenza
qualità
formazione
istituzioni
classe virtuale

tech università tecnologica

Master Privato

Management nel Metaverso

- Modalità: **online**
- Durata: **12 mesi**
- Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**

Master Privato
Management nel Metaverso

tech università tecnologica