

Experto Universitario Marketing en el Metaverso



Experto Universitario Marketing en el Metaverso

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 24

06

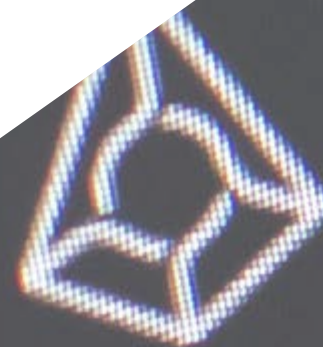
Titulación

pág. 34

01

Presentación

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



“

Con este Experto Universitario te impregnarás de conocimientos en torno a la comercialización virtual y los canales de venta en Metaverso en tan solo 3 meses”

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

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

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

El experto incluye la participación de un destacado Director Invitado Internacional, quien, gracias a su amplia trayectoria investigativa, presentará a los estudiantes las últimas novedades en el campo del Management en Metaverso, mediante una serie de *Masterclasses*.

Este **Experto Universitario en Marketing en el Metaverso** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en criptomonedas, *Blockchain* y Web 3.0
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Impulsa tu crecimiento profesional asistiendo a una Masterclass exclusiva dirigida por un prestigioso Director Invitado Internacional, especialista en Management en Metaverso”

“

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

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

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

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

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

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



02

Objetivos

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



“

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



Objetivos generales

- ♦ Generar conocimiento especializado sobre la Web 3.0
- ♦ Examinar cada uno de los componentes que dan forma a un Metaverso
- ♦ Desarrollar un Metaverso a partir de las herramientas y componentes disponibles
- ♦ Analizar la importancia del *Blockchain* como modelo de gobernanza de los datos
- ♦ Fundamentar la conexión del *Blockchain* con el presente y futuro del Metaverso
- ♦ Descubrir los casos de uso y el impacto de las finanzas descentralizadas en el mundo presente y futuro
- ♦ Analizar la evolución de la industria de los videojuegos y los primeros ejemplos primitivos de Metaversos
- ♦ Profundizar en los modelos de negocio clásicos, el estado general de la industria y la creación del concepto GameFi
- ♦ Establecer sinergias entre los *e-Sports* y otros ecosistemas de la industria *Gaming* con respecto a los Metaversos actuales
- ♦ Desarrollar nuevas capacidades que permitan al alumno identificar oportunidades de negocio en los distintos soportes del Metaverso
- ♦ Identificar y potenciar todas las vías de monetización posibles dentro de los Metaversos
- ♦ Profundizar en la experiencia de Metaverso desde una perspectiva diferente, siendo capaz de comprender los alcances de todo ese potencial desarrollo y responder a todos los interrogantes de su aplicación a medio-largo plazo
- ♦ Fundamentar el Metaverso como parte del día a día para poder sacar el máximo partido en todas sus áreas
- ♦ Preparar con vista a todos los cambios que plantea el Metaverso de cara al futuro, y conocer cómo estos pueden afectar el diario vivir, los negocios y las relaciones





Objetivos específicos

Módulo 1. El Metaverso

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

Módulo 2. Marketing en Metaverso

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

Módulo 3. Ecosistema y actores principales del Metaverso

- ♦ Analizar el impacto del *Opensource* en el desarrollo del ecosistema del Metaverso
- ♦ Examinar el papel de las comunidades en la evolución del ecosistema
- ♦ Razonar sobre el nuevo contexto social de la era exponencial
- ♦ Ordenar a los participantes del ecosistema y comprender su función
- ♦ Profundizar en proyectos desarrollando Metaversos junto a un ecosistema
- ♦ Explorar las oportunidades de negocio que habilitan los ecosistemas
- ♦ Comprender la necesidad de crear ecosistema para ofrecer una visión completa



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

03

Dirección del curso

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



“

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

Director Invitado Internacional

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

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

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

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



D. Schwartz, Andrew

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



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

Dirección



D. Cavestany Villegas, Íñigo

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

Profesores

D. López-Gasco, Alejandro

- ♦ Cofundador de Second World y Jefe del Metaverso
- ♦ Cofundador de TrueSushi
- ♦ Ejecutivo de Negocios para el Desarrollo en Amazon
- ♦ Licenciado en Derecho y Marketing por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ HSK4 Chino Mandarín por Beijing Language and Culture University
- ♦ Máster en *M&A and Private Equity* por el IEB
- ♦ *Cross border e-commerce bootcamp* en Shanghai Normal University

D. Fernández Ansorena, Nacho

- ♦ CMO y Cofundador de Second World
- ♦ Cofundador y *Digital Strategy Manager* en Polar Marketing
- ♦ Director de Proyectos en PGS Comunicación
- ♦ Cofundador y *Development Manager* en weGroup Solutions
- ♦ Graduado en Administración y Dirección de Empresas por ESIC



04

Estructura y contenido

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



“

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

Módulo 1. El Metaverso

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



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

Módulo 2. Marketing en Metaverso

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

Módulo 3. Ecosistema y actores principales del Metaverso

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



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

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

05

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

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



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



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

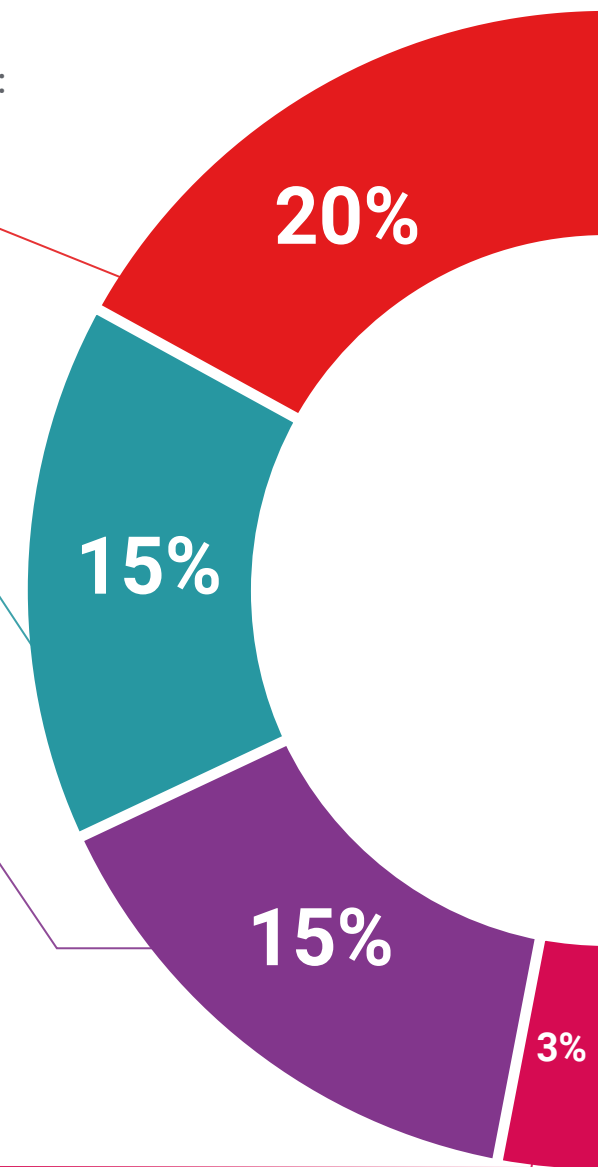
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

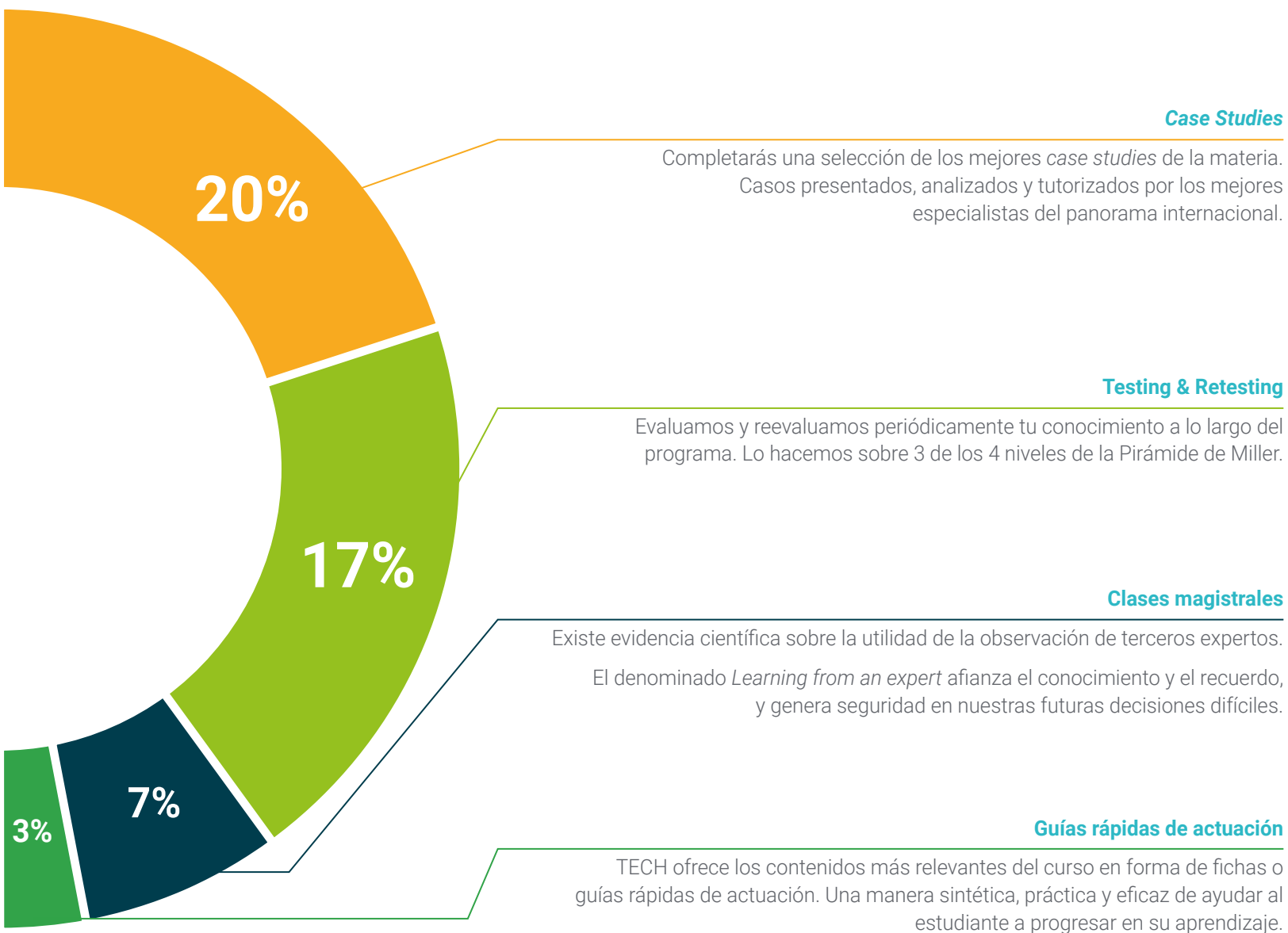
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



06 Titulación

Este programa en Marketing en el Metaverso garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Marketing en el Metaverso** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Marketing en el Metaverso**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Marketing en el Metaverso

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Marketing en el Metaverso

