

Experto Universitario Metaverso y Economía Gamificada





Experto Universitario Metaverso y Economía Gamificada

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

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

No sólo Facebook (ahora Meta), ha decidido apostar por el Metaverso, Google, Nvidia y Microsoft confían grandes fortunas al desarrollo de este concepto de mundo virtual. La aproximación cinematográfica reciente con películas como "Ready Player One", nos acerca a esta idea como un estilo de vida viable, posible y cada vez más próximo. Los videojuegos basados en mercados *Blockchain* están marcando las vías de desarrollo que todo informático debe conocer y liderar. Este programa permite al alumnado adelantarse a los conceptos que poco a poco ocuparán más espacio y tiempo en el mundo real, permitiéndole especializarse en los entornos del Metaverso como sistema esencial en el desarrollo de la economía gamificada. A pesar de tener un aspecto abstracto, los contenidos se afianzarán de manera sencilla gracias el método de enseñanza empleado, en el que se prioriza el enfoque *Relearning*, que combina casos reales y actuales en los diferentes módulos.





“

Nunca un mundo abstracto había generado un interés tan tangible, adelántate y domina todos los rincones del Metaverso”

La profesión del informático es exigente y debe apostar por la educación continuada y el reciclaje de conceptos teóricos y prácticos. Este Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada, permite a quien lo cursa adentrarse en el concepto que cada vez más CEOs invierten, y es que los sistemas sociales e interpersonales están cambiando a un ritmo vertiginoso, todo parte por tener visión a través de unas gafas de realidad virtual y otros elementos que teletransportan al usuario a ese mundo virtual.

Una vez comprendida la arquitectura del Metaverso, un nuevo mundo de posibilidades económicas se abrirá para el alumno a través de la gamificación. El temario de esta titulación está comprendido dentro de un marco teórico, que abarca las últimas novedades y herramientas técnicas, que acercan al estudiante a profesionales del sector, brindándole de primera mano la mejor y más actualizada enseñanza.

TECH acerca al informático a este nuevo puesto laboral emergente y en auge mediante la enseñanza en modalidad 100% online, ofreciendo la posibilidad de compaginar vida personal con la titulación más innovadora. Gracias a la metodología pedagógica del *Relearning*, no se tendrán que invertir cuantiosas horas de estudio para superar todos los contenidos de este programa. También a lo largo de todo el programa de estudio, los egresados tendrán acceso a una completísimas *Masterclasses*, dirigidas por un experto internacional de dilatada trayectoria profesional.

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

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en criptomonedas, *Blockchain* y videojuegos
- ♦ 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



No dejes pasar esta oportunidad académica en la que TECH te facilita las innovaciones en materia de Blockchain mediante las Masterclasses de un prestigioso experto internacional"

“

*Aprende cómo administrar sistemas
Landing dentro de un metaverso
de la mano de los docentes mejor
cualificados del panorama académico”*

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.

*Conviértete en un experto del funcionamiento
de los DEX, las economías descentralizadas
y los NFT.*

*Estancarte en la informática general no te hace
diferenciarte de la competencia, es hora de que
destaques por conocimientos innovadores.*

NFT
NON-FUNGIBLE TOKEN

02 Objetivos

Este Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada capacita al alumnado a liderar proyectos tecnológicos innovadores, estar al día con las últimas novedades del mercado y a trabajar con autonomía. Este programa amplía el abanico de posibilidades laborales al informático, acercándole a las últimas tendencias sociales de consumo y videojuegos que están liderando las inversiones de las empresas con más renombre del planeta. Además, el alumno será capaz de poner en práctica los conceptos adquiridos sobre las criptomonedas, las economías descentralizadas y los NFT. Es el paso definitivo para el reciclaje profesional y la apuesta por la Economía Gamificada.



“

No conoces a ningún experto en Metaverso y Economía Gamificada, significa que es tu oportunidad para adelantarte y destacar en el sector de la informática”

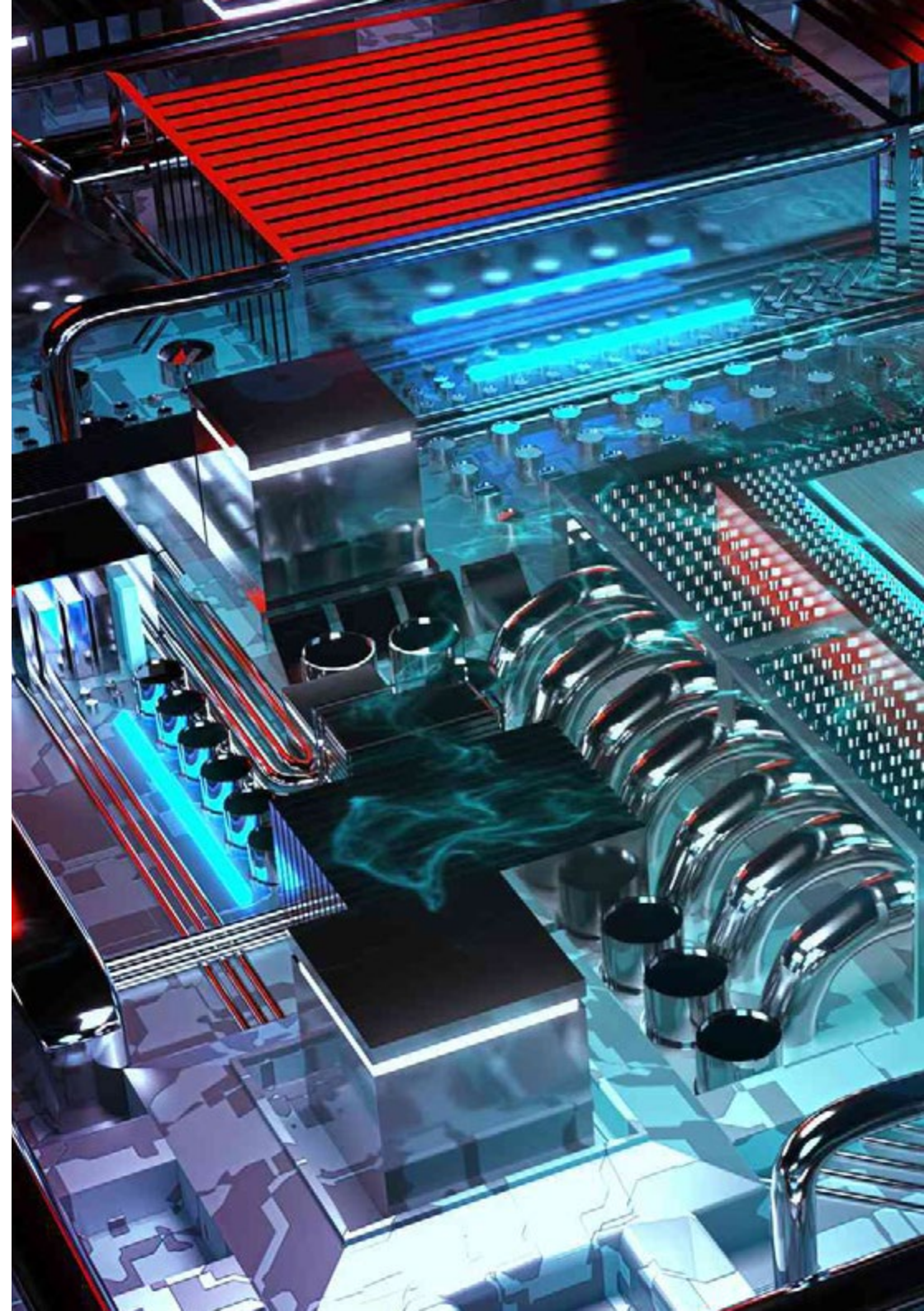


Objetivos generales

- ◆ Identificar sistemáticamente y en la profundidad de sus partes el funcionamiento de la tecnología *Blockchain*, desarrollando como sus ventajas y desventajas están ligadas a la manera en la que su arquitectura funciona
- ◆ Contrastar los aspectos de la *Blockchain* con las tecnologías convencionales empleadas en las diversas aplicaciones a las que la tecnología *Blockchain* se ha llevado
- ◆ Analizar las principales características de las finanzas descentralizadas en el marco de la economía *Blockchain*
- ◆ Establecer las características fundamentales de los *Tokens* no fungibles, su funcionamiento y despliegue desde su aparición hasta la actualidad
- ◆ Comprender la vinculación de los NFT con *Blockchain* y examinar las estrategias para generar y extraer valor de los *Tokens* no fungibles
- ◆ Exponer las características de las principales criptomonedas, su uso, niveles de integración con la economía global y proyectos virtuales de gamificación



Lidera proyectos innovadores, alimenta tus aptitudes profesionales y desarrolla técnicas Soft Skills para completar tu aprendizaje





Objetivos específicos

Módulo 1. Metaverso

- ♦ Analizar la forma de inmersión de tu juego a través del análisis de costos, recursos tecnológicos y objetivos de emprendimientos futuros
- ♦ Categorizar los espacios dentro de un metaverso en función de su lugar en el sistema económico
- ♦ Formular puestos de trabajo relacionados con el sistema económico del metaverso
- ♦ Administrar sistemas de *Landing* dentro de un metaverso

Módulo 2. Plataformas externas

- ♦ Conocer las herramientas de las principales plataformas que ofrecen servicios relacionados con las criptomonedas, *Blockchain*, economías descentralizadas y NFT
- ♦ Utilizar las plataformas externas para aumentar la generación de valor dentro de un proyecto juego *Blockchain*
- ♦ Comprender el funcionamiento de los DEX

Módulo 3. Análisis de variables en economías gamificada

- ♦ Categorizar elementos dentro de un juego en relación con su incidencia dentro de la economía final del juego
- ♦ Identificar los grados que admiten dentro de su categoría las variables economías dentro de un juego
- ♦ Comprender las relaciones proporcionales e inversamente proporcionales entre dos o más variables económicas
- ♦ Identificar los componentes de la tecnología *Blockchain*

03

Dirección del curso

El marco docente que imparte este Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada ha sido seleccionado mediante un riguroso proceso curricular para garantizar al alumnado las máximas de calidad e innovación en el temario a impartir. Se trata de un equipo de expertos con una vida profesional dedicada a la investigación del Metaverso y la Economía Gamificada. TECH asegura unos contenidos teóricos aplicables a casos reales para mejorar la comprensión, y la adaptación de estos a los posibles futuros proyectos personales y profesionales que acontecieran al informático, ofreciéndole durante los 6 meses de duración del programa, la posibilidad de descargar y revisualizar el contenido tantas veces como necesite.





“

*Está en tu mano coger la llave que abre
las puertas a otros mundos, el Metaverso
ya es una realidad”*

Director Invitado Internacional

Rene Stefancic es un destacado profesional en el sector de **Blockchain** y **tecnología Web3**, conocido por su enfoque innovador y liderazgo estratégico en **ecosistemas digitales emergentes**. Actualmente se desempeña como *Chief Operating Officer* (COO) en **Enjin**, una **plataforma pionera en Blockchain y NFT**, donde gestiona tareas como la adopción nuevas herramientas y fomenta **alianzas estratégicas** para impulsar soluciones informáticas de vanguardia. Con un enfoque práctico y orientado a resultados, aplica su filosofía de “nadar o hundirse” y “probarlo todo” a cada proyecto, buscando siempre resolver los desafíos más complejos de manera escalable y efectiva.

Antes de unirse a **Enjin**, Stefancic ocupó el cargo de *Head of Marketing* en **CoinCodex**, una plataforma destinada a la **agregación de datos de criptomonedas**. Fue en este entorno donde consolidó su experiencia en estrategias de crecimiento y **marketing digital**, adoptando un rol decisivo en la expansión de la visibilidad y el alcance de la empresa. Su transición al mundo de **Blockchain** comenzó cuando decidió dejar su carrera en las **finanzas tradicionales** para enfocarse en modelado y **análisis de datos** en este nuevo sector, sentando así las bases de su carrera en un mercado en constante evolución.

Con una visión centrada en el desarrollo de producto y la **estrategia de IT**, el experto se destaca por dirigir equipos hacia la creación de soluciones innovadoras y aplicables en el contexto de la **tecnología Blockchain**. Su capacidad para construir relaciones comerciales sólidas y duraderas le ha permitido establecer colaboraciones estratégicas clave en la industria, consolidando su reputación internacional como un líder dinámico en el ámbito de la tecnología y los activos digitales.



D. Stefancic, Rene

- Director de Operaciones (COO, Chief Operating Officer) en Enjin, Singapur, Singapur
- Asesor Blockchain en NFTFrontier
- Consultor de IT en RS IT Consulting
- Director de Marketing en CoinCodex
- Consultor en NextCash
- Especialista en Marketing Digital en Piaggio Group Slovenia
- Máster en Management en la Facultad de Gestión de la Universidad de Primorska
- Grado en Economía por la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Liubiana

“

*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo”*

Dirección



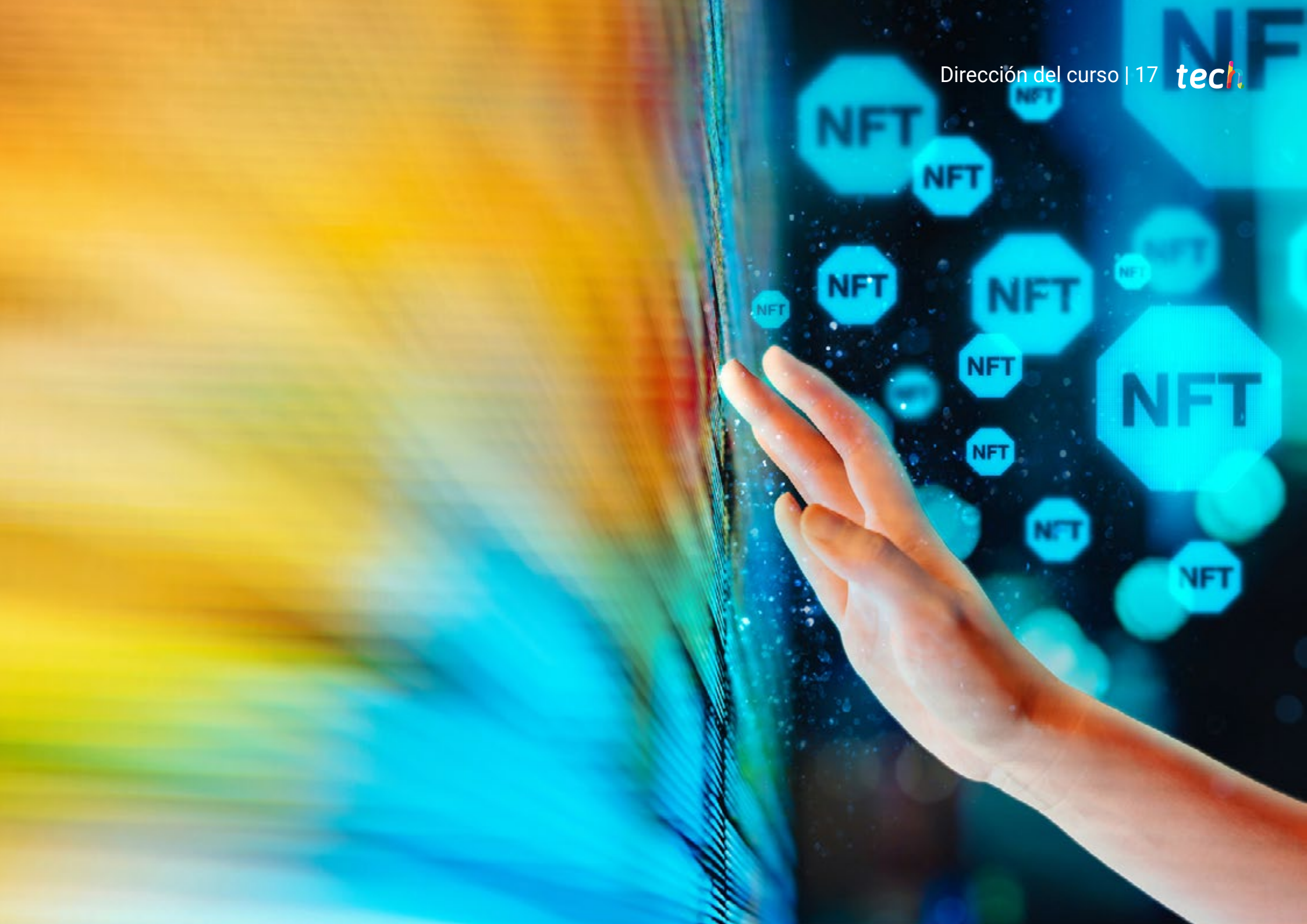
D. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Diseñador de Videojuegos y Economías *Blockchain* para Videojuegos
- ♦ Fundador de Seven Moons Studio Blockchain Gaming
- ♦ Fundador del proyecto Niide
- ♦ Escritor de Narrativa Fantástica y Prosa Poética

Profesores

Dña. Gálvez González, María Jesús

- ♦ Asesora Dideco y Encargada del Área de la Mujer de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Docente en el Instituto Profesional AIEP
- ♦ Jefa del Departamento Social de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Licenciada en Trabajo Social por la Universidad de Santo Tomás
- ♦ Máster en Dirección Estratégica de Personas y Gestión Organizacional del Talento Humano
- ♦ Diplomada en Economía Social por la Universidad de Santiago de Chile



04

Estructura y contenido

Se trata de un programa confeccionado por y para esta titulación en Metaverso y Economía Gamificada, por lo que prima la concreción del temario hacia la dirección de la especialización del informático en el mundo virtual. El contenido del programa está dividido en 3 módulos, lo que permitirá al alumnado estructurar su aprendizaje y asimilar los conceptos por bloques de manera ordenada. TECH apuesta por el método *Relearning*, que se basa en la repetición de los conceptos, de forma que los estudiantes pueden interiorizar el temario de manera más rápida, con pleno desarrollo de las capacidades que le permiten tomar decisiones acertadas.

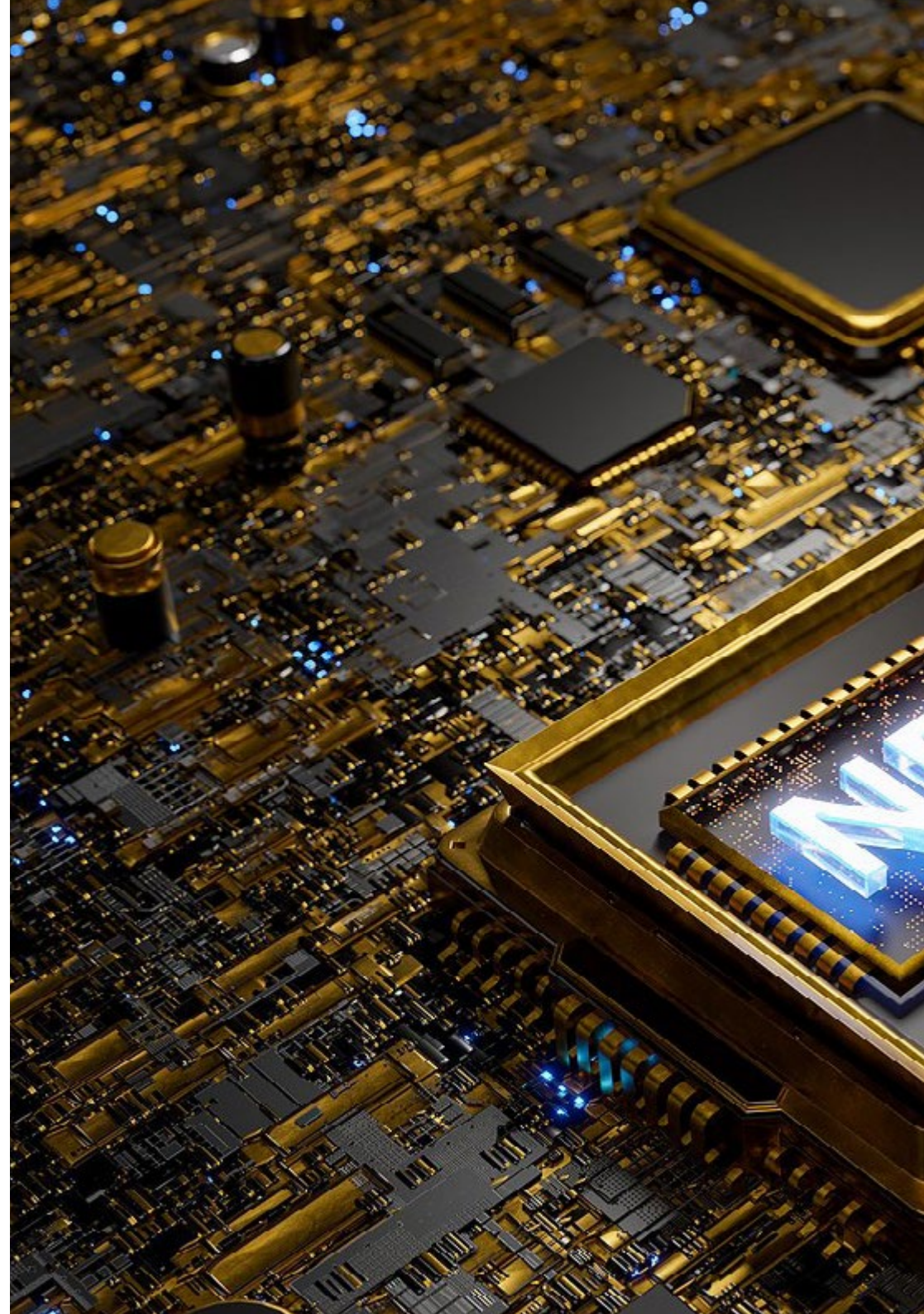


“

Impulsa tu carrera profesional invirtiendo tiempo en el aprendizaje de los nuevos contextos del Metaverso y la Economía Gamificada, desde donde quieras y cuando quieras”

Módulo 1. Metaverso

- 1.1. Metaverso
 - 1.1.1. Metaverso
 - 1.1.2. Impacto en la economía mundial
 - 1.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas
- 1.2. Formas de accesibilidad
 - 1.2.1. VR
 - 1.2.2. Ordenadores
 - 1.2.3. Dispositivos móviles
- 1.3. Tipos de Metaverso
 - 1.3.1. Metaverso tradicional
 - 1.3.2. Metaverso *Blockchain* centralizado
 - 1.3.3. Metaverso *Blockchain* descentralizado
- 1.4. Metaverso como espacio de trabajo
 - 1.4.1. Idea del trabajo dentro del Metaverso
 - 1.4.2. Creación de servicios dentro del Metaverso
 - 1.4.3. Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos
- 1.5. Metaverso como espacio de sociabilización
 - 1.5.1. Sistemas de interacción entre usuarios
 - 1.5.2. Mecánicas de sociabilización
 - 1.5.3. Formas de rentabilización
- 1.6. Metaverso como espacio de entretenimiento
 - 1.6.1. Espacios de entrenamiento en el metaverso
 - 1.6.2. Formas de administración de espacios de entrenamiento
 - 1.6.3. Categorías de espacios de entrenamiento en el metaverso



- 1.7. Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso
 - 1.7.1. *Lands*
 - 1.7.2. Subastas
 - 1.7.3. Venta directa
- 1.8. *Second Life*
 - 1.8.1. *Second Life* como pionero en la industria del Metaverso
 - 1.8.2. Mecánicas de juego
 - 1.8.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 1.9. *Decentraland*
 - 1.9.1. *Decentraland* como el metaverso de mayor rentabilidad registrada
 - 1.9.2. Mecánicas de juego
 - 1.9.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 1.10. Meta
 - 1.10.1. Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un metaverso
 - 1.10.2. Impacto en el mercado
 - 1.10.3. Detalles del proyecto

Módulo 2. Plataformas externas

- 2.1. DEX
 - 2.1.1. Características
 - 2.1.2. Utilidades
 - 2.1.3. Implementación en economías gamificadas
- 2.2. *Swaps*
 - 2.2.1. Características
 - 2.2.2. Principales *Swaps*
 - 2.2.3. Implementación en economías gamificadas
- 2.3. Oráculos
 - 2.3.1. Características
 - 2.3.2. Principales *Swaps*
 - 2.3.3. Implementación en economías gamificadas

- 2.4. *Staking*
 - 2.4.1. *Liquidity Pool*
 - 2.4.2. *Staking*
 - 2.4.3. *Farming*
- 2.5. Herramientas de desarrollo *Blockchain*
 - 2.5.1. *Geth*
 - 2.5.2. *Mist*
 - 2.5.3. *Truffle*
- 2.6. Herramientas de desarrollo *Blockchain: Embark*
 - 2.6.1. *Embark*
 - 2.6.2. *Ganache*
 - 2.6.3. *Blockchain Testnet*
- 2.7. Estudios de Marketing
 - 2.7.1. *DefiPulse*
 - 2.7.2. *Skew*
 - 2.7.3. *Trading View*
- 2.8. *Tracking*
 - 2.8.1. *CoinTracking*
 - 2.8.2. *CryptoCompare*
 - 2.8.3. *Blackfolio*
- 2.9. *Bots de Tradings*
 - 2.9.1. *Aspectos*
 - 2.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 2.9.3. *AlgoTrader*
- 2.10. Herramientas de minería
 - 2.10.1. *Aspectos*
 - 2.10.2. *NiceHash*
 - 2.10.3. *What to Mine*

Módulo 3. Análisis de variables en economías gamificadas

- 3.1. Variables económicas gamificadas
 - 3.1.1. *Ventajas de la fragmentación*
 - 3.1.2. *Similitudes con la economía real*
 - 3.1.3. *Criterios de división*
- 3.2. Búsquedas
 - 3.2.1. *Individuales*
 - 3.2.2. *Por grupos*
 - 3.2.3. *Globales*
- 3.3. Recursos
 - 3.3.1. *Por Game-Desing*
 - 3.3.2. *Tangibles*
 - 3.3.3. *Intangibles*
- 3.4. Entidades
 - 3.4.1. *Jugadores*
 - 3.4.2. *Entidades de recurso único*
 - 3.4.3. *Entidades de recurso múltiple*
- 3.5. Fuentes
 - 3.5.1. *Condiciones de generación*
 - 3.5.2. *Localización*
 - 3.5.3. *Ratio de producción*
- 3.6. Salidas
 - 3.6.1. *Consumibles*
 - 3.6.2. *Costos de mantención*
 - 3.6.3. *Time Out*
- 3.7. Convertidores
 - 3.7.1. *NPC*
 - 3.7.2. *Manufactura*
 - 3.7.3. *Circunstancias especiales*

- 3.8. Intercambio
 - 3.8.1. Mercados públicos
 - 3.8.2. Tiendas privadas
 - 3.8.3. Mercados externos
- 3.9. Experiencia
 - 3.9.1. Mecánicas de adquisición
 - 3.9.2. Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas
 - 3.9.3. Penalizaciones y límites de experiencia
- 3.10. *Deadlocks*
 - 3.10.1. Ciclo de recursos
 - 3.10.2. Vinculación de variables económicas con *Deadlocks*
 - 3.10.3. Aplicar *Deadlocks* en las mecánicas de juego

“

Sabes que el concepto Metaverso ha venido para quedarse, ¿Qué esperas para redirigir tu carrera hacia el término del que todo el mundo habla?”

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

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

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



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



Material de estudio

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

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



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

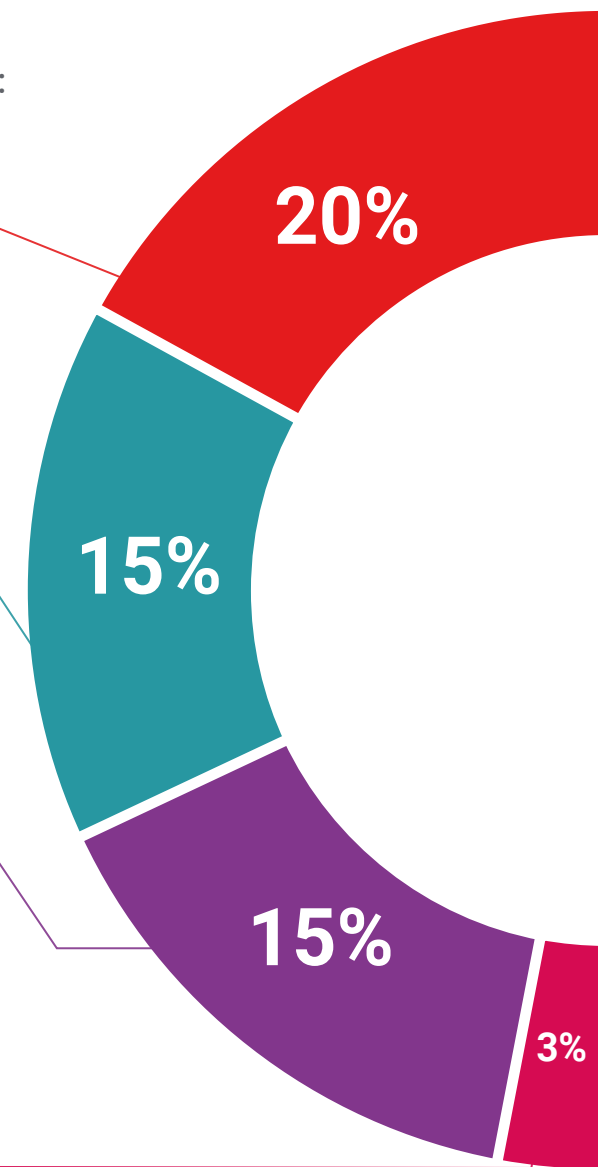
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

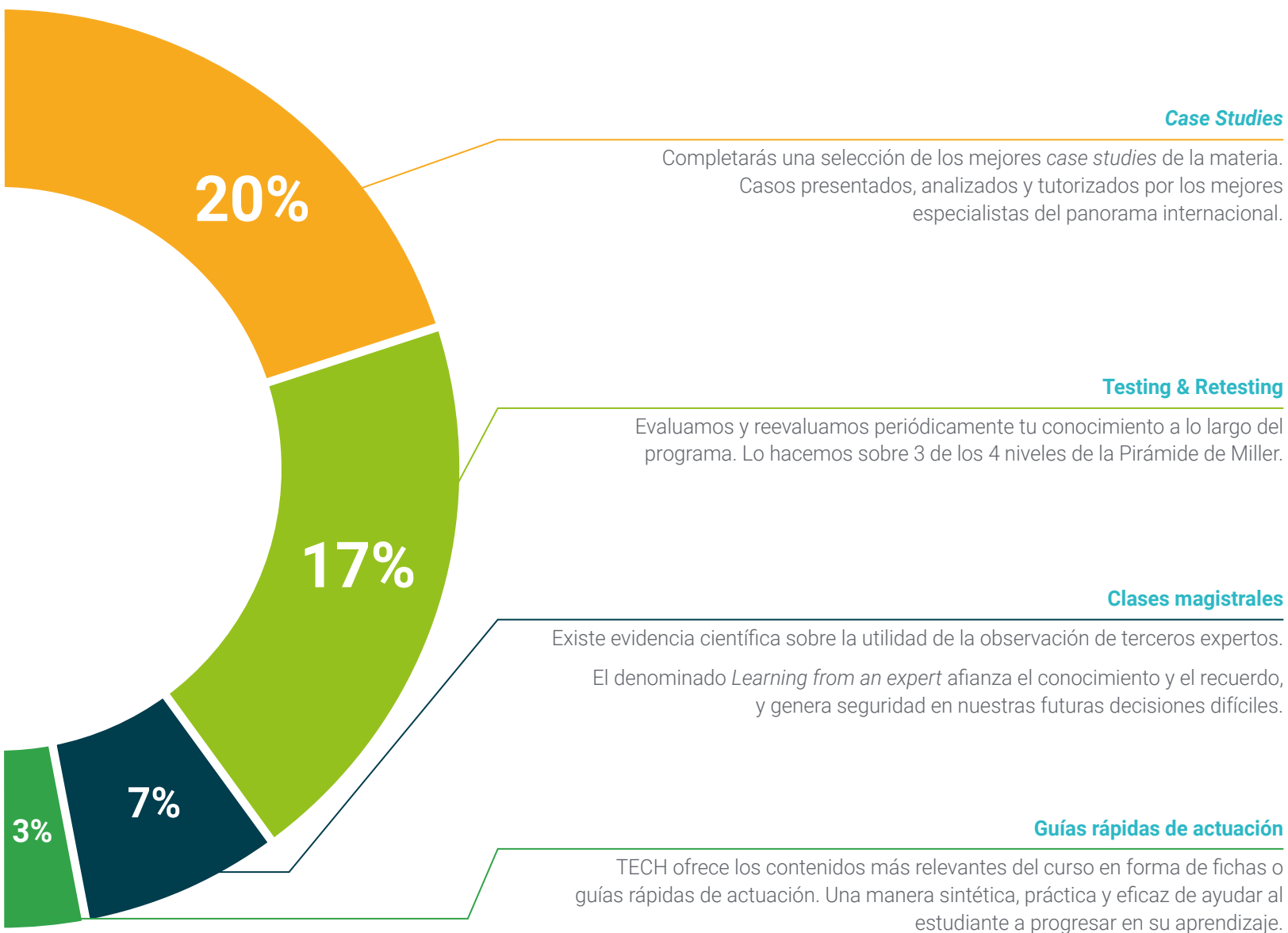
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

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



06 Titulación

El Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada 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 **Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Experto Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



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



Experto Universitario
Metaverso y Economía
Gamificada

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario Metaverso y Economía Gamificada