

# Esperto Universitario

## Business del Settore Gaming & E-Sports nel Metaverso





## Esperto Universitario Business del Settore Gaming & E-Sports nel Metaverso

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-business-settore-gaming-e-sports-metaverso](http://www.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-business-settore-gaming-e-sports-metaverso)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*



# 01

# Presentazione

I giovani di oggi hanno a disposizione una grande offerta di intrattenimento in ambito audiovisivo, dal momento che il *Gaming* si è posizionato come una delle principali attività per il tempo libero in tutto il mondo. Questo tipo di prodotto audiovisivo ha come obiettivo finale la socializzazione in un ambiente virtuale. Saper muoversi in questo settore non è quindi solo un interesse degli organismi privati, ma degli stessi professionisti come cittadini di un ambiente economico e sociale emergente. TECH ha sviluppato pertanto una qualifica che approfondisce la situazione attuale dell'industria dei videogiochi e i diversi modelli di business che favorisce. A sua volta, la modalità 100% online in cui viene insegnato offre flessibilità e agevolazioni ai suoi studenti, in modo che possano svolgerla comodamente.





“

*Durante questo Esperto Universitario  
analizzerai l'impatto di Opensource sullo  
sviluppo dell'ecosistema del Metaverso per  
diventare un professionista in soli 6 mesi”*



La forte crescita dell'industria dei videogiochi richiede anche un nuovo paradigma economico. L'industria del *gaming* genera le proprie entrate online, favorendo il decentramento finanziario (DeFi). Per svilupparsi come professionista, conforme all'etica di questo mestiere, sono necessarie solide fondamenta che sostengano il processo decisionale nell'investimento nella *Blockchain* e più precisamente nei videogiochi, perché altrimenti, potrebbe portare a perdite di capitale su larga scala.

TECH vuole consentire all'informatico e agli altri professionisti interessati nell'area del Metaverso di ampliare le loro competenze negli strumenti forniti dalla tecnologia attuale per creare sinergie tra mercati specializzati come quello degli *e-Sports* e del Metaverso. Inoltre, con questo programma lo specialista esaminerà i dettagli dell'interazione dei videogiochi, le loro influenze, origini e come questo mercato si evolverà.

Si tratta di un'esperienza accademica online al 100%, che può essere seguita ovunque e in qualsiasi momento, in modo che sarà lo studente a scegliere il momento per studiare, senza orari prefissati. Inoltre, studieranno casi reali e con gli esperti più consolidati del panorama tecnico-virtuale. In questo modo e al termine del corso, gli studenti padroneggeranno i concetti del Metaverso, che gli permetteranno di integrarsi in un mercato in espansione e che ogni giorno muove milioni di *Token*. Tutto questo, con un apprendimento applicabile a nuovi scenari di lavoro.

Questo **Esperto Universitario in Business dell'Industria Gaming & E-Sports 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



*È la tua occasione per entrare a pieno titolo nei mercati Blockchain per Videogiochi e far crescere esponenzialmente il tuo futuro"*

“

*Padroneggia le possibilità offerte dai videogiochi con i modelli Play & Earn per introdurre dinamicamente le nuove generazioni in nuovi modelli di business e intrattenimento”*

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, 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.

*Iscriviti a un Esperto Universitario con il quale potrai continuare il tuo lavoro attuale aggiornando le tue competenze come informatico sul Metaverso.*

*Entra in un mondo emergente che offre già grandi vantaggi economici alle aziende di gaming e fa parte di questo ambiente digitale.*



# 02

## Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Business nell'Industria *Gaming & e-Sports* nel Metaverso è quello di ampliare e aggiornare le conoscenze di informatici e altri professionisti interessati al Metaverso. Per raggiungere questo obiettivo, TECH offre contenuti multimediali in vari formati, letture complementari e simulazioni di casi reali. In questo modo, insieme al supporto del personale docente, gli studenti rafforzeranno la loro posizione professionale nel paradigma *Gaming* e in mercati specializzati come quello degli *e-Sports* e del Metaverso.





“

*Non esitare ed entra a far parte dell'industria dei videogiochi e applica diversi modelli di business che facilitano la fattibilità dei loro progetti”*



## 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
- ◆ Scoprire 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



*Addentrati nel mondo del Metaverso, grazie alla guida di esperti che ogni giorno mettono in pratica le loro conoscenze in progetti personali e professionali”*



## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. 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 2. 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 3. 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 Web 3.0
- ◆ 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



# 03

## Direzione del corso

TECH Università Tecnologica si è rivolta a un team di docenti esperti in *Big Data*, *Gaming* e *Cyberspace*, per impartire la qualifica e condividere con gli studenti tutte le loro conoscenze pratiche. La selezione del personale docente di questo Esperto Universitario in Business del Settore *Gaming* & *E-Sports* nel Metaverso è stata accuratamente realizzata per garantire che gli studenti apprendano le più recenti tecniche di *Gaming* e che aumentino le loro capacità di padroneggiare la struttura e la fattibilità del mondo virtuale.



“

*Vuoi far parte dell'avanguardia  
professionale che guida il Metaverso?  
Fallo con TECH e il suo team di esperti”*

## 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
- ♦ Specialista di IBM Cloud
- ♦ Certificazione professionale come IBM Cloud Solution Advisor





## Personale docente

### 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. 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

# 04

## Struttura e contenuti

TECH mira a fornire la massima qualità e che a loro volta gli studenti rispondano con il massimo rendimento accademico nei loro programmi. Motivo per cui la struttura del programma è stata distribuita in modo che la sua assimilazione sia semplice, insieme con l'incorporazione della metodologia *Relearning* che consente agli studenti di risparmiare lunghe ore di studio nella qualifica. Seguire questo programma e conciliare la vita familiare e lavorativa è quindi possibile grazie alla modalità 100% online e la durata di 6 mesi di studio completo. Queste caratteristiche rendono l'Esperto Universitario un apprendimento facile e interattivo.



META



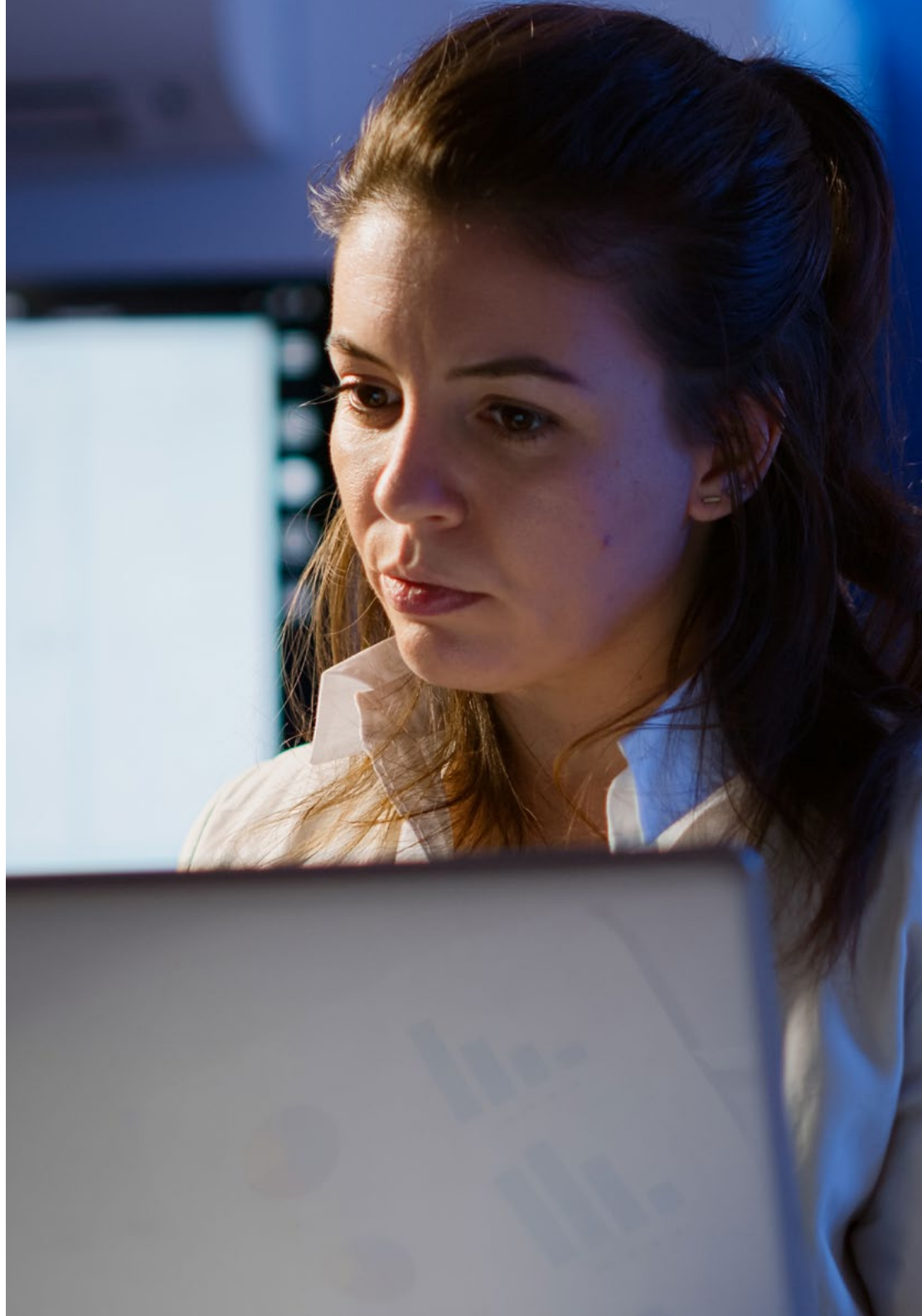
“

*Raggiungi ora i tuoi obiettivi, indirizzando la tua carriera sul Metaverso e sul settore del gaming con la garanzia di agire in modo ottimale nel campo aziendale”*



## Modulo 1. Industria Gaming e e-Sports come accesso al Metaverso

- 1.1. Metaverso attraverso i videogiochi
  - 1.1.1. Esperienze interattive
  - 1.1.2. Crescita e posizionamento di mercato
  - 1.1.3. Maturità del settore
- 1.2. Il terreno di coltura dei Metaversi attuali
  - 1.2.1. MMOs
  - 1.2.2. *Second Life*
  - 1.2.3. *PlayStation Home*
- 1.3. Un metaverso multiplatforma. Rivoluzione di massa del concetto
  - 1.3.1. Neal Stephenson e il suo *Snow Crash*
  - 1.3.2. Dalla fantascienza alla realtà
  - 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta. Rivoluzione di massa del concetto
- 1.4. Stato dell'industria dei videogiochi. Piattaforme o canali del Metaverso
  - 1.4.1. Uso nell'industria dei videogiochi
  - 1.4.2. Piattaforme o canali del Metaverso
  - 1.4.3. Proiezioni economiche per i prossimi anni
  - 1.4.4. Come sfruttare al meglio le eccellenti condizioni di forma del settore?
- 1.5. Modelli di business: F2P vs. *Premium*
  - 1.5.1. *Free to play* o F2P
  - 1.5.2. *Premium*
  - 1.5.3. Modelli ibridi. Proposte alternative
- 1.6. *Play to earn*
  - 1.6.1. Il successo di *CryptoKitties*
  - 1.6.2. *Axie Infinity*. Altri casi di successo
  - 1.6.3. Tramonto del *Play to earn* e la creazione del *Play & Earn*
- 1.7. *GameFi*: paradigma giocatore-inversore
  - 1.7.1. *GameFi*
  - 1.7.2. Videogiochi come lavoro
  - 1.7.3. Rottura del modello classico di divertimento



- 1.8. Il Metaverso nell'ecosistema dell'industria
    - 1.8.1. Pregiudizi degli affezionati, cattiva immagine diffusa
    - 1.8.2. Difficoltà tecnologiche e di attuazione
    - 1.8.3. Mancanza di maturità
  - 1.9. Metaverso: Interattività e Esperienza di gioco
    - 1.9.1. Esperienza interattiva e di gioco
    - 1.9.2. Tipi di esperienza nei Metaversi attuali
    - 1.9.3. Equilibrio perfetto tra le due
  - 1.10. Metaverso per gli e-Sports
    - 1.10.1. Difficoltà dei dispositivi per crescere
    - 1.10.2. Metaverso: esperienze immersive, comunità e club esclusivi
    - 1.10.3. Monetizzazione degli utenti tramite tecnologia *Blockchain*
- Modulo 2. Ecosistema e attori principali del Metaverso**
- 2.1. Ecosistemi di innovazione aperta nell'industria del metaverso
    - 2.1.1. La collaborazione nello sviluppo di ecosistemi aperti
    - 2.1.2. Ecosistemi di innovazione aperta nell'industria del metaverso
    - 2.1.3. Impatto dell'ecosistema sulla crescita del Metaverso
  - 2.2. Progetti *Open source*. Catalizzatori dello sviluppo tecnologico
    - 2.2.1. L'*Open source* come acceleratore del l'innovazione
    - 2.2.2. Integrazione di progetti *Open Source*. Visione completa
    - 2.2.3. Standard e tecnologie aperte come acceleratori
  - 2.3. Comunità del Web 3.0
    - 2.3.1. Il processo di creazione e sviluppo di una comunità
    - 2.3.2. Contributo delle comunità al progresso tecnologico
    - 2.3.3. Comunità più importanti del Web 3.0
  - 2.4. Social e relazioni sociali sul web
    - 2.4.1. Tecnologie che facilitano nuove forme di relazione
    - 2.4.2. Ambienti fisici e digitali in cui costruire comunità Web 3.0
    - 2.4.3. L'evoluzione dei social network Web 2.0 verso il Web 3.0
  - 2.5. Utenti, aziende ed ecosistema. Progressi del Metaverso
    - 2.5.1. I Metaversi con la visione del Web 3.0
    - 2.5.2. Le aziende che investono in Metaverso
    - 2.5.3. L'ecosistema che offre una soluzione completa
  - 2.6. Creatore di contenuti nel Metaverso
    - 2.6.1. I nomadi digitali
    - 2.6.2. Organizzazioni, costruttori di un nuovo canale di relazione con i loro clienti
    - 2.6.3. *Influencer, Streamer o Gamer come Early Adopters*
  - 2.7. Fornitori di esperienza nel Metaverso
    - 2.7.1. Canali di vendita reinventati
    - 2.7.2. Esperienza immersiva
    - 2.7.3. Personalizzazione equa e trasparente
  - 2.8. Decentramento e infrastruttura tecnologica nel Metaverso
    - 2.8.1. Tecnologie distribuite e decentrate
    - 2.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
    - 2.8.3. Livelli tecnologici chiave per l'evoluzione del Metaverso
  - 2.9. Interfaccia umana, dispositivi elettronici che abilitano l'esperienza del Metaverso
    - 2.9.1. L'esperienza offerta dai dispositivi tecnologici esistenti
    - 2.9.2. Tecnologie avanzate nel Metaverso
    - 2.9.3. La realtà estesa (XR) come immersione nel Metaverso
  - 2.10. Incubatori, acceleratori e veicoli di investimento nel Metaverso
    - 2.10.1. Incubatori e acceleratori per sviluppare attività nel Metaverso
    - 2.10.2. Finanziamenti e investimenti nel Metaverso
    - 2.10.3. Attrazione del *Smart Capital*

### Modulo 3. Investimenti e finanza decentralizzati (DeFi) nel Metaverso

- 3.1. Investimenti e finanza decentralizzati (DeFi) nel Metaverso
  - 3.1.1. Le finanze decentralizzate
  - 3.1.2. La finanza in un ambiente decentralizzato
  - 3.1.3. Applicare le finanze decentralizzate
- 3.2. Concetti finanziari avanzati applicati a DeFi
  - 3.2.1. Offerta di moneta e inflazione
  - 3.2.2. Fatturato e margine
  - 3.2.3. Garanzia e prestazioni
- 3.3. Modelli di business DeFi applicati al Metaverso
  - 3.3.1. *Lending e Yield Farming*
  - 3.3.2. Sistemi di pagamento
  - 3.3.3. Servizi bancari e assicurativi
- 3.4. Piattaforme DeFi applicate al Metaverso
  - 3.4.1. DEX
  - 3.4.2. *Wallet*
  - 3.4.3. Strumenti analitici
- 3.5. *Cash Flow* nei progetti DeFi incentrati nel Metaverso
  - 3.5.1. *Cash Flow* nei progetti DeFi
  - 3.5.2. Fonti di *Cash Flow*
  - 3.5.3. Volume e Margine
- 3.6. *Token Economics*. Utilità nel Metaverso
  - 3.6.1. *Token Economics*.
  - 3.6.2. Utilità del *Token*
  - 3.6.3. Sostenibilità del *Token*





- 3.7. Governance DeFi focalizzata nel Metaverso
  - 3.7.1. Governance DeFi
  - 3.7.2. Modello di governance
  - 3.7.3. DAO
- 3.8. Il senso di DeFi nel Metaverso
  - 3.8.1. Sinergie tra DeFi e Metaverso
  - 3.8.2. Valori di DeFi nel Metaverso
  - 3.8.3. Crescita del Metaverso attraverso DeFi
- 3.9. DeFi nel Metaverso. Casi d'uso
  - 3.9.1. DeFi nel Metaverso. Casi d'uso
  - 3.9.2. Modelli di business nativi Web3
  - 3.9.3. Modelli di business ibridi
- 3.10. Il futuro DeFi nel Metaverso
  - 3.10.1. Soggetti rilevanti
  - 3.10.2. Linee di sviluppo
  - 3.10.3. Adozione di massa

“ *Analizza il panorama finanziario tradizionale, le sue carenze e i suoi punti di forza e confrontalo con il digitale, grazie alle conoscenze che acquisirai con TECH*”

# 05 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:



#### Materiali 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.



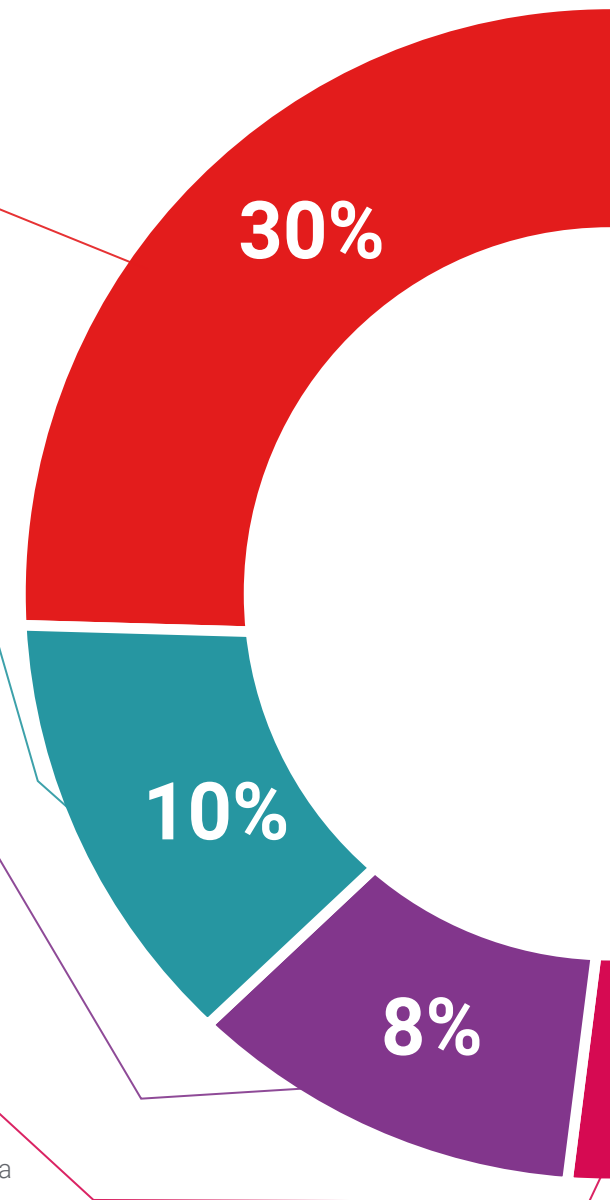
#### Pratiche di competenze e competenze

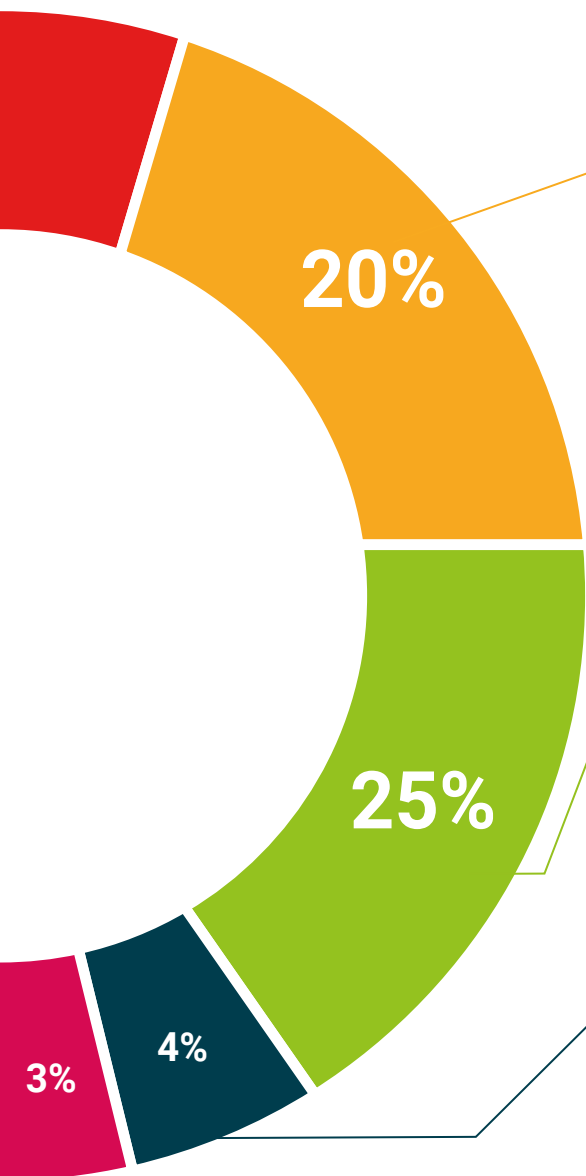
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### 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.





# 06 Titolo

L'Esperto Universitario in Nome del Programma garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Business del Settore Gaming & E-Sports 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Business del Settore Gaming & E-Sports sul Metaverso**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



\*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 fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata in  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** università  
tecnologica

**Esperto Universitario**  
Business del Settore Gaming  
& E-Sports nel Metaverso

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Business del Settore Gaming  
& E-Sports nel Metaverso