Experto Universitario

Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso

tech global university

tech global university

Experto Universitario

Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-negocios-industria-gaming-e-sports-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

La juventud actual cuenta con una gran oferta de entretenimiento en el ámbito audiovisual, ya que el *Gaming* se ha posicionado como una de las actividades de ocio principales en todo el mundo. Este tipo de producto audiovisual tiene como objetivo final la sociabilización en un entorno virtual. Por eso, dominar esta industria no es solo un interés de los organismos privados, sino de los propios profesionales como ciudadanos de un entorno económico y social emergente. Por ello, TECH ha desarrollado una titulación que profundiza en la situación actual de la industria del videojuego y los distintos modelos de negocio que propicia. A su vez, la modalidad 100% online en la que se imparte ofrece flexibilidad y facilidad a sus usuarios, para que lo cursen cómodamente.

Con este Experto Universitario analizarás el impacto del Opensource en el desarrollo del ecosistema del Metaverso para desarrollarte como profesional en este sector en tan solo 6 meses"

El fuerte crecimiento que presenta la industria del videojuego también supone un nuevo paradigma para la economía. La industria del *Gaming* genera sus propios ingresos online, fomentando la descentralización de las finanzas (DeFi). Para desarrollarse como profesional, bajo la ética de este oficio informático, son necesarios unos cimientos sólidos que respalden la toma de decisiones en la inversión en *Blockchain* y más concretamente, en los videojuegos, pues en caso contrario, podría desembocar en pérdidas de capital a gran escala.

TECH pretende instruir al informático y otros profesionales interesados en el área del Metaverso, para que amplíen sus competencias en las herramientas que proporciona la tecnología actual para crear sinergias entre mercados especializados como el de los *e-Sports* y el Metaverso. Además, con este programa el especialista indagará en los entresijos de la interacción de los videojuegos, sus influencias, orígenes y cómo va a evolucionar este mercado.

Se trata de una experiencia académica 100% online, que permite su seguimiento desde cualquier lugar y en cualquier momento, para que sea el alumnado quien escoja el momento de estudio, sin tener horarios prefijados. Además, se le capacitará a través de casos reales y de la mano de los expertos más consolidados del panorama técnico-virtual. De esta manera y tras finalizar la titulación, el alumnado dominará los conceptos del Metaverso, que le permitirán integrarse en un mercado en auge y que cada día mueve millones de *Tokens*. Todo ello, con un aprendizaje aplicable a nuevos escenarios laborales.

El itinerario académico incluye la participación de un reconocido Director Invitado Internacional, quien, gracias a su extensa experiencia en investigación, presentará a los alumnos las últimas innovaciones en Management en Metaverso, a través de exclusivas *Masterclasses*.

Este **Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports 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 Metaverso, *Blockchain* y *Gaming*
- 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

"Potencia tu trayectoria profesional o académica con Masterclasses exclusivas dictadas por un prestigioso Director Invitado Internacional, reconocido por su experiencia en Management en Metaverso"

Domina las posibilidades que ofrecen los videojuegos con los modelos Play & Earn para introducir a las nuevas generaciones de forma dinámica en nuevos modelos de negocio y entretenimiento"

Únete a un Experto Universitario con el que podrás seguir con tu trabajo actual al tiempo que te actualizas en tus funciones como informático en Metaverso.

Adéntrate en un mundo emergente que ya presenta grandes beneficios económicos para las empresas del Gaming y forma parte de este entorno digital.

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.

02

Objetivos

Este Experto Universitario en Negocios de la Industria *Gaming & e-Sports* en el Metaverso tiene como objetivo principal ampliar y actualizar los conocimientos de los informáticos y otros profesionales de interesados en el Metaverso. Para lograrlo, TECH Global University ofrece contenidos multimedia en diversos formatos, lecturas complementarias y simulaciones de casos reales. De esta manera, junto al apoyo del personal docente, el alumnado afianzará su posición como profesional en el paradigma *Gaming* y en mercados especializados como el de los *e-Sports* y el Metaverso.

No esperes más, forma parte de la revolución de la industria del Videojuego y aplica distintos modelos de negocio que faciliten la viabilidad de tus proyectos"

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 del 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 capaces de comprender cómo nos afecta 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 ser capaz de sacar el máximo partido en todas sus áreas
- Preparar con vistas a todos los cambios que plantea el Metaverso de cara al futuro y conocer cómo puede afectar en la vida, negocio o la forma de relacionarse con los demás

"Sumérgete en el mundo del Metaverso, gracias a la orientación de profesionales que cada día ponen en práctica sus conocimientos en proyectos personales y profesionales"

Objetivos específicos

Módulo 1. Industria *Gaming* y los *e-Sports* como entrada al metaverso

- Determinar los videojuegos más influyentes de la historia hasta llegar al concepto de Metaverso
- Establecer cómo surgieron y qué aportaron los videojuegos multijugador en línea a medida que empezaron a ser populares y qué experiencias han trasladado a los entornos virtuales en la actualidad
- Analizar la situación actual de la industria del videojuego y los distintos modelos de negocio que faciliten la viabilidad de sus proyectos
- Profundizar en la definición de *Play toEarn* para entender las diferencias conceptuales con respecto al modelo *Play & Earn*
- Fundamentar a qué se refiere cuando hablan del paradigma jugador-inversor para poder determinar y estudiar *Targets* específicos dentro de la industria
- Ser capaz de distinguir, de forma pormenorizada, las experiencias interactivas de los juegos. Establecer las diferencias entre ambos conceptos para definir los objetivos a alcanzar dentro del negocio
- Ser capaz de aplicar las herramientas que nos proporciona la tecnología actual para crear sinergias entre mercados especializados como el de los *e-Sports* y el Metaverso

Módulo 2. 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

Módulo 3. Inversión y finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso

- Alcanzar un entendimiento general del panorama financiero tradicional, sus carencias y puntos fuertes
- Determinar la motivación de las finanzas descentralizadas y las soluciones que aportan
- Desarrollar los conceptos fundamentales de las finanzas descentralizadas
- Descubrir el funcionamiento de las principales plataformas del ecosistema
- Examinar los conceptos intermedios de las finanzas descentralizadas aplicadas a proyectos Web 3.0
- Analizar casos de uso de las finanzas descentralizadas en el Metaverso
- Desarrollar la capacidad de extrapolar conceptos de finanzas descentralizadas hacia el futuro en el Metaverso

03

Dirección del curso

TECH Global University ha recurrido a un equipo docente experto en *Big Data*, *Gaming* y el ciberespacio, para impartir la titulación y compartir con el alumnado todos sus conocimientos prácticos. La selección del marco docente en este Experto Universitario en Negocios de la Industria *Gaming & e-Sports* en el Metaverso, ha sido minuciosamente estudiado y seleccionado para garantizar que el alumnado desarrolle las técnicas más novedosas en *Gaming* y que aumente sus capacidades para dominar la estructura y la viabilidad del mundo virtual.

¿Quieres formar parte de la vanguardia profesional que se encuentra al frente del Metaverso? Consíguelo con TECH y su equipo de expertos"

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. Sánchez Temprado, Alberto

- *Project Manager* en Second World
- *Game Evaluation* Manager en Facebook
- *Game Analyst* en PlayGiga
- *Level Designer* en BlackChiliGoat Studio
- *Game Designer* en Kalpa Games
- Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Game Design por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Cine, Televisión y Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid

D. Cameo Gilabert, Carlos

- Fundador y *Chief Technology Officer* de Second World
- Cofundador de Netspot
- Cofundador de Banc
- *Chief Technology Officer* de Jovid
- Desarrollador *Full Stack Freelance*
- Ingeniero Industrial por la Universidad Politécnica de Madrid
- Máster en Data Science por la Universidad Politécnica de Madrid

04

Estructura y contenido

TECH Global University aspira a ofrecer la máxima calidad y que a su vez los alumnos respondan con el mayor rendimiento académico en sus programas. Por ello, la estructura del temario se ha distribuido de manera que su asimilación sea sencilla, junto con la incorporación de la la metodología *Relearning* para que el alumnado no tenga que invertir largas horas de estudio en la titulación. Asi pues, cursar este programa y conciliar la vida familiar y laboral, es posible gracias a la modalidad 100% online y la duración de 6 meses de estudio exhaustivo. Estas características hacen del Experto Universitario un aprendizaje llevadero e interactivo.

Cumple ahora tus objetivos, impulsando tu carrera hacia el Metaverso y la industria del Gaming con las garantías de actuar en el escenario real empresarial de forma exitosa"

Módulo 1. Industria *Gaming* y *e-Sports* como entrada del Metaverso

1.1. El Metaverso a través de los videojuegos
- 1.1.1. Experiencias interactivas
- 1.1.2. Crecimiento y asentamiento del mercado
- 1.1.3. Madurez de la industria

1.2. El caldo de cultivo de los Metaversos actuales
- 1.2.1. MMOs
- 1.2.2. *Second Life*
- 1.2.3. *PlayStation Home*

1.3. Metaverso multiplataforma. Revolución masiva del concepto
- 1.3.1. Neal Stephenson y su obra *Snow Crash*
- 1.3.2. De la ciencia ficción a la realidad
- 1.3.3. Mark Zuxkerberg Meta. La revolución masiva del concepto

1.4. Estado de la industria del videojuego. Plataformas o canales del Metaverso
- 1.4.1. Cifras de la industria del videojuego
- 1.4.2. Plataformas o canales del Metaverso
- 1.4.3. Proyecciones económicas para los próximos años
- 1.4.4. ¿Cómo aprovechar, al máximo, el excelente estado de forma de la industria?

1.5. Modelos de negocio: F2P vs. *Premium*
- 1.5.1. *Free to play* o F2P
- 1.5.2. *Premium*
- 1.5.3. Modelos híbridos. Propuestas alternativas

1.6. *Play to earn*
- 1.6.1. El éxito de CryptoKitties
- 1.6.2. Axie Infinity. Otros casos de éxito

1.6.3. Desgaste del *Play to earn* y la creación del *Play & Earn*

1.7. *GameFi*: paradigma jugador-inversor

1.7.1. *GameFi*

1.7.2. Videojuegos como trabajo

1.7.3. Ruptura del modelo clásico de la diversión

1.8. El Metaverso en el ecosistema clásico de la industria

1.8.1. Prejuicios de los aficionados, mala imagen generalizada

1.8.2. Dificultades tecnológicas y de implementación

1.8.3. Falta de madurez

1.9. Metaverso: Interactividad vs. Experiencia jugable

1.9.1. Experiencia interactiva y experiencia jugable

1.9.2. Tipos de experiencia en los Metaversos actuales

1.9.3. Balance perfecto entre ambas

1.10. Metaverso para los *e-Sports*

1.10.1. Dificultades de los equipos para crecer

1.10.2. Metaverso: experiencias inmersivas, comunidades y clubes exclusivos

1.10.3. Monetización de usuarios por tecnología *Blockchain*

Módulo 2. Ecosistema y actores principales del Metaverso

2.1. Ecosistemas de Innovación abierta en la industria del Metaverso

2.1.1. La colaboración en el desarrollo de ecosistemas abiertos

2.1.2. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso

2.1.3. Impacto del ecosistema en el crecimiento del Metaverso

2.2. Proyectos *Open Source*. Catalizadores del desarrollo tecnológico

2.2.1. El *Open source* como acelerador de la innovación

2.2.2. Integración de proyectos *Open Source*. Visión completa

2.2.3. Los estándares y tecnologías abiertas como aceleradores

2.3. Comunidades de la Web 3.0

2.3.1. El proceso de creación y desarrollo de comunidades

2.3.2. Aportación de las comunidades al progreso tecnológico

2.3.3. Comunidades más relevantes de la Web 3.0

2.4. Redes y relaciones sociales en la web

2.4.1. Tecnologías facilitadoras de nuevas formas de relacionarnos

2.4.2. Entornos físicos y digitales donde construir comunidades Web 3.0

2.4.3. La evolución de las redes sociales Web 2.0 hacia la Web 3.0

2.5. Usuarios, empresas y ecosistema. Avance del Metaverso

2.5.1. Los Metaversos con visión de la Web 3.0

2.5.2. Las corporaciones que invierten en Metaverso

2.5.3. El ecosistema que permite ofrecer una solución completa

2.6. Creadores de contenido en el Metaverso

2.6.1. Los nómadas digitales

2.6.2. Las organizaciones, constructores de un nuevo canal de relación con sus clientes

2.6.3. *Influencers, Streamers o Gamers como Early Adopters*

2.7. Proveedores de experiencias en el Metaverso

2.7.1. Canales de venta reinventados

2.7.2. Experiencias inmersivas

2.7.3. Personalización justa y transparente

2.8. Descentralización e infraestructura tecnológica en el Metaverso

2.8.1. Tecnologías distribuidas y descentralizadas

2.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake

2.8.3. Capas tecnológicas clave para la evolución del Metaverso

2.9. Interfaz humana, dispositivos electrónicos que habilitan la experiencia del Metaverso

2.9.1. La experiencia que ofrecen los dispositivos tecnológicos existentes

2.9.2. Tecnologías avanzadas en Metaverso

2.9.3. La realidad extendida (XR) como inmersión en el Metaverso

2.10. Incubadoras, aceleradoras y vehículos de inversión en el Metaverso

2.10.1. Incubadoras y aceleradoras para desarrollar negocios en el Metaverso

2.10.2. Financiación e inversión en el Metaverso

2.10.3. Atracción del *Smart Capital*

Módulo 3. Inversión y finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso

3.1. Las finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso
- 3.1.1. Las finanzas descentralizadas
- 3.1.2. Las finanzas en un entorno descentralizado
- 3.1.3. Aplicación de las finanzas descentralizadas

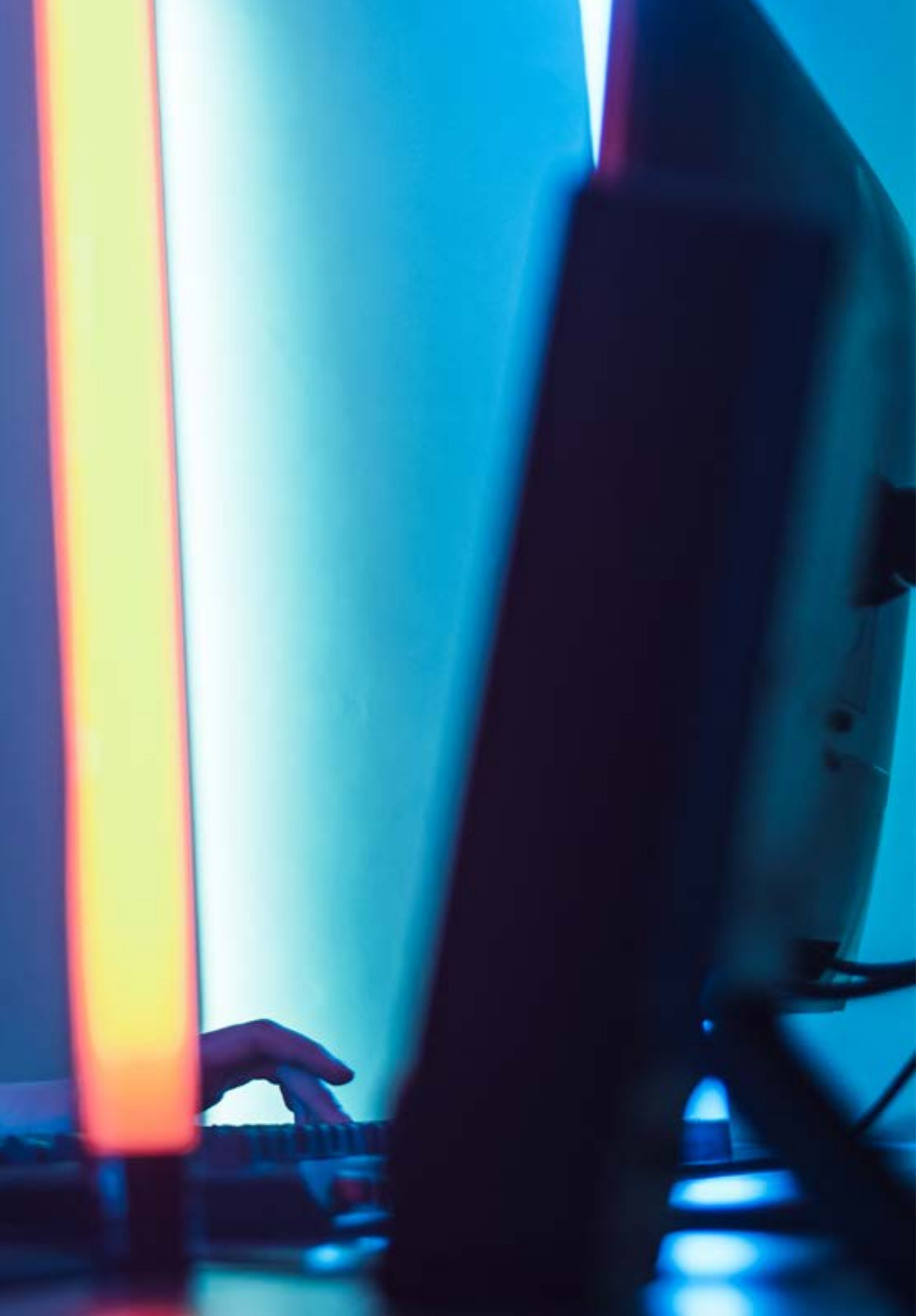
3.2. Conceptos financieros avanzados aplicados a DeFi
- 3.2.1. Oferta monetaria e inflación
- 3.2.2. Negocios de volumen y margen
- 3.2.3. Garantía y rendimiento

3.3. Modelos de negocio DeFi aplicados a Metaverso
- 3.3.1. *Lending* y *Yield Farming*
- 3.3.2. Sistemas de pago
- 3.3.3. Servicios bancarios y de seguros

3.4. Plataformas DeFi aplicados a Metaverso
- 3.4.1. DEXes
- 3.4.2. *Wallets*
- 3.4.3. Herramientas de analítica

3.5. *Cash Flow* en proyectos DeFi enfocados al Metaverso
- 3.5.1. *Cash Flow* en Proyectos DeFi
- 3.5.2. Fuentes de *Cash Flow*
- 3.5.3. Volumen vs. Margen

3.6. *Token Economics*. Utilidad en Metaverso
- 3.6.1. *Token Economics*
- 3.6.2. Utilidad del *Token*
- 3.6.3. Sostenibilidad del *Token*



3.7. Gobernanza DeFi enfocada al Metaverso
- 3.7.1. Gobernanza DeFi
- 3.7.2. Modelos de gobernanza
- 3.7.3. DAO

3.8. El sentido de DeFi en el Metaverso
- 3.8.1. Sinergias entre DeFi y Metaverso
- 3.8.2. Valor de DeFi en el Metaverso
- 3.8.3. Crecimiento del Metaverso a través de DeFi

3.9. DeFi en el Metaverso. casos de uso
- 3.9.1. DeFi en Metaverso. Casos de uso
- 3.9.2. Modelos de negocio nativos Web3
- 3.9.3. Modelos de negocio híbridos

3.10. Futuro DeFi en el Metaverso
- 3.10.1. Agentes relevantes
- 3.10.2. Líneas de desarrollo
- 3.10.3. Adopción masiva

"Analiza el panorama financiero tradicional, sus carencias y sus puntos fuertes y compáralo con el digital, gracias a todos los conocimientos que adquirirás con TECH"

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.

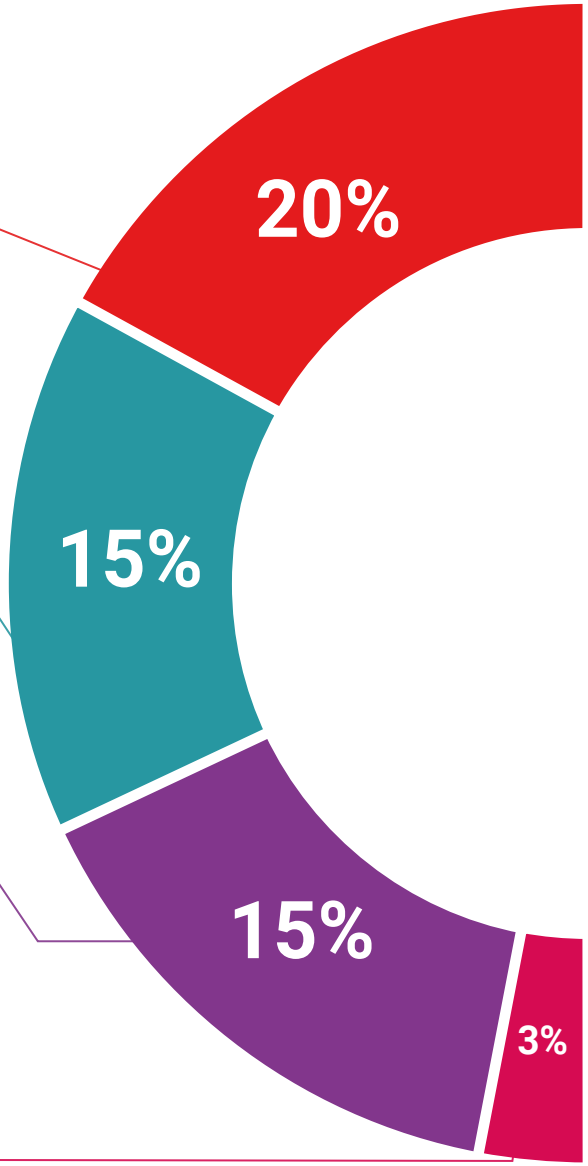
Resúmenes interactivos

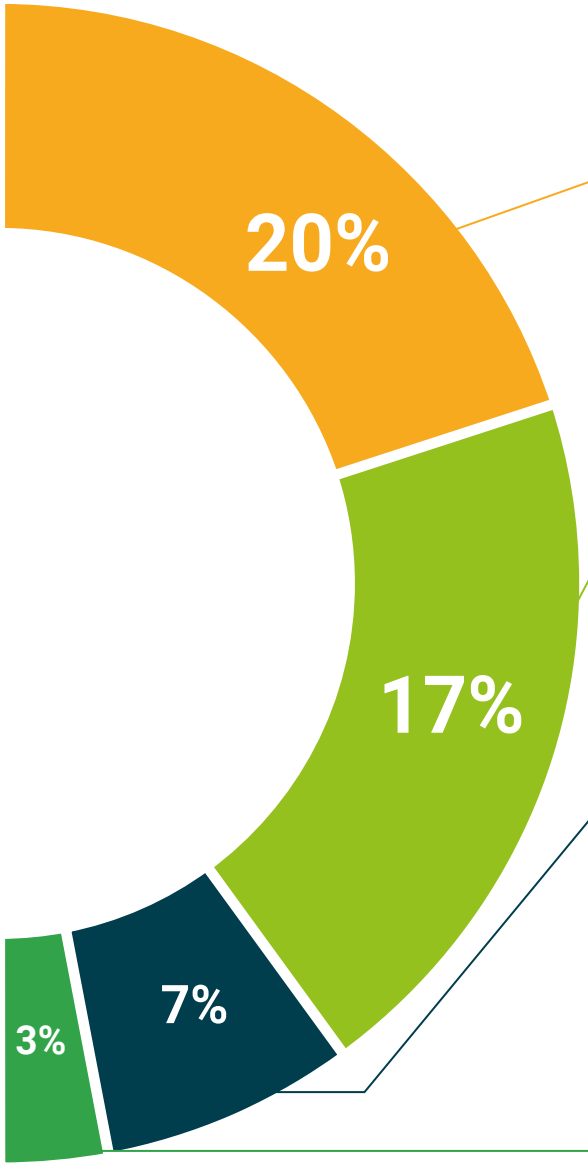
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

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 Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Global University.

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ***(boletín oficial)***. Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**

tech global university

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Universitario en Negocios de la Industria Gaming & E-Sports

Se trata de un título propio de 540 horas de duración equivalente a 18 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech global university

Experto Universitario

Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 meses**
- Titulación: **TECH Global University**
- Acreditación: **18 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Experto Universitario

Negocios de la Industria Gaming & E-Sports en el Metaverso

tech global university