

Специализированная магистратура Менеджмент в метавселенной





Специализированная магистратура Менеджмент в метавселенной

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/information-technology/professional-master-degree/master-metaverse-management

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Руководство курса

стр. 18

05

Структура и содержание

стр. 24

06

Методология

стр. 34

07

Квалификация

стр. 42

01

Презентация

В настоящее время *игровая среда*, с проектами, такими как *Second Life*, уже делает ставку на киберпространство. Однако виртуальные миры представляют интерес еще и благодаря возможности осуществления коммерческой деятельности. Таким образом, экономика становится децентрализованной, что, в свою очередь, включает риски на рынке и в онлайн-транзакциях. ТЕСН Технологический университет предлагает программу, направленную на подготовку профессионалов в области метавселенной, которые должны справляться с этой задачей с помощью инновационных инструментов, таких как *блокчейн*. Благодаря ТЕСН Технологическому университету специалисты смогут более глубоко изучить цифровую среду и ее участников. Кроме того, данную программу можно проходить полностью в онлайн-режиме, что дает студентам гибкость в изучении и возможность адаптировать учебу к своим потребностям.



“

TECH предлагает 100% онлайн-программу, которая познакомит вас с развитием киберпространства, чтобы вы могли в совершенстве овладеть этой областью как профессионал в сфере управления"

В гиперсвязанном мире интернет каждый день приобретает все большее значение. Возможность создания общественных пространств в метавселенной, в которых граждане могут развивать своих аватаров и взаимодействовать, открывает социальные дебаты об этике таких контекстов. Кроме того, *Dark Web* — еще одна область распространения рисков в сети, способных нарушить централизованную экономику. Однако, сталкиваясь с этими проблемами, будущее, которое предвидят эксперты в этой области, делает метавселенную центральной темой.

Чтобы профессионалы, желающие развиваться в этой перспективной сфере или уже работающие в ней и хотят обновить свои знания, TESH Технологический университет разработал полноценную и строгую программу, охватывающую контекст киберпространства вместе с его среднесрочными и долгосрочными тенденциями. Это программу продолжительностью в один год, в которой вы найдете аудиовизуальные материалы в различных форматах и целая система реальных симуляций, связанных с управлением метавселенной, чтобы вы могли разрабатывать свои собственные проекты с гарантией успеха.

Это академический опыт, имеющий 1 500 часов обучения, основанный на опыте экспертного преподавательского состава в области виртуальных парадигм. Таким образом, студенты получают все знания о Web 3.0, децентрализованных инвестициях и финансах (DeFi), новых технологиях и игровой индустрии, а также многих других вопросах. Кроме того, у них будет прямой канал связи, чтобы связаться с преподавателями и получить ответы на все вопросы по теме. Все это возможно благодаря гибкости программы 100% онлайн-обучения, удобствам для изучения, встроенным в материалы, и всего 12 месяцам обучения.

Данная **Специализированная магистратура в области Менеджмент в метавселенной** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области метавселенной, *блокчейна и гейминга*
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Получите глубокие знания о метавселенной и станьте профессионалом, владеющим навыками работы с трехмерными и виртуальными проектами"

“

Вы хотите овладеть инструментами маркетинга и рекламы для работы в метавселенной? Запишитесь на данную Специализированную магистратуру, чтобы получить их”

В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты, принадлежащие к ведущим научным сообществам и престижным университетам.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Метавселенная – это параллельный мир, который никогда не спит. Погрузитесь в его тонкости, чтобы успешно действовать при создании виртуальных бизнес-пространств.

Запишитесь на данную Специализированную магистратуру и узнайте о влиянии технологической индустрии и создании концепции GameFi в современной парадигме.



02 Цели

Развитие цифрового маркетинга заставляет компании адаптироваться и полагаться на профессионалов, владеющих новыми тенденциями. Учитывая успех киберпространства и происходящих в нем операций, TESH Технологический университет разработал программу, направленную на расширение и обновление знаний ИТ-специалистов, а также специалистов по цифровому маркетингу для продвижения в киберпространстве. Программа охватывает все аспекты Веб 3.0 и рассказывает об основных игроках метавселенной. Все это при всестороннем и масштабном подходе к будущему и текущему ландшафту возможностей, предоставляемых виртуальным миром.

The background of the slide is a vibrant, abstract graphic. It features a network of glowing nodes connected by lines, set against a gradient of blue, purple, and pink. In the upper right, the word 'METAVERSE' is written in a bold, white, sans-serif font. Below the text, there are glowing circles and a 3D wireframe cube in the bottom right corner. The overall aesthetic is futuristic and digital.

METAVERSE



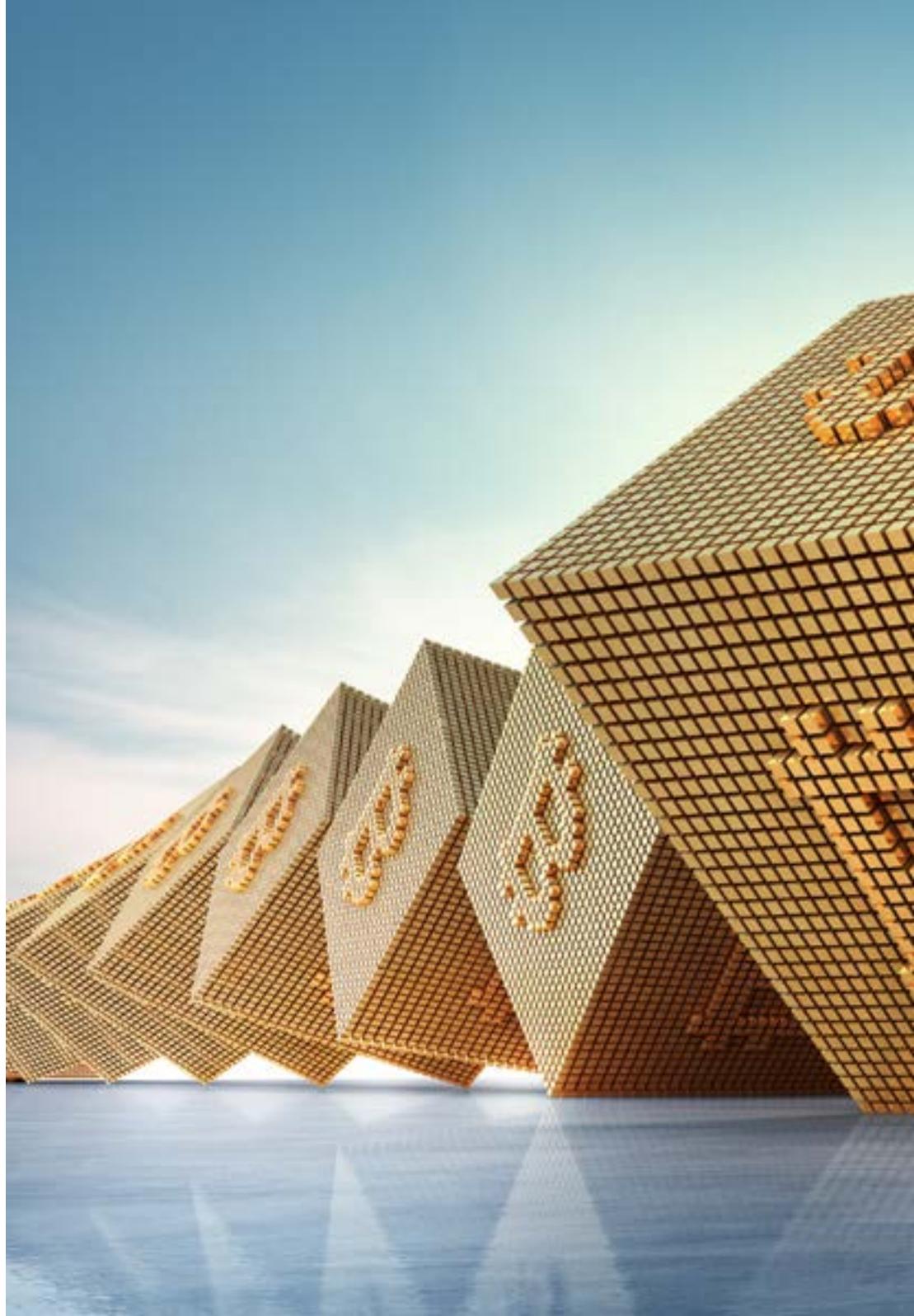
“

В виртуальном кампусе вы найдете все теоретические и практические материалы, которые приблизят вас к достижению ваших целей в игровой индустрии, не завися от фиксированного расписания”



Общие цели

- ◆ Получить специализированные знания о Web 3.0
- ◆ Изучить каждый из компонентов, составляющих метавселенную
- ◆ Разработать метавселенную на основе имеющихся инструментов и компонентов
- ◆ Проанализировать значение *блокчейна* как модели управления данными
- ◆ Обосновать связь между *блокчейном* и настоящим и будущим метавселенной
- ◆ Раскрыть примеры использования и влияние децентрализованных финансов в современном и будущем мире
- ◆ Анализировать эволюцию индустрии видеоигр и первые примитивные примеры метавселенной
- ◆ Изучить классические бизнес-модели, общее состояние индустрии и создание концепции *GameFi*
- ◆ Установить синергию между *киберспортом* и другими экосистемами игровой индустрии с учетом существующих метавселенных
- ◆ Развить новые навыки, позволяющие студенту выявлять бизнес-возможности в различных опорах метавселенной
- ◆ Выявить и продвинуть все возможные каналы монетизации в рамках *метавселенной*
- ◆ Углубить опыт использования метавселенной с другой точки зрения, имея возможность понять, как все это потенциальное развитие влияет на нас, и ответить на все вопросы его применения в среднесрочной перспективе
- ◆ Обосновать значение метавселенной как части повседневной жизни, чтобы иметь возможность максимально использовать ее во всех областях
- ◆ Быть готовым ко всем изменениям, которые метавселенная несет в себе в будущем, и знать, как она может повлиять на жизнь, бизнес или взаимоотношения с другими людьми





Конкретные цели

Модуль 1. Web 3.0. Основа метавселенной

- ◆ Проанализировать эволюцию Веб до Веб 3.0
- ◆ Обосновать важность ценностей и принципов, на которых базируется Web 3.0
- ◆ Исследовать возможности, предоставляемые технологиями для удовлетворения потребностей
- ◆ Рассмотреть технологические уровни Web 3.0 и их функции
- ◆ Определить роль пользователей в развитии Web 3.0
- ◆ Определить возможности бизнеса для пользователей и организаций
- ◆ Переходить от Web 3.0 к метавселенной

Модуль 2. Метавселенная

- ◆ Обосновать Web 3.0 как основной компонент для создания метавселенной
- ◆ Определить барьеры и потенциал, которым обладают VR, AI
- ◆ Изучить законодательство, лежащее в основе создания метавселенных
- ◆ Проанализировать различные типы цифровой идентичности, лежащие в основе метавселенной
- ◆ Определить значимость аватаров как отправной точки в метавселенной
- ◆ Указать, почему три ключевых аспекта метавселенной могут сделать ее многоактным сценарием
- ◆ Развить компоненты метавселенной в реальные сценарии использования

Модуль 3. Блокчейн: ключ к построению децентрализованной метавселенной

- ♦ Изучить значение ценностей *блокчейна* в новом виртуальном мире
- ♦ Изучить возможности, которые открывает *блокчейн* перед нами как пользователями метавселенной
- ♦ Разработать бизнес-модели метавселенной, основанные на *блокчейне*
- ♦ Определить роли данных в метавселенной
- ♦ Преобразовать примеры использования *блокчейна* в ценность для пользователей метавселенной
- ♦ Проанализировать ценность интеграции различных вариантов использования *блокчейна* в единую среду
- ♦ Оценить значение метавселенной для новой эры интернета

Модуль 4. Децентрализованные финансы и инвестиции (DeFi) в метавселенной

- ♦ Получить общее представление о традиционном финансовом ландшафте, его недостатках и достоинствах
- ♦ Определить мотивацию децентрализованных финансов и предлагаемые ими решения
- ♦ Развить фундаментальные концепции децентрализованных финансов
- ♦ Раскрыть функционирование основных платформ в экосистеме
- ♦ Изучить промежуточные концепции децентрализованного финансирования применительно к проектам Web 3.0
- ♦ Проанализировать примеры использования децентрализованных финансов в метавселенной
- ♦ Развить способность экстраполировать концепции децентрализованных финансов в будущее в метавселенной

Модуль 5. Передовые технологии для разработки метавселенной

- ♦ Получить специализированное представление о современном технологическом ландшафте, применительно к Web 3.0 и метавселенной
- ♦ Получить знания о передовых концепциях программирования
- ♦ Получить специализированные знания в области передовых концепций *блокчейна*
- ♦ Ознакомиться с использованием сред разработки и проектирования применительно к индустрии видеоигр и программированию
- ♦ Анализировать широкий спектр технологий, которые могут быть применены в метавселенной
- ♦ Оценить возможности взаимосвязи между платформами и провайдерами в экосистеме метавселенной
- ♦ Расширить возможности проецирования текущих технологий в будущее

Модуль 6. Игровая индустрия и киберспорт как ворота в метавселенную

- ♦ Определить наиболее влиятельные видеоигры в истории, приведшие к появлению концепции метавселенной
- ♦ Установить, как возникли многопользовательские онлайн-видеоигры, какой вклад они внесли в становление популярности и какой опыт они перенесли в виртуальную среду сегодня
- ♦ Проанализировать современное состояние индустрии видеоигр и различные бизнес-модели, способствующие жизнеспособности их проектов
- ♦ Расширить знания о понятии *Play to Earn*, чтобы понять концептуальные различия по отношению к модели *Play & Earn*
- ♦ Понять, что подразумевается под парадигмой "игрок-инвестор", чтобы иметь возможность определять и изучать конкретные *цели* в индустрии
- ♦ Уметь детально отличать интерактивный опыт от игр Устанавливать различия между обеими концепциями для определения целей, которые должны быть достигнуты в рамках бизнеса
- ♦ Уметь применять инструменты, предоставляемые современными технологиями, для создания синергии между специализированными рынками, такими как *киберспорт* и метавселенная

Модуль 7. Бизнес-модели. Примеры использования в метавселенной

- ♦ Развивать потенциал бизнеса в метавселенной в различных секторах и отраслях
- ♦ Анализировать различные акции социального воздействия, воспроизводимые в реальном мире
- ♦ Определить новые направления подготовки и обучения с помощью *электронного обучения* в метавселенной
- ♦ Расширить возможности брендов благодаря их присутствию в метавселенной
- ♦ Обосновать, почему *Business to Avatar* является ведущей бизнес-моделью для брендов
- ♦ Определить преимущества и проблемы, с которыми сталкиваются бренды при использовании метавселенной
- ♦ Анализировать бизнес-модели, применяемые в реальных случаях в метавселенной

Модуль 8. Экосистема метавселенной и основные действующие лица

- ♦ Анализировать влияние *Opensource* на развитие экосистемы метавселенной
- ♦ Изучить роль сообществ в развитии экосистемы
- ♦ Обосновать новый социальный контекст экспоненциальной эры
- ♦ Рассмотреть участников экосистемы и понять их роль
- ♦ Изучить проекты, развивающие метавселенную совместно с экосистемой
- ♦ Изучить бизнес-возможности, открываемые экосистемами
- ♦ Понять необходимость создания экосистемы для получения полной картины

Модуль 9. Маркетинг в метавселенной

- ♦ Структурировать маркетинговый план в новой вселенной
- ♦ Разработать маркетинговые стратегии в метавселенной
- ♦ Выявить преимущества метавселенной и иммерсивного маркетинга для компаний
- ♦ Определить, как использовать NFT в качестве моста для рекламы в метавселенной
- ♦ Монетизировать метавселенную
- ♦ Разработать новые революционные возможности
- ♦ Управлять многопрофильными производственными командами по созданию метавселенной

Модуль 10. Текущий ландшафт в гонке за построение метавселенной будущего

- ♦ Сформировать определенную структуру функционирования и применения метавселенной во всех областях, в которых она будет развиваться
- ♦ Определить возможности, которые открывает применение метавселенной на уровне личности, общества и бизнеса
- ♦ Осознать проблемы в секторах, вынужденных адаптироваться при погружении в метавселенную, и пути их решения, чтобы найти преимущества и использовать их в своих интересах
- ♦ Анализировать все факторы, которые могут психологически повлиять на погружение в нереальную вселенную, с целью применения ограничений
- ♦ Усовершенствовать уже созданные идеи для метавселенной и уметь находить решения проблем, возникающих в настоящее время в связи с развитием метавселенной
- ♦ Анализировать все действующие лица, области и возможности, затронутые на данный момент в идее метавселенной
- ♦ Уметь реагировать на социальные и психологические последствия метавселенной в настоящем и закрепить эти знания в качестве основы для решения будущих проблем в этих областях

03

Компетенции

Специализированная магистратура в области менеджмента в метавселенной направлена на развитие навыков специалистов в области компьютерных наук и других дисциплин в этой области, чтобы они могли разрабатывать бизнес-модели метавселенной, дополненные блокчейном. Для этого в ходе обучения студенты будут изучать *игровую* индустрию и *киберспорт* как путь к пониманию метавселенной, а также бизнес-модели, существующие в этой виртуальной парадигме, и окружающую ее экосистему. Таким образом, специалист получит теоретические и практические знания, которые облегчат принятие решений и разрешение проблем в условиях маркетинга в киберпространстве.



“

*Получите современную,
ориентированную на сообщество NFT
квалификацию, и вы сможете уверенно
работать на криптовалютном рынке”*



Общие профессиональные навыки

- ♦ Изучить значение ценностей *блокчейна* в новом виртуальном мире
- ♦ Изучить возможности, которые открывает *блокчейн* перед нами как пользователями метавселенной
- ♦ Обосновать Web 3.0 как основной компонент для создания метавселенной
- ♦ Определить барьеры и потенциал, которым обладают VR и AI
- ♦ Получить общее представление о традиционном финансовом ландшафте, его недостатках и достоинствах
- ♦ Определить мотивацию децентрализованных финансов и предлагаемые ими решения
- ♦ Получить специализированное представление о современном технологическом ландшафте, применительно к Web 3.0 и метавселенной
- ♦ Получить знания о передовых концепциях программирования
- ♦ Определить наиболее влиятельные видеоигры в истории, приведшие к появлению концепции метавселенной
- ♦ Установить, как возникли многопользовательские онлайн-видеоигры, какой вклад они внесли в становление популярности и какой опыт они перенесли в виртуальную среду сегодня
- ♦ Развивать потенциал бизнеса в метавселенной в различных секторах и отраслях
- ♦ Анализировать различные акции социального воздействия, воспроизводимые в реальном мире
- ♦ Анализировать влияние *Opensource* на развитие экосистемы метавселенной
- ♦ Изучить роль сообществ в развитии экосистемы
- ♦ Структурировать маркетинговый план в новой вселенной
- ♦ Разработать маркетинговые стратегии в метавселенной
- ♦ Сформировать определенную структуру функционирования и применения метавселенной во всех областях, в которых она будет развиваться
- ♦ Определить возможности, которые открывает применение метавселенной на уровне личности, общества и бизнеса



Профессиональные навыки

- ♦ Определить возможности бизнеса для пользователей и организаций
- ♦ Переходить от Web 3.0 к метавселенной
- ♦ Изучить законодательство, лежащее в основе создания метавселенных
- ♦ Проанализировать различные типы цифровой идентичности, лежащие в основе метавселенной
- ♦ Определить роли данных в метавселенной
- ♦ Преобразовать примеры использования *блокчейна* в ценность для пользователей метавселенной
- ♦ Развить фундаментальные концепции децентрализованных финансов
- ♦ Раскрыть функционирование основных платформ в экосистеме
- ♦ Оценить возможности взаимосвязи между платформами и провайдерами в экосистеме метавселенной
- ♦ Расширить возможности проецирования текущих технологий в будущее
- ♦ Детально отличить интерактивный опыт от игры. Установить различия между этими двумя понятиями для определения целей, которые должны быть достигнуты в рамках бизнеса
- ♦ Применять инструменты, предоставляемые современными технологиями, для создания синергии между специализированными рынками, такими как киберспорт и метавселенная
- ♦ Обосновать, почему *Business to Avatar* является ведущей бизнес-моделью для брендов
- ♦ Определить преимущества и проблемы, с которыми сталкиваются бренды при использовании метавселенной
- ♦ Рассмотреть участников экосистемы и понять их роль
- ♦ Изучить проекты, развивающие метавселенную совместно с экосистемой
- ♦ Монетизировать метавселенную
- ♦ Разработать новые разрушительные возможности
- ♦ Усовершенствовать уже созданные идеи для метавселенной и уметь находить решения проблем, возникающих в настоящее время в связи с развитием метавселенной
- ♦ Уметь реагировать на социальные и психологические последствия метавселенной в настоящем и закрепить эти знания в качестве основы для решения будущих проблем в этих областях



Погрузитесь в виртуальный контекст и поймите, какие бизнес-модели были наиболее успешными в последние годы. Освойте Business to Avatar с TECH"

04

Руководство курса

В стремлении к академической строгости TECH Технологический университет разработал эту программу с командой экспертов, которые будут передавать студентам знания в области Web 3.0, метавселенной и блокчейна.

Преподаватели этой программы обладают знаниями в области *делового администрирования*, маркетинга и инженерии, а также имеют собственные проекты в области *менеджмента*. Благодаря их сотрудничеству специалисты, поступившие на программу, не только получают качественный учебный план, но и смогут обсудить и поделиться своим опытом в области метавселенной и узнать о предпринимательской деятельности преподавателей из первых рук. Таким образом, студенты смогут внедрить в свою технологическую деятельность новейшие методы и стратегии в сфере бизнеса *игровой индустрии*.



“

Не ждите больше, и получите надежные знания экспертов с большим опытом работы в среде метавселенной, которые помогут вам в использовании DeFi платформ, таких как *Featured By Binance*”

Приглашенный международный руководитель

Эндрю Шварц - эксперт в области цифровых инноваций и бренд-стратегии, специализирующийся на интеграции Metaverse с развитием бизнеса и цифровыми платформами. Его интересы простираются от создания контента и управления стартапами до реализации стратегий в социальных сетях и активации больших идей. На протяжении всей своей карьеры он руководил проектами, направленными на достижение конкретных и измеримых результатов, используя преимущества конвергенции между технологиями и бизнесом.

В течение своей профессиональной карьеры он работал в компании Nike в качестве директора по разработке метавселенной, возглавляя междисциплинарную команду разработчиков, дизайнеров и ученых, изучающих данные, чтобы исследовать потенциал метавселенной в эволюции цифровых и физических связей. В этой роли он разработал стратегии создания инновационных продуктов и процессов, а также инструментов Web3 и цифровых двойников, которые переосмыслили взаимодействие потребителей с брендом. Он также занимал должность директора по впечатлениям в области спорта.

Он также сотрудничал в качестве стратегического советника по экспоненциальным технологическим инновациям в фонде AI MINDSystems, где внес свой вклад в развитие новых технологий и опубликовал статьи о влиянии Metaverse и искусственного интеллекта на будущее бизнеса. Его способность предвидеть тенденции и стратегическое видение сделали его влиятельным специалистом в области глобальной цифровой трансформации.

На международном уровне он стал одним из лидеров в применении метавселенной в спортивной и коммерческой индустрии, участвуя в проектах, которые стали до и после в понимании взаимосвязи между технологиями и брендом. В этом смысле его работа была отмечена многочисленными наградами и укрепила его репутацию новатора, бросающего вызов традиционным рамкам.



Г-н Schwartz, Andrew

- Директор отдела разработки метавселенной в Nike, Бостон, США
- Директор отдела впечатлений от спортивных моментов в компании Nike
- Стратегический советник по экспоненциальным технологическим инновациям в Фонде AI MINDSystems
- Директор по инновациям в компании Intralinks
- Руководитель по цифровым продуктам в Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- Руководитель отдела контентных инноваций в Leia Inc.
- Директор по стратегии бренда в Interbrand
- Директор по развитию и руководитель интернет-группы Strata-G в компании Strata-G Communications
- Член:
 - Консультативный совет по блокчейну Портлендского государственного университета
 - Школьный комитет регионального школьного округа Актон-Боксборо

“

Благодаря TECH вы сможете учиться у лучших мировых профессионалов”



Г-н Кавестани Вильегас, Иньиго

- ♦ Сооснователь и руководитель отдела экосистемы компании Second World
- ♦ Лидер в области Веб 3.0. и гейминга
- ♦ Специалист по облачным технологиям IBM в компании IBM
- ♦ Директор компаний Netspot OTN, Velca и Poly Cashback
- ♦ Преподаватель таких бизнес-школ, как IE Business School или IE Human Sciences and Technology
- ♦ Степень бакалавра в области делового администрирования в IE Business School
- ♦ Степень магистра в области развития бизнеса в Автономном университете Мадрида
- ♦ Специалист по облачным технологиям IBM
- ♦ Профессиональная сертификация в качестве IBM Cloud Solution Advisor

Преподаватели

Г-н Камео Гидаберт, Карлос

- ♦ Основатель и главный технический директор компании Second World
- ♦ Соучредитель компании Netspot
- ♦ Соучредитель компании Banc
- ♦ Главный технический директор компании Jovid
- ♦ Разработчик-фрилансер Full Stack
- ♦ Инженер-технолог, политехнический университет Мадрида
- ♦ Степень магистра в науки о данных в Политехническом университете Мадрида

Г-н Риполл Лопес, Карлос

- ♦ Инженер-специалист в области делового администрирования
- ♦ Основатель и генеральный директор компании SecondWorld
- ♦ Основатель компании Netspot Hub
- ♦ Цифровизация и исследование рынка в Cantabria Labs
- ♦ Степень бакалавра в области инженерии в Европейском университете
- ♦ Степень бакалавра в области делового администрирования в IE Business School

Гн Лопес-Гаско, Алехандро

- ◆ Сооснователь SecondWorld и руководитель подразделения метавселенной
- ◆ Сооснователь компании TrueSushi
- ◆ Руководитель отдела развития бизнеса в компании Amazon
- ◆ Степень бакалавра в области права и маркетинга в Университете Комплутенсе в Мадриде
- ◆ Уровень владения китайским языком HSK4, полученный в Пекинском университете языка и культуры
- ◆ Степень магистра в области слияний и поглощений и прямых инвестиций в IEB
- ◆ Учебный курс по трансграничной электронной коммерции в Шанхайском нормальном университете

Гн Санчес Темпрадо, Альберто

- ◆ Менеджер проектов в компании SecondWorld
- ◆ Менеджер по оценке игр в Facebook
- ◆ Игровой аналитик в PlayGiga
- ◆ Дизайнер уровней в BlackChiliGoat Studio
- ◆ Дизайнер игр в Kalra Games
- ◆ Степень бакалавра в области аудиовизуальных коммуникаций в Университете Комплутенсе в Мадриде
- ◆ Степень магистра в области игрового дизайна в Университете Комплутенсе в Мадриде
- ◆ Степень магистра в области кино, телевидения и аудиовизуальных коммуникаций в Университете Комплутенсе в Мадриде

Гн Касеро Гарсия, Марко Антонио

- ◆ Главный операционный директор SecondWorld
- ◆ Менеджер по организации мероприятий в The Pokémon Company International
- ◆ Менеджер в Metropolis Ab Alea SL
- ◆ Менеджер по связям с общественностью в Cereal Talent Café
- ◆ Степень бакалавра в области бизнес-наук в Университете короля Хуана Карлоса
- ◆ Администратор компьютерных систем со специализацией в области сетей
- ◆ Степень магистра в области коммерческого менеджмента в Центре финансовых исследований CEF
- ◆ Степень магистра в области маркетинга в Центре финансовых исследований CEF

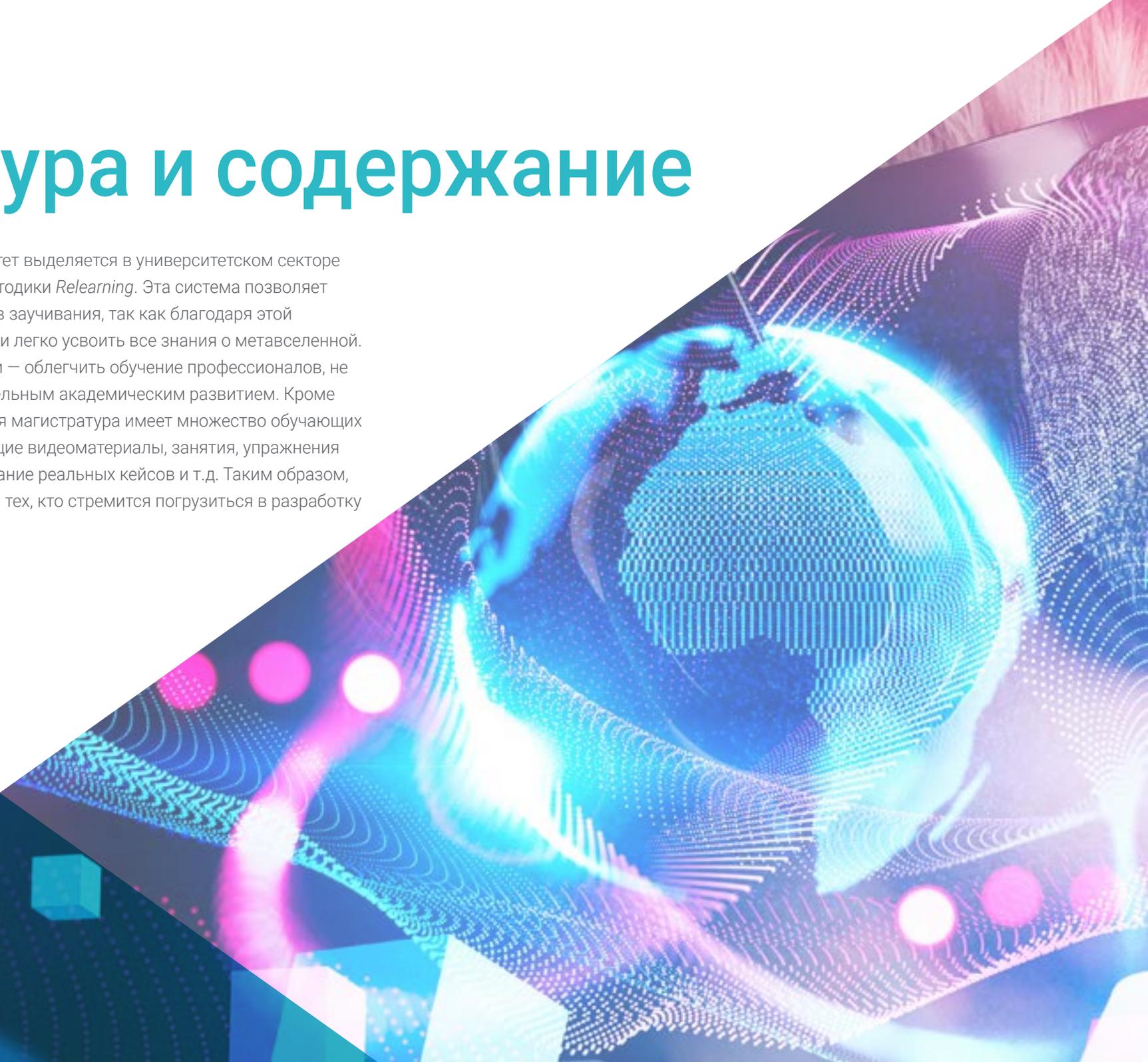
Гн Фернандес Ансорена, Начо

- ◆ Директор по маркетингу и соучредитель компании SecondWorld
- ◆ Соучредитель и менеджер по цифровой стратегии в Polar Marketing
- ◆ Менеджер проектов в PGS Comunicació
- ◆ Соучредитель и менеджер по развитию в компании weGroup Solutions
- ◆ Степень бакалавра в области делового администрирования и менеджмента ESIC

05

Структура и содержание

ТЕСН Технологический университет выделяется в университетском секторе применением инновационной методики *Relearning*. Эта система позволяет студентам избежать долгих часов заучивания, так как благодаря этой методике они смогут постепенно и легко усвоить все знания о метавселенной. Одна из целей данной подготовки — облегчить обучение профессионалов, не пренебрегая строгим и требовательным академическим развитием. Кроме того, данная Специализированная магистратура имеет множество обучающих инструментов, таких как обучающие видеоматериалы, занятия, упражнения для самооценивания, моделирование реальных кейсов и т.д. Таким образом, это прекрасная возможность для тех, кто стремится погрузиться в разработку проектов в виртуальном мире.





“

Содержание данной Специализированной магистратуры разработано в виде справочного пособия, которое можно скачать для консультации во время и после прохождения обучения”

Модуль 1. Web 3.0. Основа метавселенной

- 1.1. Интернет. От ARPANet к www
 - 1.1.1. ARPANET: военные истоки веб
 - 1.1.2. Современные протоколы и поисковые системы
 - 1.1.3. Цифровая революция. Социальные сети и электронная коммерция
- 1.2. От Web 2.0 к Web 3.0
 - 1.2.1. Взаимодействие и социальная природа сети
 - 1.2.2. Парадигма децентрализации и повсеместного распространения
 - 1.2.3. Семантическая паутина и искусственный интеллект
- 1.3. Web 3.0. Передовая практика
 - 1.3.1. Безопасность и конфиденциальность
 - 1.3.2. Прозрачность и децентрализация
 - 1.3.3. Скорость и доступность
- 1.4. Web 3.0: приложения
 - 1.4.1. Siri и новые модели виртуальных помощников
 - 1.4.2. Wolfram Alpha или альтернатива Web 3.0 для Google
 - 1.4.3. *Вторая жизнь*. Продвинутое 3D-среды
- 1.5. Роль технологических компаний в Web 3.0
 - 1.5.1. От Facebook к Meta
 - 1.5.2. Гиперфинансирование и компании без генерального директора
 - 1.5.3. *Metaverse Standards Forum* и Web 3.0
- 1.6. Регулирование и соответствие в Web 3.0
 - 1.6.1. Конечные пользователи Web 3.0
 - 1.6.2. Бизнес-модели для пользователей и организаций
 - 1.6.3. Регулирование и соответствие
- 1.7. Web 3.0 в бизнесе: влияние
 - 1.7.1. Влияние Web 3.0 на бизнес
 - 1.7.2. Социальные отношения между брендами и пользователями. Новая среда
 - 1.7.3. Электронная коммерция — новый уровень

- 1.8. Переход к Web 3.0. Новая среда социальных отношений между брендами и пользователями
 - 1.8.1. Мошенничество и связанные с ним риски
 - 1.8.2. Новая среда социальных отношений между брендами и пользователями
 - 1.8.3. Экологическое воздействие
- 1.9. Цифровые кочевники. Архитекторы Web 3.0
 - 1.9.1. Новые пользователи, новые потребности
 - 1.9.2. Цифровые кочевники как архитекторы Web 3.0
 - 1.9.3. Web 3.0. Вклад
- 1.10. Нет Web 3.0, нет Метавселенной
 - 1.10.1. Web 3.0 и метавселенная
 - 1.10.2. Виртуальная среда: экспоненциальные технологии
 - 1.10.3. Web 3.0, связь с физическим миром: успех

Модуль 2. Метавселенная

- 2.1. Экономика в метавселенной: криптовалюты и невзаимозаменяемые токены (NFT)
 - 2.1.1. Криптовалюты и NFT. Основа экономики метавселенной
 - 2.1.2. Цифровая экономика
 - 2.1.3. Интероперабельность для устойчивой экономики
- 2.2. Метавселенная и Web 3.0 в криптовалютном пространстве
 - 2.2.1. Метавселенная и Web 3.0
 - 2.2.2. Децентрализованная технология
 - 2.2.3. Блокчейн, основа Web 3.0 и метавселенной
- 2.3. Передовые технологии для метавселенной
 - 2.3.1. Дополненная реальность и виртуальная реальность
 - 2.3.2. Искусственный интеллект
 - 2.3.3. IoT
- 2.4. Корпоративное управление: международное законодательство в метавселенной
 - 2.4.1. ФРС
 - 2.4.2. Законодательство в метавселенной
 - 2.4.3. Майнинг

- 2.5. Цифровая идентификация физических лиц, активов и предприятий
 - 2.5.1. Онлайн-репутация
 - 2.5.2. Защита
 - 2.5.3. Влияние цифровой идентичности в реальном мире
- 2.6. Новые каналы продаж
 - 2.6.1. *Business to Avatar*
 - 2.6.2. Улучшение пользовательского опыта
 - 2.6.3. Продукты, услуги и контент в одной среде
- 2.7. Опыт, основанный на идеалах, убеждениях и вкусах
 - 2.7.1. Искусственный интеллект как движущая сила
 - 2.7.2. Опыт, адаптированный к индивидуальным особенностям человека
 - 2.7.3. Сила массового манипулирования
- 2.8. VR, AR, AI и IoT
 - 2.8.1. Передовые технологии. Успех метавселенной
 - 2.8.2. Иммерсивный опыт
 - 2.8.3. Технологический анализ. Использование
- 2.9. Ключевые аспекты метавселенной: присутствие, взаимодействие, стандартизация
 - 2.9.1. Интероперабельность. Первая рекомендация
 - 2.9.2. Стандартизация метавселенных для правильной работы
 - 2.9.3. Метавселенные метавселенной
- 2.10. *Недвижимость* в метавселенной
 - 2.10.1. Метод кредитного плеча в метавселенной
 - 2.10.2. Безграничная торговля в виртуальных пространствах
 - 2.10.3. Сокращение торговли в физических пространствах

Модуль 3. Блокчейн: ключ к построению децентрализованной метавселенной

- 3.1. Биткойн
 - 3.1.1. Сатоси Накамото
 - 3.1.2. Влияние биткойна на экономический, политический и социальный контекст
 - 3.1.3. Экосистема биткойна: Примеры использования
- 3.2. Публичные или частные блокчейны. Новая модель управления
 - 3.2.1. Публичные или частные *блокчейны*
 - 3.2.2. *Блокчейн*. Модель руководства
 - 3.2.3. *Блокчейн*. Примеры использования
- 3.3. *Блокчейн*. Ценность данных
 - 3.3.1. Ценность данных в новой цифровой парадигме
 - 3.3.2. Вклад *блокчейна* в данные и их ценность
 - 3.3.3. Передовые технологии для работы с управляемыми данными
- 3.4. Децентрализация и автоматизация метавселенной
 - 3.4.1. Децентрализация и автоматизация
 - 3.4.2. Технологический ответ на потребности пользователей
 - 3.4.3. Предприятия будущего
- 3.5. Модель управления метавселенной через ДАО
 - 3.5.1. Значение ДАО для метавселенной
 - 3.5.2. ДАО. Прозрачные правила игры для пользователя
 - 3.5.3. ДАО, приносящие пользу метавселенной
- 3.6. Право собственности и ценность цифровых активов и токенизация
 - 3.6.1. Ценность *невзаимозаменяемых токенов* (NFT)
 - 3.6.2. Токенизация физических или виртуальных активов
 - 3.6.3. Цифровые активы в метавселенной. Примеры использования
- 3.7. Экономика метавселенной
 - 3.7.1. Хранение и обмен ценностей с помощью криптовалют
 - 3.7.2. Бизнес-модели для пользователей и организаций
 - 3.7.3. Метавселенная финансов с использованием *блокчейна*

- 3.8. Цифровая идентичность
 - 3.8.1. Сертификация цифровой идентичности
 - 3.8.2. Аватары в метавселенной
 - 3.8.3. Цифровая идентичность пользователей и организаций
- 3.9. Смарт-контракты, DApps и крипто вселенная
 - 3.9.1. Реальный мир vs. Виртуальный мир. Переосмысление своей деятельности
 - 3.9.2. Децентрализованные приложения
 - 3.9.3. Применение блокчейна. Новая вселенная возможностей
- 3.10. Метавселенная. Новый интернет
 - 3.10.1. Переосмысление интернета через метавселенную
 - 3.10.2. Новая экономическая и социальная среда
 - 3.10.3. Соединение физического и виртуального мира

Модуль 4. Децентрализованные финансы и инвестиции (DeFi) в метавселенной

- 4.1. Децентрализованные финансы (DeFi) в метавселенной
 - 4.1.1. Децентрализованные финансы
 - 4.1.2. Финансы в децентрализованной среде
 - 4.1.3. Внедрение децентрализованного финансирования
- 4.2. Передовые финансовые концепции применительно к DeFi
 - 4.2.1. Денежная масса и инфляция
 - 4.2.2. Объемный и маржинальный бизнес
 - 4.2.3. Обеспечение и доходность
- 4.3. Бизнес-модели DeFi применительно к метавселенной
 - 4.3.1. Лендинг и доходное фермерство
 - 4.3.2. Платежные системы
 - 4.3.3. Банковские и страховые услуги
- 4.4. Платформы DeFi, применяемые в метавселенной
 - 4.4.1. DEX
 - 4.4.2. Кошельки
 - 4.4.3. Инструменты аналитики



- 4.5. *Денежный поток* в проектах DeFi, ориентированных на метавселенную
 - 4.5.1. *Денежный поток* в проектах DeFi
 - 4.5.2. *Источники денежного потока*
 - 4.5.3. *Объем vs. Маржа*
- 4.6. *Экономика токенов*. Применение в метавселенной
 - 4.6.1. *Экономика токенов*
 - 4.6.2. *Применение токена*
 - 4.6.3. *Устойчивость токена*
- 4.7. Управление DeFi с фокусом на метавселенную
 - 4.7.1. *Управление DeFi*
 - 4.7.2. *Модели управления*
 - 4.7.3. *DAO*
- 4.8. Значение DeFi в метавселенной
 - 4.8.1. *Синергия между DeFi и метавселенной*
 - 4.8.2. *Значение DeFi в метавселенной*
 - 4.8.3. *Рост метавселенной за счет DeFi*
- 4.9. DeFi в метавселенной. Примеры использования
 - 4.9.1. *DeFi в метавселенной. Примеры использования*
 - 4.9.2. *Нативные бизнес-модели Web 3.0*
 - 4.9.3. *Гибридные бизнес-модели*
- 4.10. Будущее DeFi в метавселенной
 - 4.10.1. *Соответствующие участники*
 - 4.10.2. *Направления развития*
 - 4.10.3. *Массовое внедрение*

Модуль 5. Передовые технологии для разработки метавселенной

- 5.1. Современное состояние дел в области разработки метавселенной
 - 5.1.1. *Технические аспекты для Web 2.0*
 - 5.1.2. *Технологии, поддерживающие метавселенную*
 - 5.1.3. *Технические аспекты для Web 3.0*
- 5.2. Среда разработки, языки программирования и *фреймворки* Web 2.0
 - 5.2.1. *Среды разработки Web 2.0*
 - 5.2.2. *Язык программирования Web2*
 - 5.2.3. *Фреймворки Web2*
- 5.3. Среда разработки, языки программирования и *фреймворки* Web 3.0
 - 5.3.1. *Среды разработки Web2*
 - 5.3.2. *Язык программирования Web2*
 - 5.3.3. *Фреймворки Web2*
- 5.4. *Оракулы и мультичейн*
 - 5.4.1. *Onchain vs. Offchain*
 - 5.4.2. *Интероперабельность*
 - 5.4.3. *Мультичейн*
- 5.5. *Графические движки и программное обеспечение для 3D-дизайна*
 - 5.5.1. *CPU vs. GPU*
 - 5.5.2. *Графические движки*
 - 5.5.3. *Программное обеспечение для 3D-дизайна*
- 5.6. *Устройства и платформы*
 - 5.6.1. *Оборудование для видеоигр*
 - 5.6.2. *Платформы*
 - 5.6.3. *Современный конкурентный ландшафт*
- 5.7. *Большие данные и искусственный интеллект в метавселенной*
 - 5.7.1. *Наука о данных. Преобразование данных в информацию*
 - 5.7.2. *Большие данные. Стратегия жизненного цикла данных в метавселенной*
 - 5.7.3. *Искусственный интеллект. Персонализация пользовательского опыта*

- 5.8. Дополненная реальность, виртуальная реальность и смешанная реальность в метавселенной
 - 5.8.1. Альтернативные реальности
 - 5.8.2. Дополненная реальность vs. Виртуальная реальность
 - 5.8.3. Смешанная реальность
- 5.9. Интернет вещей и 3D-реконструкция
 - 5.9.1. 5G и телекоммуникационные сети
 - 5.9.2. Интернет вещей
 - 5.9.3. 3D-реконструкция
- 5.10. Будущее технологий. Метавселенная 2050 года
 - 5.10.1. Технологические барьеры
 - 5.10.2. Пути развития
 - 5.10.3. Метавселенная 2050 года

Модуль 6. Игровая индустрия и киберспорт как ворота в метавселенную

- 6.1. Метавселенная через видеоигры
 - 6.1.1. Интерактивный опыт
 - 6.1.2. Рост и становление рынка
 - 6.1.3. Зрелость отрасли
- 6.2. Питательная среда для современных метавселенных
 - 6.2.1. ММО
 - 6.2.2. Вторая жизнь
 - 6.2.3. PlayStation Home
- 6.3. Мультиплатформенная метавселенная. Массовая революция концепции
 - 6.3.1. Нил Стивенсон и его произведение "Лавина"
 - 6.3.2. От научной фантастики к реальности
 - 6.3.3. Марк Цукерберг Мета. Массовая революция концепции
- 6.4. Состояние индустрии видеоигр. Платформы или каналы метавселенной
 - 6.4.1. Фигуры индустрии видеоигр
 - 6.4.2. Платформы или каналы метавселенной
 - 6.4.3. Экономические прогнозы на ближайшие годы
 - 6.4.4. Как извлечь максимальную выгоду из отличного состояния отрасли?

- 6.5. Бизнес-модели: F2P vs. Premium
 - 6.5.1. Free to play или F2P
 - 6.5.2. Premium
 - 6.5.3. Гибридные модели. Альтернативные предложения
- 6.6. Play to earn
 - 6.6.1. Успех CryptoKitties
 - 6.6.2. Axie Infinity. Другие истории успеха
 - 6.6.3. Исчезновение Play to Earn и создание Play & Earn
- 6.7. GameFi: парадигма игрок-инвестор
 - 6.7.1. GameFi
 - 6.7.2. Видеоигры как работа
 - 6.7.3. Нарушение классической модели развлечений
- 6.8. Метавселенная в классической экосистеме индустрии
 - 6.8.1. Предвзвешенные фанатов, обобщенный плохой имидж
 - 6.8.2. Технологические трудности и трудности внедрения
 - 6.8.3. Недостаточная зрелость
- 6.9. Метавселенная: Интерактивность vs. Игровой опыт
 - 6.9.1. Интерактивный опыт и игровой опыт
 - 6.9.2. Типы пользовательского опыта в современных метавселенных
 - 6.9.3. Идеальный баланс между ними
- 6.10. Метавселенная для киберспорта
 - 6.10.1. Трудности роста команд
 - 6.10.2. Метавселенная: погружение в мир, сообщества и эксклюзивные клубы
 - 6.10.3. Монетизация пользователей с помощью технологии блокчейн

Модуль 7. Бизнес-модели. Примеры использования в метавселенной

- 7.1. Метавселенная, бизнес-модель
 - 7.1.1. Метавселенная как бизнес-модель
 - 7.1.2. Риски
 - 7.1.3. Изменения в привычках
- 7.2. Инструменты маркетинга и рекламы в метавселенной
 - 7.2.1. AR&AI. Маркетинговая революция
 - 7.2.2. VR-маркетинг
 - 7.2.3. Видеомаркетинг
 - 7.2.4. Прямые трансляции
- 7.3. Виртуальные пространства для компаний
 - 7.3.1. Соединение реального и виртуального мира
 - 7.3.2. Метавселенная и предприятие. Виртуальные пространства для компаний
 - 7.3.3. Влияние и репутация брендов
- 7.4. Метавселенная: образование и разрушительное обучение. Применение в промышленности
 - 7.4.1. Электронное обучение
 - 7.4.2. Интероперабельность обучения
 - 7.4.3. Web 3.0 и метавселенная. Революция на рынке труда
- 7.5. Революция в сфере туризма и культуры
 - 7.5.1. VR & AR. Новая концепция путешествий
 - 7.5.2. Влияние на реальный и виртуальный мир
 - 7.5.3. Устранение географических барьеров
- 7.6. Коммерциализация продуктов и услуг путем соединения реального мира с виртуальным и наоборот
 - 7.6.1. Создание новых каналов продаж
 - 7.6.2. Улучшение пользовательского опыта в процессе покупки
 - 7.6.3. Потребление контента
- 7.7. События в метавселенной через виртуальные среды
 - 7.7.1. Сеть контента
 - 7.7.2. Новые пути коммуникации во взаимодействии
 - 7.7.3. Неограниченный охват

- 7.8. Управление данными и безопасность в метавселенной
 - 7.8.1. Управление и безопасность. Защита данных
 - 7.8.2. Интероперабельность данных
 - 7.8.3. Прослеживаемость
- 7.9. Визуальное SEO. Позиционирование в интернете
 - 7.9.1. AI — основа нового позиционирования
 - 7.9.2. Добавленная ценность для аудитории
 - 7.9.3. Уникальный и персонализированный контент
- 7.10. DAO в метавселенной
 - 7.10.1. Опора на блокчейн
 - 7.10.2. Управление и право принятия решений
 - 7.10.3. Лояльность сообщества

Модуль 8. Экосистема метавселенной и основные действующие лица

- 8.1. Открытые инновационные экосистемы в метавселенной
 - 8.1.1. Сотрудничество при разработке открытых экосистем
 - 8.1.2. Открытые инновационные экосистемы в метавселенной
 - 8.1.3. Влияние экосистем на рост метавселенной
- 8.2. Проекты *Open source*. Катализаторы технологического развития
 - 8.2.1. *Open source* как ускоритель инноваций
 - 8.2.2. Интеграция проектов *Open Source*. Полный обзор
 - 8.2.3. Открытые стандарты и технологии как ускорители
- 8.3. Сообщества Web 3.0
 - 8.3.1. Процесс создания и развития сообществ
 - 8.3.2. Вклад сообществ в технический прогресс
 - 8.3.3. Наиболее актуальные сообщества Web 3.0
- 8.4. Сети и социальные отношения в Интернете
 - 8.4.1. Технологии, облегчающие новые способы взаимоотношений друг с другом
 - 8.4.2. Физическая и цифровая среда для создания сообществ Web 3.0
 - 8.4.3. Эволюция социальных сетей Web 2.0 в сторону Web 3.0

- 8.5. Пользователи, компании и экосистема. Продвижение метавселенной
 - 8.5.1. Метавселенные с видением Web 3.0
 - 8.5.2. Корпорации, инвестирующие в метавселенную
 - 8.5.3. Экосистема, позволяющая предложить комплексное решение
- 8.6. Создатели контента в метавселенной
 - 8.6.1. Цифровые кочевники
 - 8.6.2. Организации, создающие новый канал взаимодействия с клиентами
 - 8.6.3. *Инфлюенсеры, стримеры или геймеры как ранние пользователи*
- 8.7. Поставщики опыта в метавселенной
 - 8.7.1. Переосмысленные каналы продаж
 - 8.7.2. Иммерсивный опыт
 - 8.7.3. Справедливая и прозрачная персонализация
- 8.8. Децентрализация и технологическая инфраструктура в метавселенной
 - 8.8.1. Распределенные и децентрализованные технологии
 - 8.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
 - 8.8.3. Ключевые технологические уровни для эволюции метавселенной
- 8.9. Человеческий интерфейс, электронные устройства, обеспечивающие работу с метавселенной
 - 8.9.1. Опыт, предлагаемый существующими технологическими устройствами
 - 8.9.2. Передовые технологии в метавселенной
 - 8.9.3. Расширенная реальность (XR) как погружение в метавселенную
- 8.10. Инкубаторы, акселераторы и инвестиционные механизмы в метавселенной
 - 8.10.1. Инкубаторы и акселераторы для развития бизнеса в метавселенной
 - 8.10.2. Финансирование и инвестиции в метавселенной
 - 8.10.3. Привлечение *интеллектуального капитала*

Модуль 9. Маркетинг в метавселенной

- 9.1. Метавселенная. Новая платформа для потребления рекламного контента
 - 9.1.1. Большой взрыв. Зарождение рекламы
 - 9.1.2. Серотонин: двигатель, который двигает аватары
 - 9.1.3. Непосредственность — новая мера удовлетворения
- 9.2. Перенаправление трафика на метавселенные: переход от воронки к конверсионной атмосфере
 - 9.2.1. Реклама как молекула, обволакивающая цифровые экосистемы
 - 9.2.2. Обитатели метавселенной
 - 9.2.3. Эндосфера метавселенной
- 9.3. Конверсия метавселенной: монетизация атмосферы
 - 9.3.1. Прибыльность
 - 9.3.2. Известность, конверсия, *ретаргетинг* и лояльность
 - 9.3.3. Покупки: топливо метавселенной
- 9.4. Рекламные медиабарьеры Традиционные vs. Метавселенная
 - 9.4.1. Традиционная реклама. Медиа
 - 9.4.2. Метавселенная: контур трехмерных опор
 - 9.4.3. Трансформация рекламных традиций
- 9.5. *Воронка* метавселенной: трехмерная воронка
 - 9.5.1. Контакты
 - 9.5.2. Перспективы
 - 9.5.3. Клиенты
- 9.6. KPI's в метавселенной: измерение эффекта от рекламы в иммерсивном пространстве
 - 9.6.1. Внимание
 - 9.6.2. Интерес
 - 9.6.3. Решение
 - 9.6.4. Действия
 - 9.6.5. Воспоминание

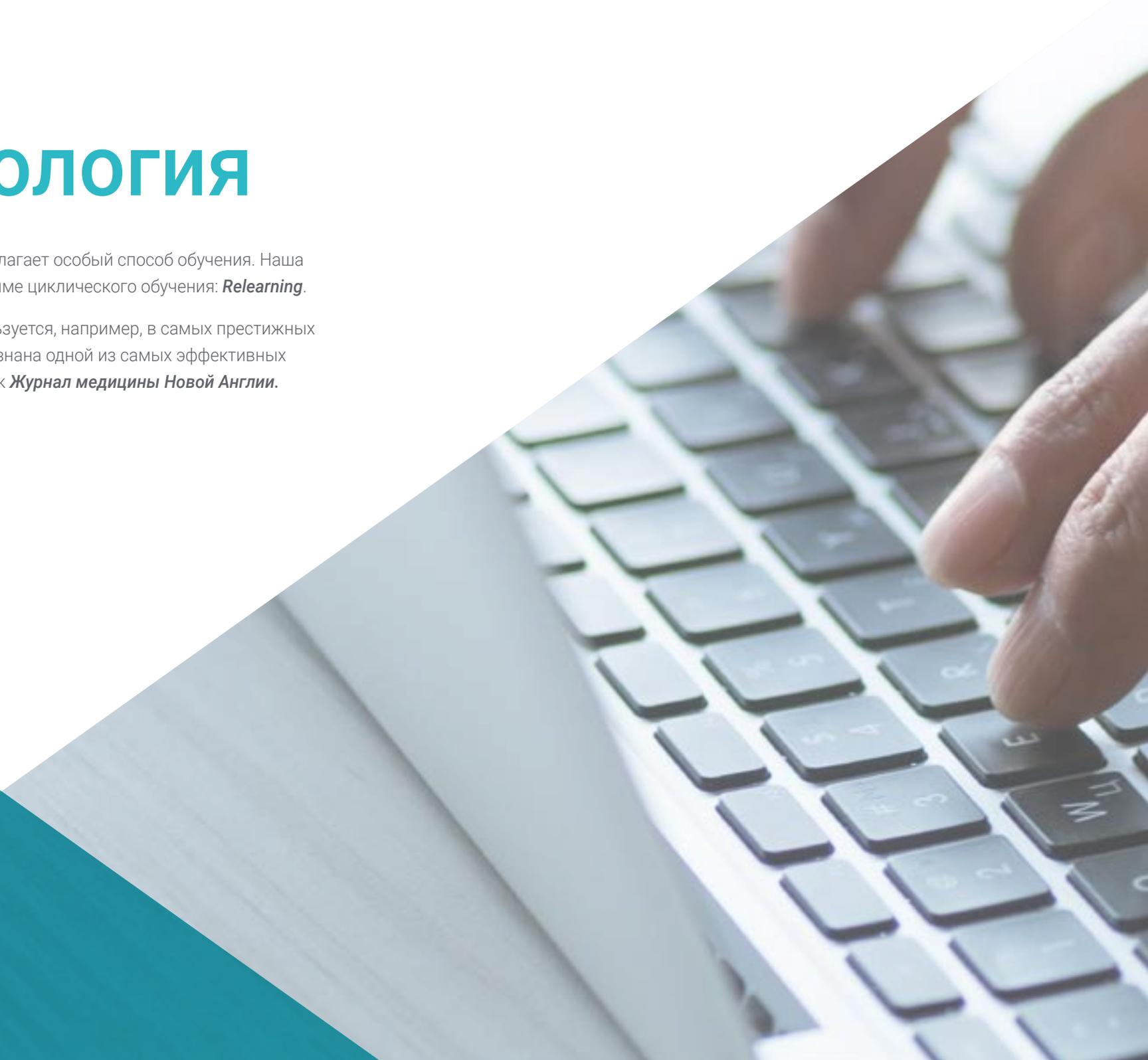
- 9.7. Реклама в метавселенной
 - 9.7.1. Цифровое развитие чувств в метавселенной: обман сознания
 - 9.7.2. Привлечение пользователей с помощью невиданных ранее трехмерных впечатлений
 - 9.7.3. Новые трехмерные медиа
 - 9.8. NFT: новые клубы лояльности
 - 9.8.1. Покупательская лояльность
 - 9.8.2. Презумпция эксклюзивности
 - 9.8.3. NFT как идентификатор в метавселенной
 - 9.9. Потребительский опыт в метавселенной
 - 9.9.1. Приближение продукта к потребителю
 - 9.9.2. Ограничения трехмерных сред: 6 органов чувств
 - 9.9.3. Создание управляемых сред
 - 9.10. Истории успеха маркетинга в метавселенной
 - 9.10.1. Аватары
 - 9.10.2. Экономика
 - 9.10.3. Гейминг
- Модуль 10. Текущий ландшафт в гонке за построение метавселенной будущего**
- 10.1. Представление *игроков* отрасли о метавселенной
 - 10.1.1. Реализация метавселенной в существующих структурах
 - 10.1.2. Компании, занимающиеся разработкой метавселенной
 - 10.1.3. Устоявшиеся компании на метавселенной
 - 10.2. Цифровая идентичность и социально-этические последствия метавселенной
 - 10.2.1. Цифровая идентичность в метавселенной
 - 10.2.2. Социальные последствия
 - 10.2.3. Этические последствия
 - 10.3. Метавселенная за пределами *игр*
 - 10.3.1. *Гейминг* как точка соприкосновения
 - 10.3.2. Сектора, которые останутся
 - 10.3.3. Перерождение некоторых видов бизнеса
 - 10.4. Рабочая и профессиональная среда в метавселенной
 - 10.4.1. Определение возможностей трудоустройства в метавселенной
 - 10.4.2. Новые пути развития карьеры
 - 10.4.3. Адаптация текущих рабочих мест к метавселенной
 - 10.5. Нейромаркетинг в метавселенной
 - 10.5.1. Поведение потребителей в метавселенной
 - 10.5.2. Экспериментальный маркетинг
 - 10.5.3. Стратегии нейромаркетинга в метавселенной
 - 10.6. Метавселенная и кибербезопасность
 - 10.6.1. Соответствующие угрозы
 - 10.6.2. Идентификация изменений цифровой безопасности в метавселенной
 - 10.6.3. Фактическое состояние кибербезопасности в метавселенной
 - 10.7. Эмоциональные и психологические последствия опыта метавселенной. Передовая практика
 - 10.7.1. Адаптация к новому опыту
 - 10.7.2. Побочные эффекты взаимодействия с метавселенной
 - 10.7.3. Эффективная практика работы с метавселенной
 - 10.8. Адаптация законности к метавселенной
 - 10.8.1. Современные правовые проблемы в метавселенной
 - 10.8.2. Необходимые изменения в законодательстве
 - 10.8.3. Договоры, интеллектуальная собственность и другие виды отношений
 - 10.9. Краткосрочная, среднесрочная и долгосрочная *дорожная карта* для метавселенной
 - 10.9.1. Краткосрочная дорожная карта
 - 10.9.2. Среднесрочная дорожная карта
 - 10.9.3. Долгосрочная дорожная карта
 - 10.10. Метавселенная, парадигма будущего
 - 10.10.1. Уникальная возможность роста
 - 10.10.2. Специализация в метавселенной
 - 10.10.3. Монетизация виртуальности будущего

06

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Кейс-метод является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании кейс-метода - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей курса студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

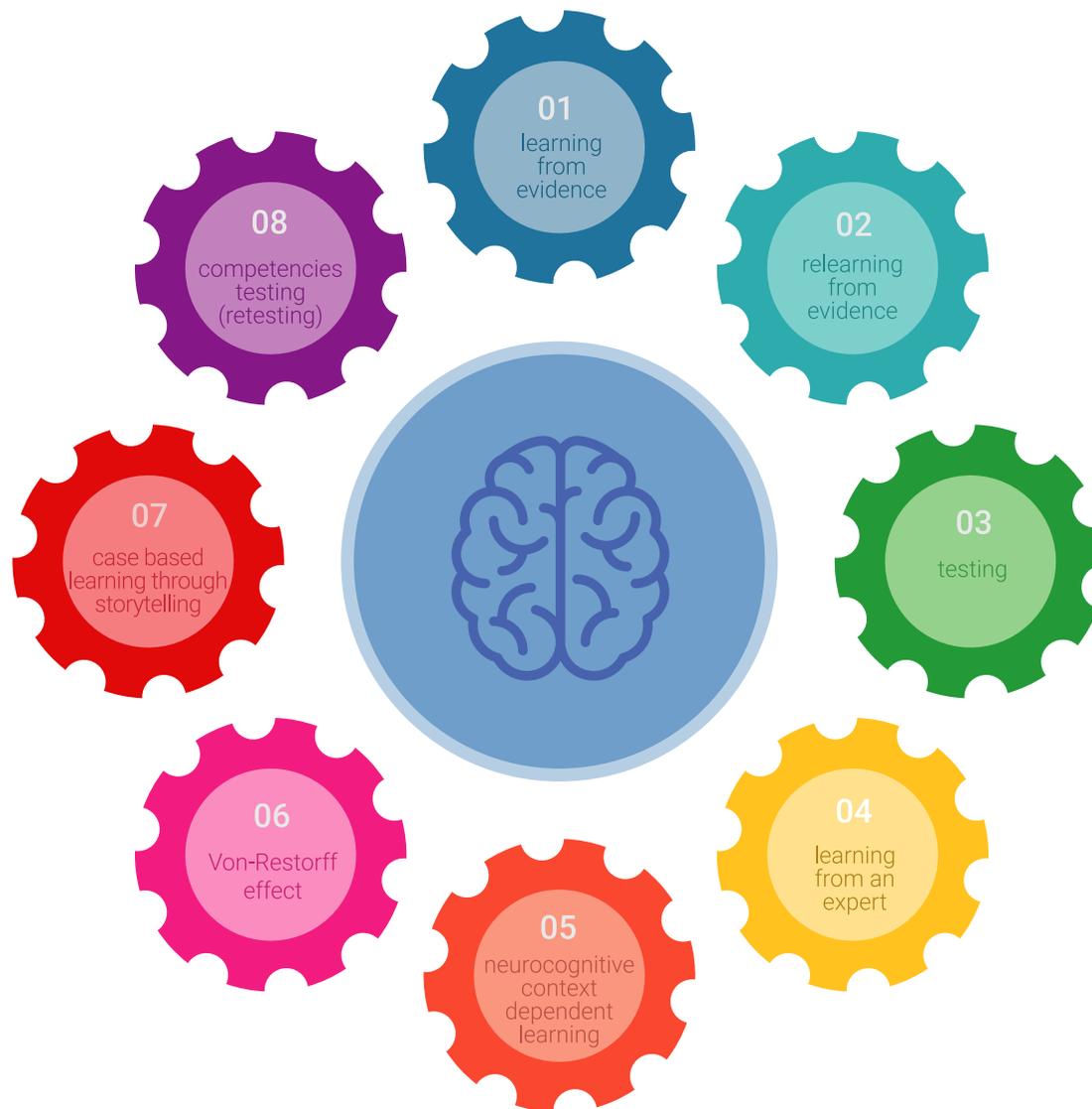
TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает различные дидактические элементы в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

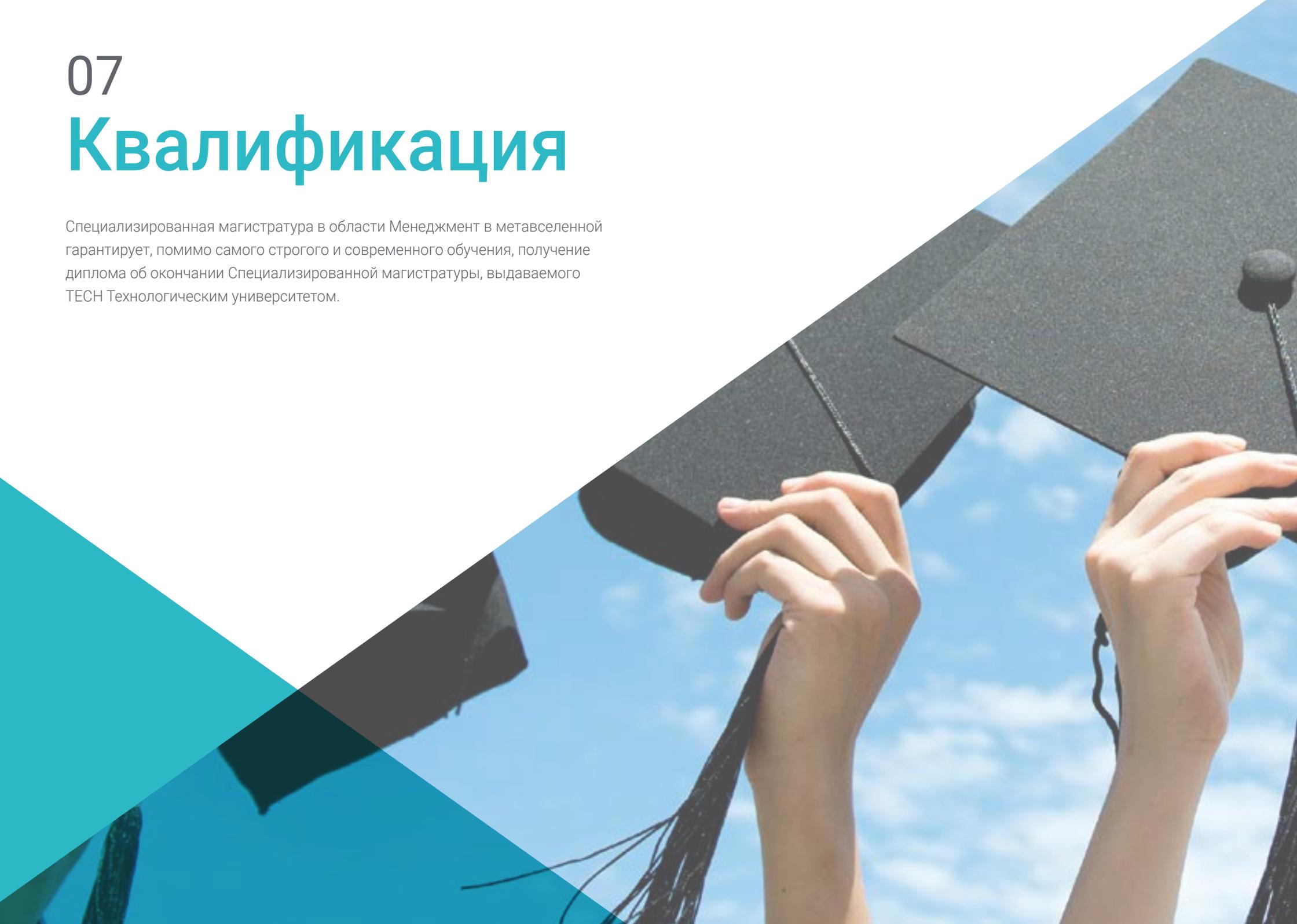
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



07

Квалификация

Специализированная магистратура в области Менеджмент в метавселенной гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данная **Специализированная магистратура в области Менеджмент в метавселенной** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в Специализированной магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Специализированная магистратура в области Менеджмент в метавселенной**

Количество учебных часов: **1500 часов**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Специализированная
магистратура

Менеджмент в метавселенной

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Специализированная магистратура Менеджмент в метавселенной

