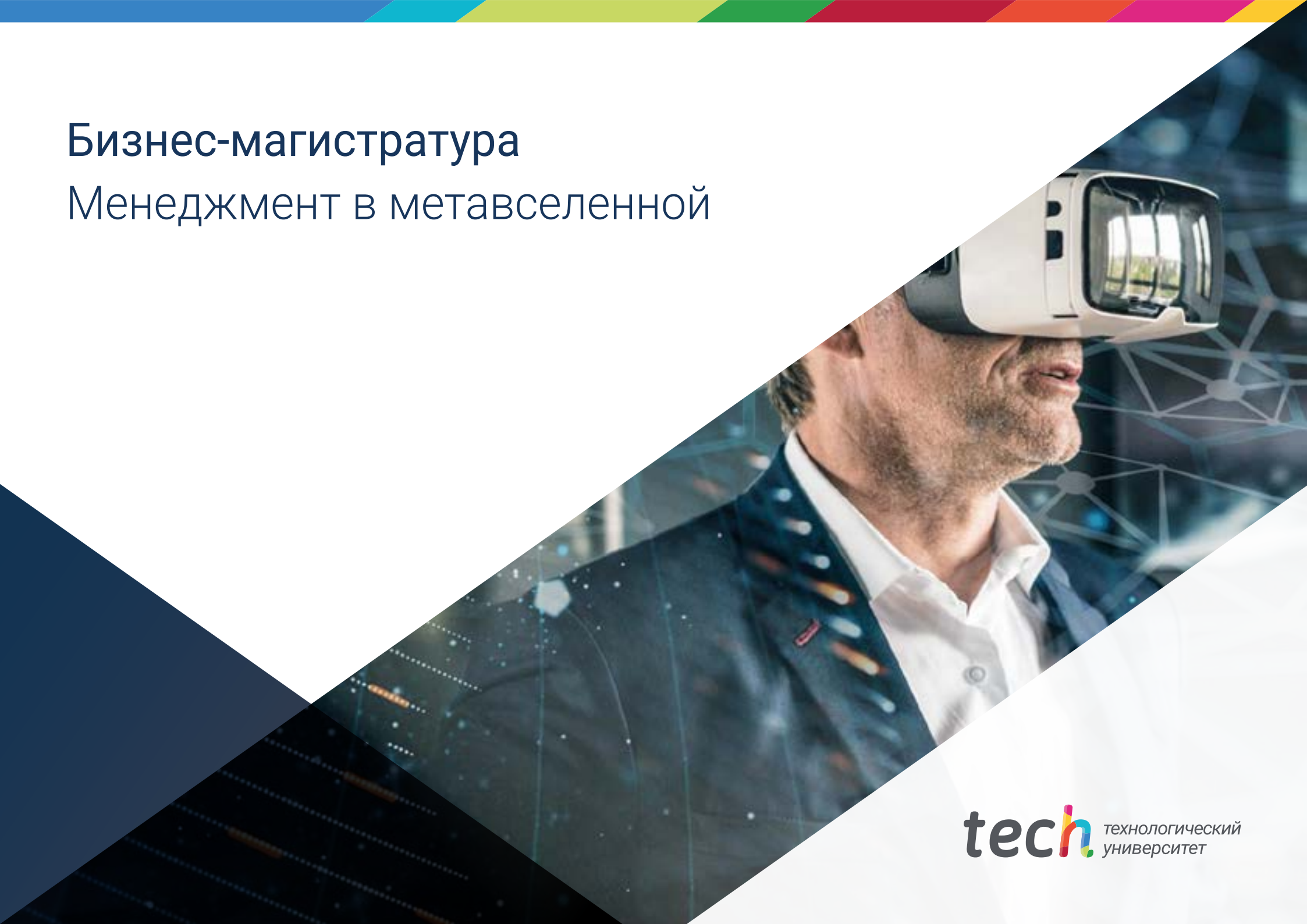


Бизнес-магистратура

Менеджмент в метавселенной





Бизнес-магистратура Менеджмент в метавселенной

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн
- » Программа предназначена для: выпускников университетов, дипломированных специалистов и бакалавров, окончивших университет по любой из специальностей в области социально-правовых и административных наук, наук о бизнесе, а также для профессионалов в области технологий, которые стремятся пересмотреть свою карьеру в индустрии с большими перспективами.

Веб-доступ: www.techtitude.com/ru/school-of-business/professional-master-degree/master-metaverse-management

Оглавление

01

Добро пожаловать

стр. 4

02

Почему стоит учиться в
TECH

стр. 6

03

Почему именно наша
программа?

стр. 10

04

Цели

стр. 14

05

Компетенции

стр. 20

06

Структура и содержание

стр. 26

07

Методология

стр. 40

08

Профиль наших учащихся

стр. 48

09

Руководство курса

стр. 52

10

Влияние на карьеру

стр. 58

11

Преимущества для
вашей компании

стр. 62

12

Квалификация

стр. 66

01

Добро пожаловать

За последнее десятилетие в киберпространство вторглись десятки проектов, основанных на виртуальных пространствах, которые ежегодно приносят миллионы долларов. Более того, развитие дополненной реальности, гиперсвязь и ускоренный рост web 3.0 приглашают пользователя войти в параллельную вселенную. Таким образом, речь идет о сфере, в которой, если у вас есть необходимые навыки, можно легко преуспеть. Поэтому данная программа была создана для того, чтобы студенты смогли получить специализацию в этой области посредством современного и динамичного обучения в 100% онлайн-формате. Так, вы овладеете навыками создания и управления децентрализованной метавселенной всего за 12 месяцев с гарантиями такого крупного университета, как TECH.



Бизнес-магистратура в области менеджмента в метавселенной.
TECH Технологический университет

“

Хотите повысить уровень ваших знаний до уровня такого гиганта метавселенной, как Марк Цукерберг? Поступайте на программу подготовки, которая даст вам все необходимое для достижения этой цели всего за 12 месяцев”

02

Почему стоит учиться в ТЕСН?

ТЕСН - это крупнейшая бизнес-школа 100% онлайн-формата в мире. Мы являемся элитной бизнес-школой с моделью самых высоких академических стандартов. Международный высокопроизводительный центр интенсивного обучения управленческим навыкам.



“

ТЕСН - это технологический
передовой университет, который
предоставляет все свои ресурсы
в распоряжение студентов, чтобы
помочь им достичь успеха в бизнесе”

В TECH Технологическом университете



Инновации

Мы предлагаем вам модель онлайн-обучения, сочетающую в себе новейшие образовательные технологии и максимальную педагогическую строгость. Уникальный метод с высочайшим международным признанием, который даст вам возможность развиваться в мире постоянных перемен, где инновации играют ключевую роль в деятельности каждого предпринимателя. *"История успеха от Microsoft Europe"* за включение в программы инновационной интерактивной мультимедиа-системы.



Высокие требования

Критерий приема в TECH не представляет больших затрат. Чтобы учиться у нас, вам не нужно делать большие инвестиции. Однако для того, чтобы получить диплом в TECH, необходимо проверить уровень знаний и возможностей студента. Наши академические стандарты очень высоки...

95%

студентов TECH успешно завершают обучение.



Нетворкинг

Профессионалы из разных стран принимают участие в образовании в TECH, чтобы вы смогли создать большую сеть контактов, полезных для вашего будущего.

+100000

менеджеров, прошедших ежегодную подготовку.

+200

разных национальностей.



Расширение прав и возможностей

Развивайтесь наряду с лучшими компаниями и профессионалами, обладающими большим авторитетом и влиянием. Мы создали стратегические альянсы и ценную сеть контактов с основными экономическими субъектами на 7 континентах.

+500

соглашений о сотрудничестве с лучшими компаниями.



Талант

Наша программа — это уникальное предложение для раскрытия вашего таланта в мире бизнеса. Возможность, с помощью которой вы сможете заявить о своих интересах и видении своего бизнеса.

TECH помогает студентам показать миру свой талант по окончании этой программы.



Мультикультурный контекст

Обучаясь в TECH, студенты могут получить уникальный опыт. Вы будете учиться в мультикультурном контексте. В программе с глобальным видением, благодаря которой вы сможете узнать о том, как работают в разных частях света, собрать самую свежую информацию, которая наилучшим образом соответствует вашей бизнес-идее.

Наши студенты представляют более 200 национальностей.

TECH стремится к совершенству и для этого обладает рядом характеристик, которые делают его уникальным университетом:



Анализ

TECH исследует критическую сторону ученика, его способность задавать вопросы, навыки решения проблем и навыки межличностного общения.



Академическое превосходство

TECH предлагает студентам лучшую методику онлайн-обучения. Университет сочетает метод *Relearning* (наиболее признанная во всем мире методология постдипломного образования) с «методом кейсов» Гарвардской школы бизнеса. Традиции и современность в сложном балансе и в контексте самого требовательного академического маршрута.



Экономия за счет масштаба

TECH — крупнейший в мире онлайн-университет. В его портфолио насчитывается более 10000 университетских последипломных программ. А в новой экономике **объем + технология = разрушительная цена**. Таким образом, мы заботимся о том, чтобы учеба для вас была не такой дорогой, как в другом университете.



Учитесь у лучших

Наши преподаватели объясняют, что привело их к успеху в их компаниях, работая в реальном, живом и динамичном контексте. Преподаватели, которые полностью посвящают себя тому, чтобы предложить вам качественную специализацию, которая позволит вам продвинуться по карьерной лестнице и выделиться в мире бизнеса.

Преподаватели представляют 20 различных национальностей.



В TECH у вас будет доступ к самому строгому и современному методу кейсов в академической среде"

03

Почему именно наша программа?

Прохождение программы TECH означает увеличение ваших шансов достичь профессиональный успех в области высшего менеджмента.

Это задача, которая требует усилий и самоотдачи, но которая открывает дверь в многообещающее будущее. Вы будете учиться у лучших преподавателей и с самой гибкой и инновационной образовательной методологией.



“

У нас самый престижный преподавательский состав и самый полный учебный план на рынке, что позволяет нам предложить вам обучение на самом высоком академическом уровне”

Эта программа обеспечит вам множество преимуществ в трудоустройстве и личной жизни, включая следующие:

01

Дать определенный толчок карьере студента

Мы даем вам возможность взять под контроль свое будущее и полностью раскрыть свой потенциал. Пройдя нашу программу, вы приобретете необходимые навыки, чтобы за короткий срок добиться положительных изменений в своей карьере.

70% студентов этой специализации добиваются успешных изменений в своей карьере менее чем за 2 года.

02

Разрабатывать стратегическое и глобальное видение компании

Мы предлагаем вам глубокое понимание общего менеджмента, чтобы узнать, как каждое решение влияет на различные функциональные области компании.

Наше глобальное видение компании улучшит ваше стратегическое мышление.

03

Утвердиться в высшем руководстве предприятием

Обучение в TECH означает открытие дверей в профессиональную область, в которой студенты смогут позиционировать себя в качестве менеджеров высокого уровня, обладающих широким видением международной среды.

Работать над более чем 100 реальными кейсами топ-менеджеров.

04

Брать на себя новые обязанности

Мы покажем вам последние тенденции, разработки и стратегии для осуществления вашей профессиональной деятельности в меняющихся условиях.

45% стажеров получают повышение внутри компании.

05

Получить доступ к мощной сети контактов

TECH формирует своих студентов, чтобы максимально расширить их возможности. С теми же заботами и желанием расти. Таким образом, можно будет обмениваться контактами партнеров, клиентов или поставщиков.

Вы найдете сеть контактов, необходимых для вашего профессионального развития.

06

Разрабатывать свой бизнес-проект в строгой последовательности

Вы получите глубокое стратегическое видение, которое поможет вам разработать собственный проект, принимая во внимание различные направления деятельности компании.

20% наших студентов разрабатывают собственную бизнес-идею.

07

Совершенствовать свои софт-скиллы и управленческие умения

Мы помогаем вам применять и развивать полученные знания и совершенствовать навыки межличностного общения, чтобы стать лидером, который меняет мир к лучшему.

Улучшите свои коммуникативные и лидерские навыки и продвигайтесь по карьерной лестнице.

08

Стать частью эксклюзивного сообщества

Мы предлагаем вам возможность стать частью сообщества элитных менеджеров, крупных компаний, известных институтов и квалифицированных профессоров из самых престижных университетов мира: сообщества TECH Технологического университета.

Мы даем вам возможность специализироваться с командой всемирно известных преподавателей.

04

Цели

Широкие бизнес-возможности, которые открываются благодаря метавселенной, стали причиной, по которой ТЕСН посчитал необходимым разработать программу, которая позволит специалистам, заинтересованным в этой области, получить специализированные и полезные знания о ее тонкостях. Именно поэтому целью Специализированной магистратуры является предоставление студентам самой исчерпывающей и инновационной информации, связанной с виртуальными средами, их технологическими потребностями и требованиями современного рынка. Таким образом, они смогут внедрить в свой профессиональный профиль возможность управления любым проектом, связанным с этой областью, с полной гарантией успеха.



“

Если в ваши цели входит овладение электронными устройствами, благодаря которым формируется метавселенная, не ищите дальше: эта Бизнес-магистратура даст вам все это и многое другое”

TECH делает цели своих студентов своими собственными.

Мы работаем вместе для достижения этих целей.

Бизнес-магистратура в области менеджмента в метавселенной научит студентов:

01

Оценивать значение ценностей блокчейна в новом виртуальном мире

02

Глубоко изучить возможности, которые блокчейн предлагает нам как пользователям метавселенной

03

Обосновывать веб 3.0 как основной компонент для создания метавселенной

04

Определять барьеры и потенциал VR и AI

05

Получать общее представление о традиционном финансовом ландшафте, его недостатках и достоинствах



06

Определять мотивацию и принимать решения для децентрализованного финансирования

08

Разрабатывать способность понимания продвинутых концепций программирования

09

Определять самые влиятельные видеоигры в истории, предшествовавшие появлению концепции метавселенной

07

Получить специализированное понимание текущего технологического ландшафта применительно к Web3 и метавселенной

10

Устанавливать, как возникли многопользовательские онлайн-видеоигры и какой вклад они внесли, став популярными, и какой опыт они перенесли в виртуальные среды сегодня



11

Развивать потенциал бизнеса в метавселенной в различных секторах и отраслях

12

Анализировать различные действия социального воздействия, воспроизводимые в реальном мире

13

Анализировать влияние открытых ресурсов на развитие экосистемы метавселенной

14

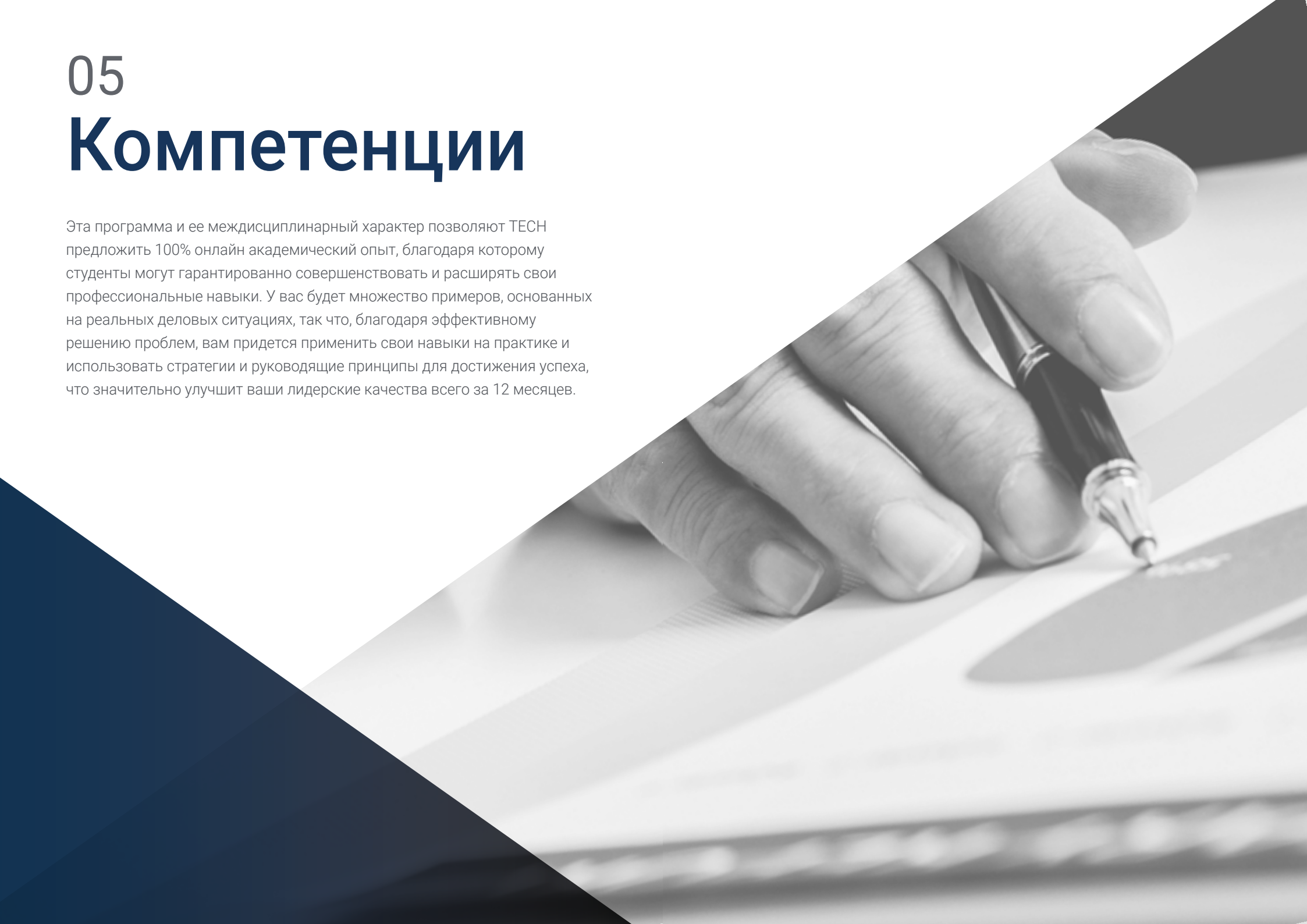
Изучать роль сообществ в развитии экосистемы



05

Компетенции

Эта программа и ее междисциплинарный характер позволяют ТЕСН предложить 100% онлайн академический опыт, благодаря которому студенты могут гарантированно совершенствовать и расширять свои профессиональные навыки. У вас будет множество примеров, основанных на реальных деловых ситуациях, так что, благодаря эффективному решению проблем, вам придется применить свои навыки на практике и использовать стратегии и руководящие принципы для достижения успеха, что значительно улучшит ваши лидерские качества всего за 12 месяцев.



“

Идеальная программа для совершенствования навыков маркетинга продуктов и услуг путем соединения реального мира с виртуальным в стиле "мета"

01

Расшифровывать бизнес-возможности
для пользователей и организаций

02

Переходить от Web 3.0 к метавселенной

03

Изучить законодательство,
лежащее в основе метавселенных

04

Проанализировать различные типы цифровой
идентификации, лежащие в основе метавселенной

05

Раскрыть роль данных в метавселенной

DEF
DECENTRALIZED
FINANCE

06

Преобразовать примеры использования *блокчейна* в ценности для пользователей метавселенной

08

Познакомиться с функционированием основных платформ в экосистеме

09

Оценить возможности взаимосвязи между платформами и провайдерами в экосистеме метавселенной

07

Разработать фундаментальные концепции децентрализованных финансов

10

Повысить способность проектировать текущие технологии на будущее

11

Детально разграничивать интерактивный опыт игр Установить различия между обеими концепциями для определения целей, которые должны быть достигнуты в рамках нашего бизнеса

14

Определить преимущества и проблемы, с которыми сталкиваются бренды при использовании метавселенной

12

Применять инструменты, предоставляемые современными технологиями, для создания синергии между специализированными рынками, такими как киберспорт и метавселенная



13

Обосновать, почему *Business to Avatar* является основной бизнес-моделью для брендов

15

Составить карту игроков экосистемы и понять их роли

16

Глубоко изучить проекты, разрабатывающие метавселенную совместно с экосистемой

18

Разработать новые подрывные возможности

19

Усовершенствовать идеи, уже созданные для метавселенной, и уметь находить решения проблем, возникающих в настоящее время в связи с развитием метавселенной

17

Монетизировать метавселенную

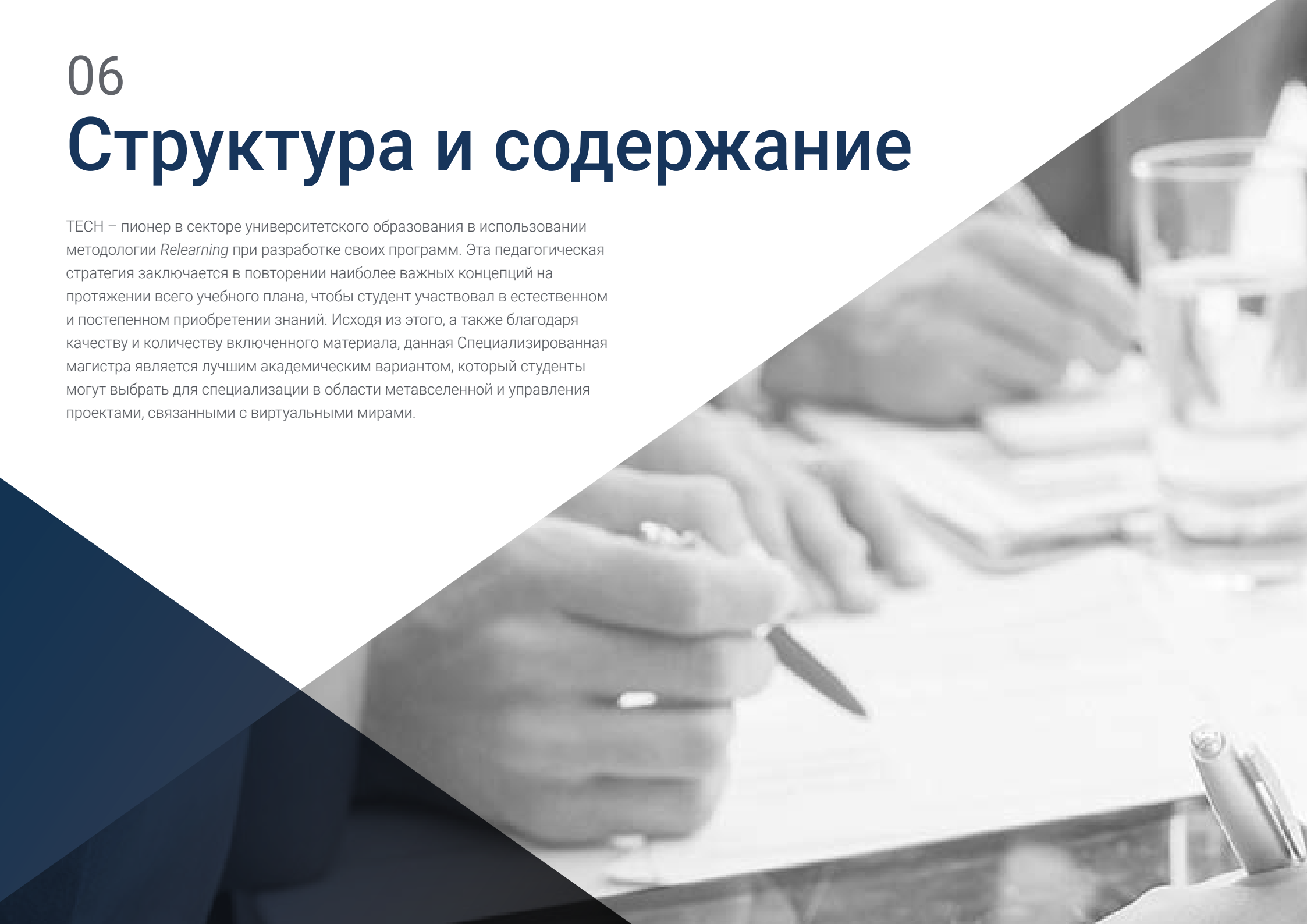
20

Реагировать на социальные и психологические последствия метавселенной в настоящем и закрепить эти знания как основу для решения будущих проблем в этих областях

06

Структура и содержание

TECH – пионер в секторе университетского образования в использовании методологии *Relearning* при разработке своих программ. Эта педагогическая стратегия заключается в повторении наиболее важных концепций на протяжении всего учебного плана, чтобы студент участвовал в естественном и постепенном приобретении знаний. Исходя из этого, а также благодаря качеству и количеству включенного материала, данная Специализированная магистра является лучшим академическим вариантом, который студенты могут выбрать для специализации в области метавселенной и управления проектами, связанными с виртуальными мирами.



“

*С этой Специализированной магистратурой
TECH предоставляет в ваше распоряжении
знания о международном законодательстве
в области метавселенной, чтобы вы могли
эффективно и без административных
препятствий развивать ваши проекты”*

Учебный план

При разработке учебного плана этой Специализированной магистратуры в области менеджмента в метавселенной ТЕСН учел рекомендации команды преподавателей, которые, будучи профессионалами в этом секторе, детально знакомы с ее спецификацией и требованиями, которым должен соответствовать выпускник, чтобы преуспеть в ней. Благодаря этому удалось создать междисциплинарную, передовую и интенсивную программу подготовки, которая научит вас решать сложные задачи и принимать решения в бизнес-среде индустрии *гейминга*.

Это академический опыт, состоящий из 1 500 часов разнообразного содержания, от лучшей учебной программы до примеров использования в метавселенной, не забывая о дополнительных материалах, которые студенты могут использовать для индивидуального изучения различных разделов программы. Так, студенты смогут глубоко изучить такие аспекты, как ключи для разработки децентрализованной метавселенной, успешных бизнес-моделей в этой отрасли и основных игроков, участвующих в виртуальном проекте.

Таким образом, вы получите очень высокий уровень специализации наравне с лучшими экспертами в данной области. Кроме того, включение этой программы подготовки в ваше резюме откроет двери к благополучной и успешной будущей карьере, в которой вы сможете достичь даже самых амбициозных профессиональных целей. Таким образом, это уникальная академическая возможность стать следующим Марком Цукербергом всего за 12 месяцев обучения и в 100% онлайн-формате.

Эта программа рассчитана на 12 месяцев и состоит из 10 модулей:

Модуль 1	Веб 3.0. Основа метавселенной
Модуль 2	Метавселенная
Модуль 3	Блокчейн: ключ к построению децентрализованной метавселенной
Модуль 4	Децентрализованные инвестиции и финансы в метавселенной
Модуль 5	Передовые технологии для разработки метавселенной
Модуль 6	Индустрия гейминга и киберспорта как вход в метавселенную
Модуль 7	Бизнес-модели. Примеры применения в метавселенной
Модуль 8	Экосистема и главные акторы метавселенной
Модуль 9	Маркетинг в метавселенной
Модуль 10	Современная панорама в гонке по созданию метавселенной будущего



Где, когда и как учиться?

ТЕСН предлагает возможность пройти Специализированную магистратуру в области менеджмента в метавселенной в полностью онлайн-формате. В течение 12 месяцев обучения вы сможете в любое время получить доступ ко всему содержанию данной программы, что позволит вам самостоятельно управлять учебным временем.

Уникальный, ключевой и решающий опыт обучения для повышения вашего профессионального роста.

Модуль 1. Веб 3.0. Основа метавселенной

1.1. Интернет. От ARPAnet к WWW

- 1.1.1. ARPAnet. Военное происхождение сети
- 1.1.2. Современные протоколы и моторы поиска
- 1.1.3. Цифровая революция. Социальные сети и электронная коммерция

1.2. От веб 2.0 к веб 3.0

- 1.2.1. Взаимодействие и социальный характер сети
- 1.2.2. Парадигма децентрализации и всеобщего присутствия
- 1.2.3. Семантика сети и искусственный интеллект

1.3. Веб 3.0. Лучшая практика

- 1.3.1. Безопасность и конфиденциальность
- 1.3.2. Прозрачность и децентрализация
- 1.3.3. Быстрота и доступность

1.4. Веб 3.0. Применения

- 1.4.1. Сири и новые модели виртуальных помощников
- 1.4.2. Wolfram Alpha или альтернатива веб 3.0 к Google
- 1.4.3. Second Life. Продвинутое 3D среды

1.5. Роль технологических компаний в веб 3.0

- 1.5.1. От Facebook к Meta
- 1.5.2. Гиперфинансирование и компании без генерального директора
- 1.5.3. "Форум стандартов метавселенной" и веб 5.0

1.6. Регулирование и соблюдение норм в веб 3.0

- 1.6.1. Конечные пользователи веб 3.0
- 1.6.2. Бизнес-модели для пользователей и организаций
- 1.6.3. Регулирование и соблюдение норм

1.7. Веб 3.0 в бизнесе Воздействие

- 1.7.1. Воздействие веб 3.0 на бизнес
- 1.7.2. Социальные отношения между брендами и пользователями. Новая среда
- 1.7.3. Электронная коммерция, следующий уровень

1.8. Переход на веб 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 веб 3.0
- 1.9.3. Веб 3.0. Вклад

1.10. Без веб 3.0 невозможна метавселенная

- 1.10.1. Веб 3.0 и метавселенная
- 1.10.2. Виртуальная среда: экспоненциальные технологии
- 1.10.3. Связь с физическим миром в веб 3.0: успех

Модуль 2. Метавселенная

2.1. Экономика в метавселенной: криптовалюты и нефункциональные токены (NFTs) 2.1.1. Криptomoneda и NFTs. Основы экономики метавселенной 2.1.2. Цифровая экономика 2.1.3. Операционная совместимость для устойчивой экономики	2.2. Метавселенная и веб 3.0 в пространстве криптовалют 2.2.1. Метавселенная и веб 3.0 2.2.2. Децентрализованные технологии 2.2.3. Блокчейн, основа веб 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. Федеральная резервная система (ФРС) 2.4.2. Законодательство в метавселенной 2.4.3. Добыча
2.5. Цифровая идентичность для людей, активов и компаний 2.5.1. Онлайн-репутация 2.5.2. Защита 2.5.3. Воздействие цифровой идентичности на реальный мир	2.6. Новые каналы продажи 2.6.1. <i>Business to avatar</i> 2.6.2. Совершенствование 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. Подстроенный под индивидуума опыт 2.7.3. Сила манипуляции массами	2.8. VR, AR, AI и IoT 2.8.1. Передовые технологии. Успех метавселенной 2.8.2. Иммерсивный опыт 2.8.3. Технологический анализ. Применения
2.9. Ключевые аспекты метавселенной: присутствие, совместимость и стандартизация 2.9.1. Совместимость. Первая заповедь 2.9.2. Стандартизация метавселенной для правильного функционирования 2.9.3. Метавселенные метавселенной	2.10. Недвижимость в метавселенной 2.10.1. Метод финансового рычага в метавселенной 2.10.2. Безграничная торговля в виртуальных пространствах 2.10.3. Сокращение торговли в физических пространствах		

Модуль 3. Блокчейн: ключ для создания децентрализованной метавселенной

3.1. Биткойн 3.1.1. Сатоши Накамото 3.1.2. Воздействие биткойна на экономический, политический и социальный контексты 3.1.3. Экосистема биткойна. Примеры использования	3.2. Публичные или частные блокчейны. Новые модели 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. Бизнесы будущего
3.5. Модель руководства метавселенной посредством ДАО 3.5.1. Ценность ДАО для метавселенной 3.5.2. ДАО. Прозрачные правила для пользователей 3.5.3. Имеющие ценность для метавселенной ДАО	3.6. Собственность и ценность цифровых активов и токенизация 3.6.1. Ценность <i>невзаимозаменяемых токенов</i> (NFTs) 3.6.2. Токенизация физических или виртуальных активов 3.6.3. Цифровые активы в метавселенной. Примеры использования	3.7. Экономика метавселенной 3.7.1. Хранилище и взаимнообмен ценностью с криптовалютами 3.7.2. Бизнес-модели для пользователей и организаций 3.7.3. Финансы метавселенной, усиленные блокчейном	3.8. Цифровая идентичность 3.8.1. Классификация нашей цифровой идентичности 3.8.2. Аватары в метавселенной 3.8.3. Пользователи и организации. Цифровая идентичность
3.9. Смарт-контракты, DApps и криптоверсия 3.9.1. Реальный мир vs. Виртуальный мир. Пересоздание своей деятельности 3.9.2. Децентрализованные приложения 3.9.3. Прикладной блокчейн. Новая вселенная возможностей	3.10. Метавселенная. Новый интернет 3.10.1. Пересоздание интернета с помощью метавселенной 3.10.2. Новая экономическая и социальная среда 3.10.3. Связь физического и виртуального миров		

Модуль 4. Децентрализованные инвестиции и финансы в метавселенной**4.1. Децентрализованные финансы (DeFi) в метавселенной**

- 4.1.1. Децентрализованные финансы
- 4.1.2. Финансы в децентрализованной среде
- 4.1.3. Применение децентрализованных финансов

4.2. Передовые финансовые понятия, применимые к DeFi

- 4.2.1. Денежное предложение и инфляция
- 4.2.2. Объемный и маржинальный бизнес
- 4.2.3. Гарантия и производительность

4.3. DeFi бизнес-модели, применимые к метавселенной

- 4.3.1. *Lending* и *Yield Farming*
- 4.3.2. Системы оплаты
- 4.3.3. Банковских услуги и услуги страхования

4.4. DeFi-платформы, применимые к метавселенной

- 4.4.1. Децентрализованная биржа (DEX)
- 4.4.2. *Wallets*
- 4.4.3. Инструменты аналитики

4.5. Денежный поток в DeFi-проектах, нацеленных на метавселенную

- 4.5.1. *Денежный поток* в DeFi проектах
- 4.5.2. Источники *денежного потока*
- 4.5.3. Объем vs. маржа

4.6. Токен-экономика Польза в метавселенной

- 4.6.1. *Токен-экономика*
- 4.6.2. Польза токена
- 4.6.3. Устойчивость токена

4.7. Управление DeFi, сосредоточенное на метавселенной

- 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 metaverse
- 4.8.2. Значение DeFi в метавселенной
- 4.8.3. Рост метавселенной с помощью DeFi

4.9. DeFi в метавселенной, сценарии использования

- 4.9.1. DeFi в метавселенной. Примеры использования
- 4.9.2. Коренные бизнес-модели веб 3.0
- 4.9.3. Гибридные бизнес-модели

4.10. Будущее DeFi в метавселенной

- 4.10.1. Соответствующие участники
- 4.10.2. Линии развития
- 4.10.3. Массовое внедрение

Модуль 5. Передовые технологии для разработки метавселенной

5.1. Состояние дел в области разработки метавселенной 5.1.1. Технические аспекты для веб 2.0 5.1.2. Технологии, поддерживающие метавселенной 5.1.3. Технические аспекты для веб 3.0	5.2. Среда разработки, языки программирования и рабочие рамки веб 2.0 5.2.1. Среды разработки веб 2.0 5.2.2. Язык программирования веб 2.0 5.2.3. Рабочие рамки веб 2.0	5.3. Среда разработки, языки программирования и рабочие рамки веб 2.0 5.3.1. Среды разработки веб 2.0 5.3.2. Язык программирования веб 2.0 5.3.3. Рабочие рамки веб 2.0	5.4. Оракулы и мультичейн 5.4.1. Ончейн vs. Оффчейн 5.4.2. Совместимость 5.4.3. Мультичейн
5.5. Графический моторы и программное обеспечение 3D-дизайна 5.5.1. CPU vs. GPU 5.5.2. Графические моторы 5.5.3. Программное обеспечение 3D-дизайна	5.6. Устройства и платформы 5.6.1. Аппаратное обеспечение, применяемое в видеоиграх 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 для 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 5.10.1. Технологические барьеры 5.10.2. Пути развития 5.10.3. Метавселенная 2050		

Модуль 6. Индустрия гейминга и киберспорта как вход в метавселенную**6.1. Метавселенная через видеоигры**

- 6.1.1. Интерактивный опыт
- 6.1.2. Рост и становление рынка
- 6.1.3. Процесс созревания индустрии

6.2. Рассадник современных метавселенных

- 6.2.1. MMO
- 6.2.2. Second Life
- 6.2.3. PlayStation Home

6.3. Мультиплатформа метавселенной. Массивная революция понятия

- 6.3.1. Нил Стивенсон и его работа "Лавина"
- 6.3.2. От научной фантастики к реальности
- 6.3.3. Meta Марка Цукенберга. Массивная революция понятия

6.4. Состояние индустрии видеоигр. Платформы и каналы метавселенной

- 6.4.1. Шифрование индустрии видеоигр
- 6.4.2. Платформы и каналы метавселенной
- 6.4.3. Экономические проекты для следующих лет
- 6.4.4. Как максимально использовать превосходное состояние отрасли

6.5. Бизнес-модели: F2P vs. Premium

- 6.5.1. *Играй бесплатно или F2P*
- 6.5.2. Premium
- 6.5.3. Гибридные модели. Альтернативные предложения

6.6. Играй для заработка

- 6.6.1. Uspnex CryptoKitties
- 6.6.2. Axie Infinity. Другие примеры успеха
- 6.6.3. Вымирание *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. Предрассудки фанатов, обобщенный плохой имидж
- 6.8.2. Технологические трудности и трудности внедрения
- 6.8.3. Отсутствие зрелости

6.9. Метавселенная: интерактивность vs. Игровой опыт

- 6.9.1. Интерактивный опыт и игральный опыт
- 6.9.2. Типы опыта в современных метаверсиях
- 6.9.3. Идеальный баланс между ними

6.10. Метавселенная для киберспорта

- 6.10.1. Трудности для роста команд
- 6.10.2. Метавселенная: захватывающий опыт, сообщества и эксклюзивные клубы
- 6.10.3. Монетизация пользователей с помощью технологии блокчейн

Модуль 7. Бизнес-модели. Примеры применения в метавселенной

7.1. Метавселенная, бизнес-модель

- 7.1.1. Метавселенная как бизнес-модель
- 7.1.2. Риски
- 7.1.3. Перемены привычек

7.2. Инструменты маркетинга и реклама в метавселенной

- 7.2.1. AR&AI. Революция маркетинга
- 7.2.2. Коммерциализация VR
- 7.2.3. Видео-маркетинг
- 7.2.4. Прямая трансляция

7.3. Виртуальные пространства для компаний

- 7.3.1. Связь реального мира с виртуальным
- 7.3.2. Метавселенная и компания. Виртуальные пространства для компаний
- 7.3.3. Влияние и репутация брендов

7.4. Метавселенная: подрывное образование и обучение. Применение к индустрии

- 7.4.1. Электронное-обучение
- 7.4.2. Формативная совместимость
- 7.4.3. Веб 3.0 и метавселенная. Революция рынка труда

7.5. Революция туристического и культурного сектора

- 7.5.1. VR и AR. Новая концепция путешествия
- 7.5.2. Воздействие на реальный и виртуальный мир
- 7.5.3. Стирание географических границ

7.6. Маркетинг товаров и услуг путем соединения реального мира с виртуальным и наоборот

- 7.6.1. Создание новых каналов сбыта
- 7.6.2. Совершенствование 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 возможности общения 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. Взаимозаменяемость данных
- 7.8.3. Прослеживаемость

7.9. Визуальное поисковое продвижение. 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. ДАО в метавселенной

- 7.10.1. Поддержка в блокчейне
- 7.10.2. Управление и полномочия по принятию решений
- 7.10.3. Лояльность сообщества

Модуль 8. Экосистема и главные акторы метавселенной

8.1. Открытые инновационные экосистемы в индустрии метавселенной 8.1.1. Сотрудничество в развитии открытых экосистем 8.1.2. Открытые инновационные экосистемы в индустрии метавселенной 8.1.3. Влияние экосистемы на рост метавселенной	8.2. Проекты с открытыми ресурсами. Катализаторы для технологического развития 8.2.1. <i>Открытые ресурсы</i> как ускоритель инноваций 8.2.2. Интеграция проектов с <i>открытым кодом</i> Полный обзор 8.2.3. Открытые стандарты и технологии как ускорители	8.3. Сообщества веб 3.0 8.3.1. Процесс создания и развития сообществ 8.3.2. Вклад сообществ в технический прогресс 8.3.3. Наиболее актуальные сообщества Веб 3.0	8.4. Социальные сети и отношения в сети 8.4.1. Технологии, облегчающие новые способы взаимоотношений друг с другом 8.4.2. Физическая и цифровая среда, в которой создаются сетевые сообщества веб 3.0 8.4.3. Эволюция социальных сетей веб 2.0 в сторону веб 3.0
8.5. Пользователи, компании и экосистема. Прогресс метавселенной 8.5.1. Метавселенные с видением веб 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 взаимоотношений со своими клиентами 8.6.3. <i>Инфлюенсеры, стримеры и геймеры</i> как ранние пользователи	8.7. Поставщики опыта в метавселенной 8.7.1. Переизобретенные каналы продаж 8.7.2. Иммерсивный опыт 8.7.3. Честная и прозрачная персонализация	8.8. Децентрализация и технологическая инфраструктура в метавселенной 8.8.1. Распределенные и децентрализованные технологии 8.8.2. <i>Proof of Work vs. Proof of Stake</i> 8.8.3. Ключевые технологические уровни для эволюции метавселенной
8.9. Человеческий интерфейс, электронные устройства, позволяющие получить опыт 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, ускорители и инвестиционные механизмы в метавселенной 8.10.1. Инкубаторы и ускорители для развития бизнеса в метавселенной 8.10.2. Финансирование и инвестиции в метавселенной 8.10.3. Привлечение "смарт-капитала"		

Модуль 9. Маркетинг в метавселенной

9.1. Метавселенная. Новые платформы потребления рекламного контента 9.1.1. Модель Большого взрыва. Происхождение рекламы 9.1.2. Серотонин: двигатель, который управляет аватарами 9.1.3. Непосредственность, новая мера удовлетворения	9.2. Перенаправление трафика на метавселенную: 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 в метавселенной: монетизация атмосферы 9.3.1. Прибыльность 9.3.2. Узнаваемость, конверсия, ретаргетинг и удержание 9.3.3. Покупки: топливо метавселенной	9.4. Барьеры традиционных рекламных носителей vs. метавселенная 9.4.1. Традиционная реклама. Поддержка 9.4.2. Метавселенная: трехмерная медийная петля 9.4.3. Трансформация рекламных традиций
9.5. Воронка метавселенной: трехмерная воронка 9.5.1. Контакты 9.5.2. Проспекты 9.5.3. Клиенты	9.6. КПД в метавселенной: измерение эффекта от вашей рекламы в иммерсивном пространстве 9.6.1. Внимание 9.6.2. Интерес 9.6.3. Решение 9.6.4. Действия 9.6.5. Напоминание	9.7. Реклама в метавселенной 9.7.1. Цифровое развитие чувств в метавселенной: обманывая разум 9.7.2. Привлечение пользователей с помощью невиданных ранее трехмерных впечатлений 9.7.3. Новые трехмерные медиа	9.8. NFT: новые клубы лояльности клубы лояльности 9.8.1. Покупка лояльности 9.8.2. Предполагаемая эксклюзивность 9.8.3. NFT как идентификатор в метавселенной
9.9. Потребительский опыт в метавселенной 9.9.1. Представление продукта клиенту 9.9.2. Ограничения трехмерных пространств: 6 чувств 9.9.3. Создание контролируемой среды	9.10. Примеры успешного маркетинга в метавселенной 9.10.1. Аватары 9.10.2. Экономика 9.10.3. Гейминг		

Модуль 10. Современная панорама в гонке по созданию метавселенной будущего**10.1. Видение метавселенной со стороны игроков индустрии**

- 10.1.1. Внедрение метавселенной в существующие структуры
- 10.1.2. Компании, разрабатывающие метавселенную
- 10.1.3. Устоявшиеся компании в метавселенной

10.2. Цифровая идентичность и социальные и этические последствия метавселенной

- 10.2.1. Цифровая идентичность в метавселенной
- 10.2.2. Социальные последствия
- 10.2.3. Этические последствия

10.3. Метавселенная помимо гейминга

- 10.3.1. *Гейминг* как отправная точка
- 10.3.2. Сектора, которые останутся
- 10.3.3. Пересоздание некоторых компаний

10.4. Рабочая и профессиональная среда в метавселенной

- 10.4.1. Определение возможностей трудоустройства в метавселенной
- 10.4.2. Новые карьеры
- 10.4.3. Адаптация текущей работы к метавселенной

10.5. Нейромаркетинг в метавселенной

- 10.5.1. Поведение потребителя в метавселенной
- 10.5.2. Экспериментальный маркетинг
- 10.5.3. Стратегии нейромаркетинга в метавселенной

10.6. Метавселенная и кибербезопасность

- 10.6.1. Существующие угрозы
- 10.6.2. Определение изменений цифровой безопасности в метавселенной
- 10.6.3. Фактическая кибербезопасность в метавселенной

10.7. Эмоциональные и психологические последствия опыта метавселенной. Лучшая практика

- 10.7.1. Адаптация к новому опыту
- 10.7.2. Побочные эффекты взаимодействия с метавселенной
- 10.7.3. Лучшая практика в метавселенной

10.8. Адаптация законности к метавселенной

- 10.8.1. Текущие правовые проблемы в метавселенной метавселенная сегодня
- 10.8.2. Необходимые правовые изменения
- 10.8.3. Контракты, интеллектуальная собственность и другие виды отношений

10.9. Краткосрочная, среднесрочная и долгосрочная дорожная карта 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 области метавселенной
- 10.10.3. Монетизация виртуальности будущего

07

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”

Бизнес-школа ТЕСН использует метод 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 ТЕСН вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Эта программа подготовит вас к решению бизнес-задач в условиях неопределенности и достижению успеха в бизнесе.



Наша программа подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля для того, чтобы предложить менеджерам задачи и бизнес-решения на самом высоком уровне, на международной арене. 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 деловым реалиям.

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

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. 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 метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы 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*

ТЕСН 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*.

Наша онлайн-система позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптируя его к вашему графику. Вы сможете получить доступ к содержанию с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет.

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

Наша Бизнес-школа - 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.



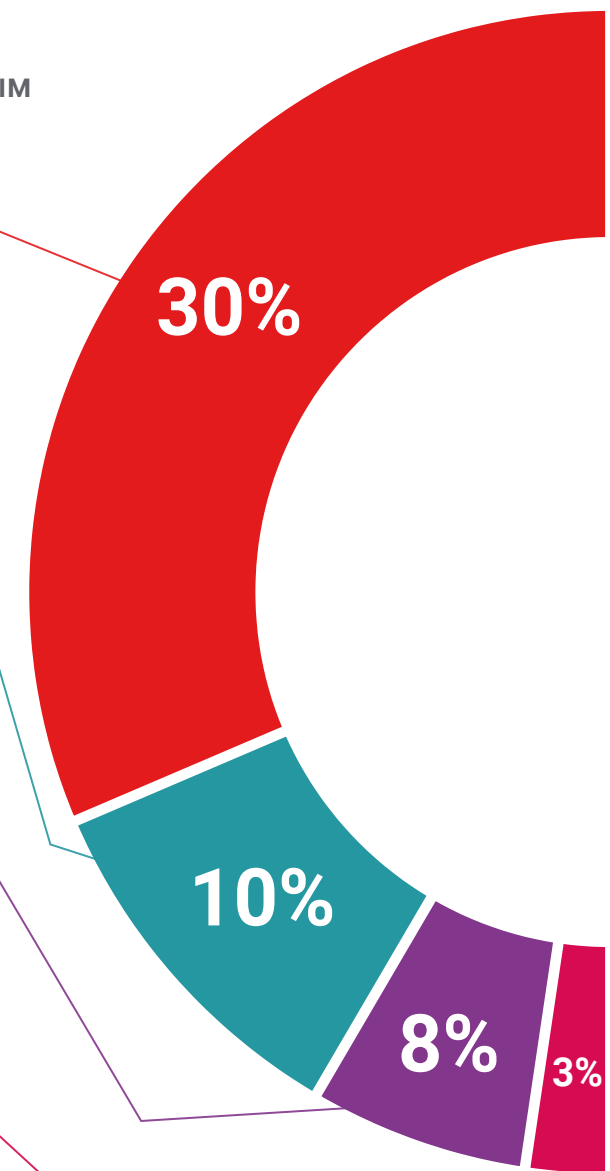
Практика управленческих навыков

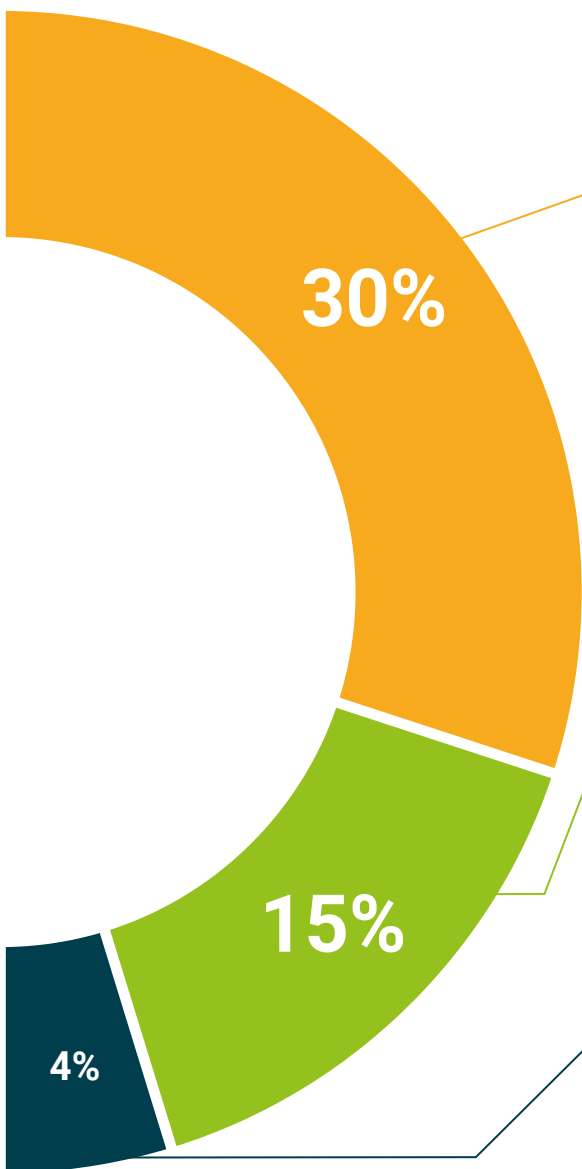
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных управленческих компетенций в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых топ-менеджеру в условиях глобализации, в которой мы живем.



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 в области высшего менеджмента 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.

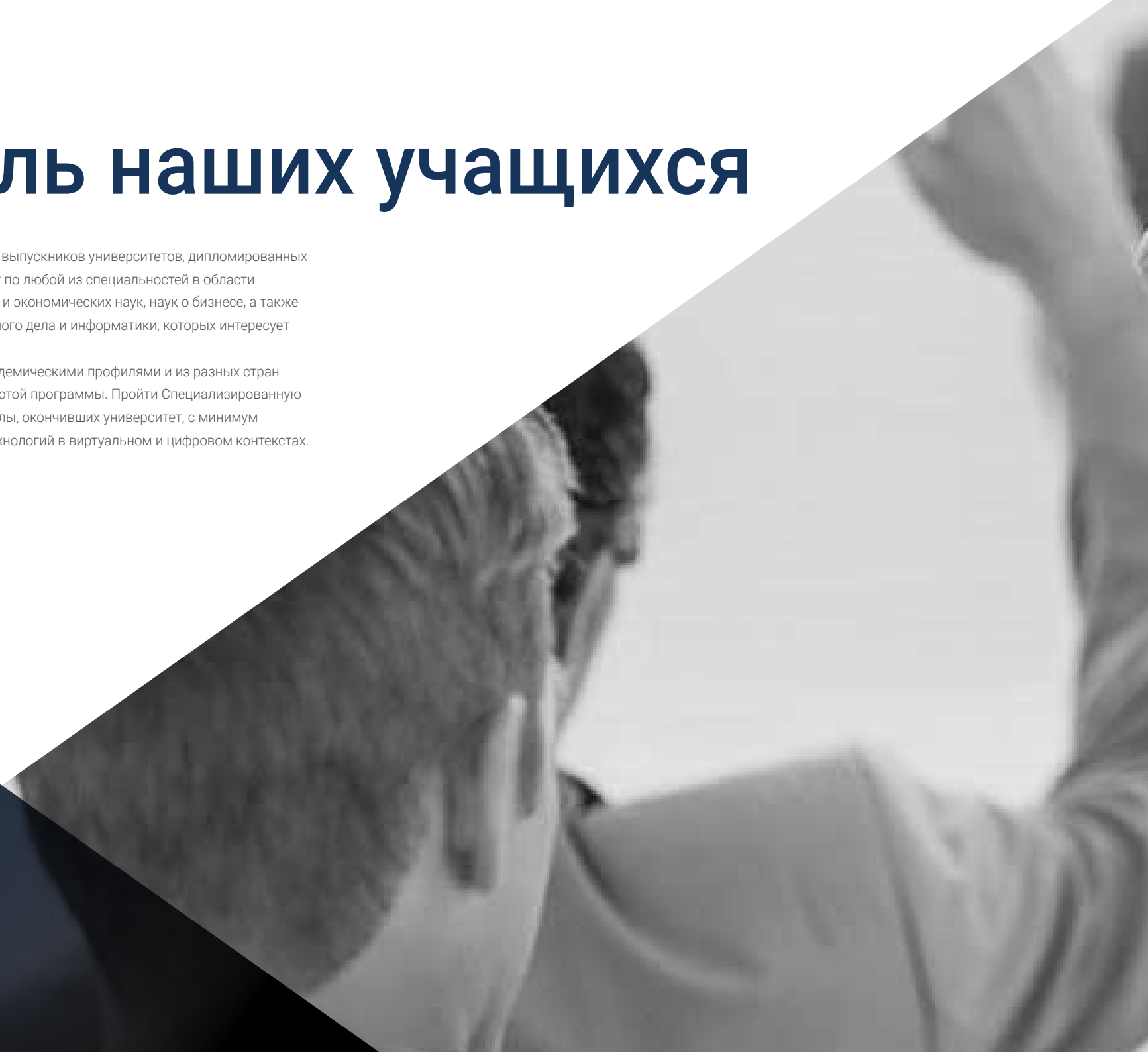


08

Профиль наших учащихся

Бизнес-магистратура предназначена для выпускников университетов, дипломированных специалистов и, окончивших университет по любой из специальностей в области социально-правовых, административных и экономических наук, наук о бизнесе, а также для профессионалов в области инженерного дела и информатики, которых интересует сфера *гейминга*.

Разнообразие участников с разными академическими профилями и из разных стран составляет междисциплинарный подход этой программы. Пройти Специализированную магистратуру смогут также профессионалы, окончивших университет, с минимум двухлетним опытом работы в области технологий в виртуальном и цифровом контекстах.



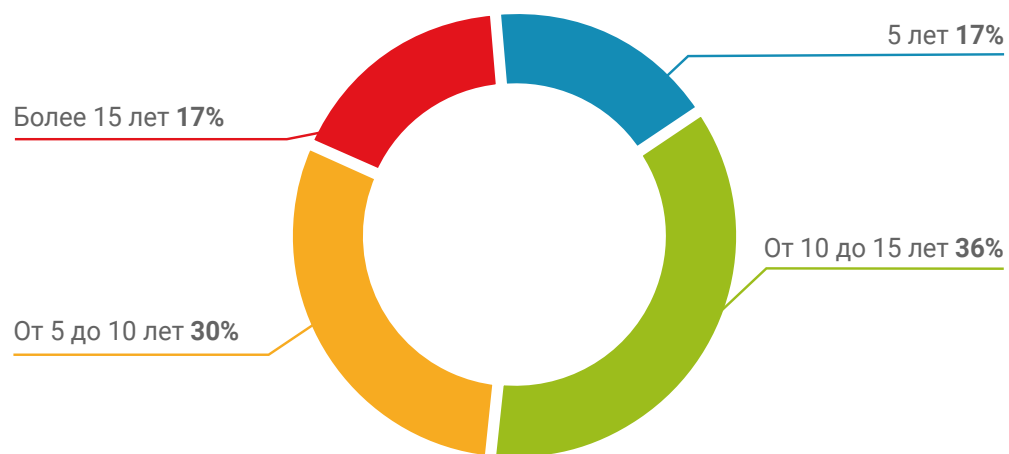
“

Вы хотите быть в курсе текущей ситуации в гонке за создание метавселенной будущего? Выберите эту программу подготовки и ознакомьтесь со всеми последними достижениями с помощью настоящих экспертов в этой области”

Средний возраст

В возрасте от **35** до **45** лет

Годы практики



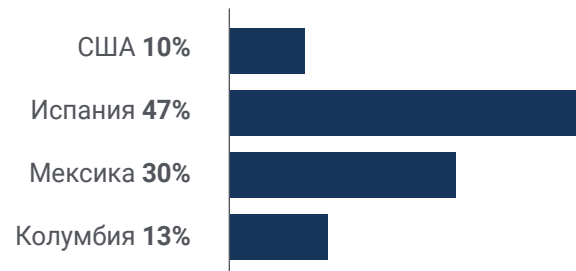
Образование



Академический профиль



Географическое распределение



Рауль Родригес

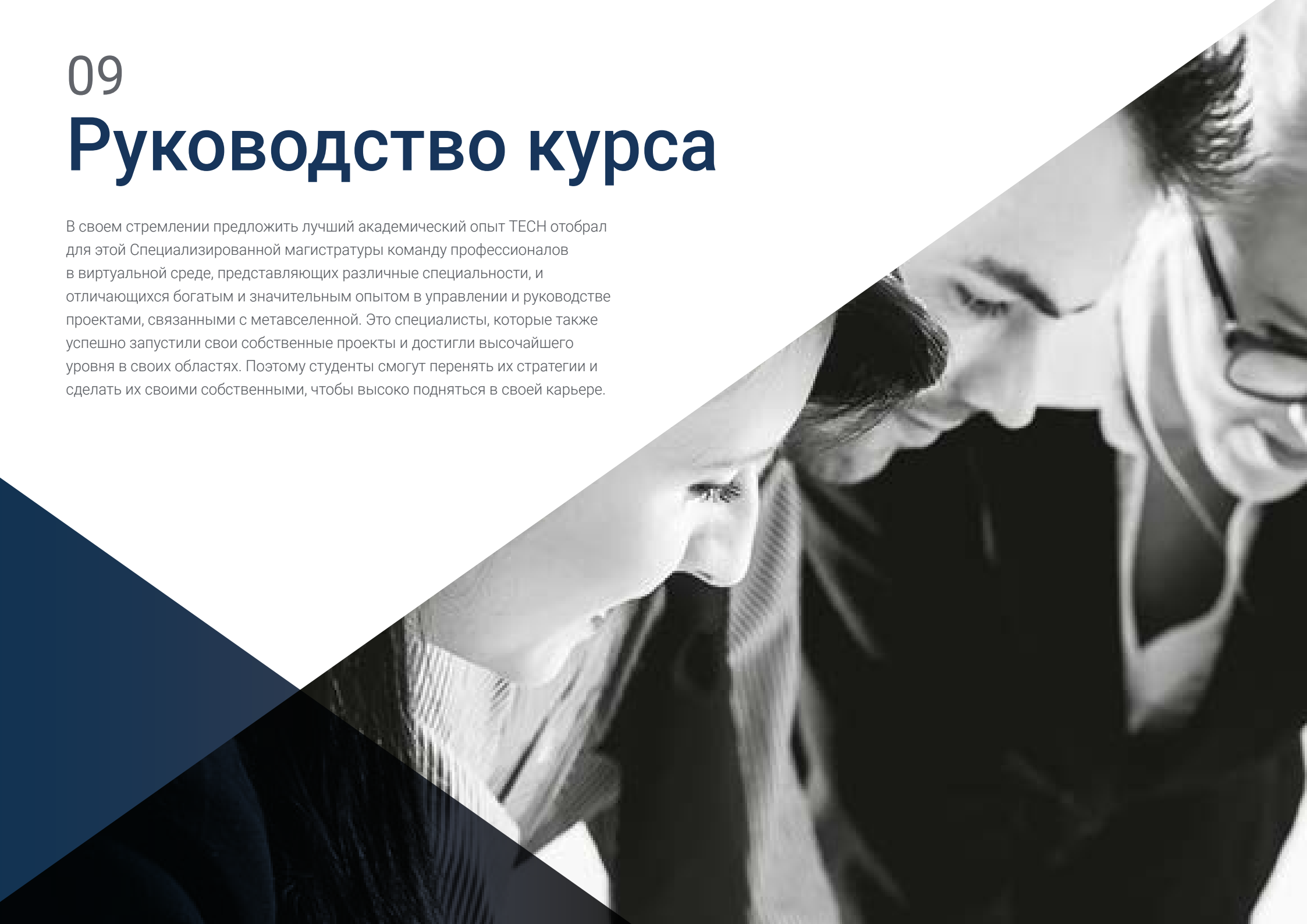
Директор по маркетингу в цифровой компании

"После прохождения этой комплексной программы я знаю, что теперь смогу внести свой вклад в развитие метавселенной, поскольку я понимаю потребности пользователей и обладаю знаниями для работы с инструментами, обеспечивающими высокоэффективные технологические решения. Кроме того, это беспрецедентный академический опыт, динамичный, увлекательный, и я определенно рекомендую его всем профессионалам, которые хотят получить специализацию в области руководства и управления компаниями, связанными с виртуальным миром"

09

Руководство курса

В своем стремлении предложить лучший академический опыт TESH отобрал для этой Специализированной магистратуры команду профессионалов в виртуальной среде, представляющих различные специальности, и отличающихся богатым и значительным опытом в управлении и руководстве проектами, связанными с метавселенной. Это специалисты, которые также успешно запустили свои собственные проекты и достигли высочайшего уровня в своих областях. Поэтому студенты смогут перенять их стратегии и сделать их своими собственными, чтобы высоко подняться в своей карьере.



“

Какие университеты предлагают своим студентам такой профессиональный преподавательский состав, как тот, который ТЕСН предлагает вам в рамках этой программы? Без сомнения, таких нет. Неужели вы готовы упустить возможность расти вместе с лучшими?”

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”*

Руководство



Г-н Кавестани Вильега, Иньиго

- ♦ Сооснователь и руководитель экосистемы Second World
- ♦ Лидер в области Web3 и гейминга
- ♦ Специалист по облачным вычислениям в IBM
- ♦ Советник в Netspot OTN, Velca и Poly Cashback
- ♦ Преподаватель в бизнес-школах, таких 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 вычислениям IBM
- ♦ Профессиональная сертификация в качестве IBM Cloud Solution Advisor

Преподаватели

Г-н Камео Гилаберт, Карлос

- ♦ Основатель и главный технический директор компании Second World
- ♦ Сооснователь компании Netspot
- ♦ Сооснователь компании Banc
- ♦ Главный технический директор Jovid
- ♦ Разработчик Full Stack freelance
- ♦ Инженер-технолог, Политехнический университет Мадрида
- ♦ Степень магистра в области науки о данных Политехнического университета Мадрида

Г-н Риполль Лопес, Карлос

- ♦ Инженер-специалист в области управления бизнесом
- ♦ Основатель и генеральный директор SecondWorld
- ♦ Основатель Netspot Hub
- ♦ Цифровизация и маркетинговые исследования в Cantabria Labs
- ♦ Степень бакалавра в области инженерии Европейского университета
- ♦ Степень бакалавра в области бизнес-администрирования в бизнес-школе IE

Г-н Лопес-Каско, Алехандро

- ♦ Сооснователь SecondWorld и глава Metaverso
- ♦ Сооснователь TrueSushi
- ♦ Руководитель по развитию бизнеса в Amazon
- ♦ Степень бакалавра в области права и маркетинга в Мадридском университете Комплутенсе
- ♦ Диплом HSK4 о владении китайским языком в Пекинском университете языка и культуры
- ♦ Степень магистра в области слияний и поглощений и прямых инвестиций от IEB
- ♦ Буткэмп по трансграничной электронной коммерции в Шанхайском нормальном университете

Г-н Санчес Темпрадо, Альберто

- ♦ Менеджер проектов в компании SecondWorld
- ♦ Менеджер по оценке игр на Facebook
- ♦ Игровой аналитик в PlayGiga
- ♦ Дизайнер уровней в BlackChiliGoat Studio
- ♦ Дизайнер игр в Kalpa Games
- ♦ Степень бакалавра в области аудиовизуальных коммуникаций в Мадридском университете Комплутенсе
- ♦ Степень магистра в области игрового дизайна в Мадридском университете Комплутенсе
- ♦ Степень магистра в области кино, телевидения и аудиовизуальных коммуникаций в Мадридском университете Комплутенсе

Г-н Касеро Гарсия, Марко Антонио

- ♦ Главный операционный директор в 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 в области бизнес-наук Университета Короля Хуана Карлоса
- ♦ Администратор компьютерных систем со специализацией в области сетей
- ♦ Степень магистра в области коммерческого управления в CEF Centro de Estudios Financieros (Центр финансовых исследований)
- ♦ Степень магистра в области маркетинга в CEF Centro de Estudios Financieros (Центр финансовых исследований)

Г-н Фернандес Ансорена, Начо

- ♦ СМО и сооснователь SecondWorld
- ♦ Сооснователь и менеджер по цифровой стратегии в Polar Marketing
- ♦ Менеджер проектов в PGS Comunicación
- ♦ Сооснователь и менеджер по развитию в компании weGroup Solutions
- ♦ Степень в области делового администрирования и менеджмента ESIC

10

Влияние на карьеру

Данная Бизнес-магистратура в области менеджмента в метавселенной была разработана с целью обеспечить студентов всей информацией, которая позволит им всего за 12 месяцев достичь даже самых амбициозных профессиональных целей в бизнес-секторе цифровых и виртуальных сред в *гейминге*. Кроме того, наличие этой программы в вашем резюме будет служить отличительным преимуществом в любом процессе отбора, поскольку вы сможете продемонстрировать свои навыки и получить одобрение такого крупного университета, как TECH.



“

Запишитесь на программу, подобную этой, которая откроет вам двери в успешное будущее в индустрии гейминга с помощью передовой, динамичной, многодисциплинарной и инновационной специализации”

Хотите возглавить
децентрализованные
финансовые и
инвестиционные
проекты в
метавселенной?
Выберите эту
программу и внедрите
в свои стратегии
самые передовые и
эффективные техники
Cash Flow.

Готовы ли вы решиться на перемены? Вас ждет отличный профессиональный рост.

Бизнес-магистратура в области менеджмента в метавселенной ТЕСН — это интенсивная программа, которая подготовит вас к решению бизнес-задач и принятию решений в области управления и лидерства в цифровой и виртуальной среде. Главная цель — способствовать вашему личностному и профессиональному росту. Мы помогаем вам добиться успеха. Если вы хотите усовершенствоваться, добиться значительных изменений на профессиональном уровне и общаться с лучшими, это место для вас.

Инвестиция, которую
вы сделаете в эту
Бизнес-магистратуру,
будет вознаграждена
заметным повышением
зарботной платы,
которую вы сможете
получить благодаря
Бизнес-магистратуре.

Время перемен



Что изменится



Повышение заработной платы

Прохождение этой программы означает для наших студентов повышение заработной платы более чем на **27,32%**



11

Преимущества для вашей компании

МВА в области руководства и управления аптекой способствует раскрытию потенциального таланта организации посредством специализации лидеров высокого уровня. Поэтому прохождение этой академической программы позволит совершенствоваться не только на личном, но и на профессиональном уровне, повышая квалификацию и совершенствуя управленческие навыки. Более того, вступление в образовательное сообщество TECH — это уникальная возможность получить доступ к мощной сети контактов, в которой можно найти будущих профессиональных партнеров, клиентов или поставщиков.



“

*Наша превосходная профессиональная
подготовка позволит вам привнести
новое видение в ваш бизнес”*

Развитие и удержание талантов в компаниях - лучшая долгосрочная инвестиция.

01

Рост талантов и интеллектуального капитала

Привнесение в компанию новых концепций, стратегий и перспектив, которые могут привести к соответствующим изменениям в организации.

02

Удержание высокопотенциальных менеджеров и избежание «утечки мозгов»

Эта программа укрепляет связь между компанией и менеджером и открывает новые возможности для профессионального роста внутри компании.

03

Создание агентов изменений

Вы сможете принимать решения в периоды неопределенности и кризиса, помогая организации преодолеть их.

04

Расширение возможностей для международной экспансии

Эта программа позволит компании установить контакт с основными рынками мировой экономики.



05

Разработка собственных проектов

Вы сможете работать над реальным проектом или разрабатывать новые проекты в сфере НИОКР или развития бизнеса вашей компании.

06

Повышение конкурентоспособности

Эта программа позволит нашим студентам овладеть необходимыми навыками, чтобы принять новые вызовы и тем самым двигать организацию вперед.

12

Квалификация

Бизнес-магистратура в области Менеджмент в метавселенной гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Бизнес-магистратура, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

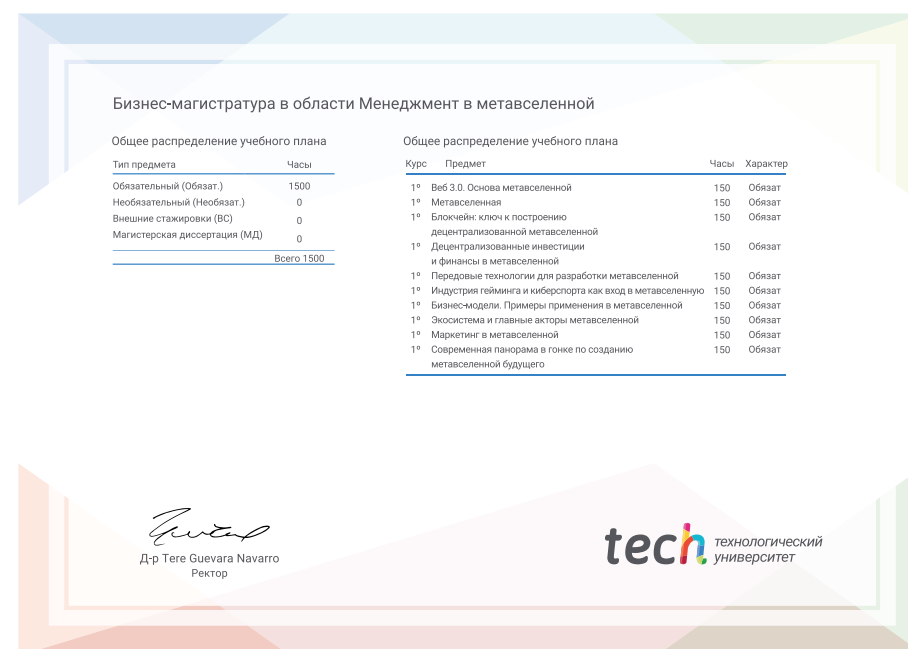
Данная **Бизнес-магистратура в области Менеджмент в метавселенной** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Бизнес-магистратура**, 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: **Бизнес-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.



Бизнес-магистратура Менеджмент в метавселенной

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

Бизнес-магистратура

Менеджмент в метавселенной

