

Esperto Universitario

Metaverso ed Economia Gamificata





Esperto Universitario Metaverso ed Economia Gamificata

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-metaverso-economia-gamificata

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Mark Zuckerberg (Facebook) ha scommesso molto con il progetto Metaverse, mentre altri si spingono oltre, come Chris DeWolfe (Myspace) che prevede che i videogiochi basati sulla *blockchain* saranno il luogo di socializzazione preferito dalle persone. I grandi amministratori delegati delle aziende tecnologiche stanno guidando ogni professionista del settore videoludico. Pertanto, questo programma fornisce agli studenti una specializzazione nel contesto del metaverso come sistema essenziale nello sviluppo dell'economia gamificata. La complessità dei concetti sarà stemperata facilmente con il modello pedagogico del *Relearning*, che combina casi reali con la ripetizione dei contenuti.





Collega il tuo progetto videoludico con il metaverso e diventa un imprenditore in un settore in crescita, grazie a questo Esperto Universitario"

Il programma in Metaverso ed Economia Gamificata è pensato per i professionisti del settore dei videogiochi che scelgono di ampliare la portata dei loro titoli e decidono di entrare a pieno ritmo in un universo con grandi possibilità di fare impresa.

Il team specializzato con esperienza in progetti Blockchain si occuperà di mostrare ai professionisti i vantaggi e le criticità di questo mercato emergente, a cui si aggiungono ogni giorno milioni di persone. In un panorama in continua evoluzione e crescita, il contenuto di questo corso incorpora gli ultimi sviluppi e strumenti analitici per esaminare le possibilità del metaverso, nonché le piattaforme esterne che offrono servizi ai prodotti ospitati dalla blockchain.

L'applicazione pratica del piano di studi nel settore del gaming è una garanzia per il professionista che cerca lo stimolo necessario per lanciare il proprio progetto. Il modello pedagogico offerto da TECH, con un'ampia gamma di contenuti multimediali e in modalità online, consente agli studenti di seguire questo corso con la comodità di potervi accedere da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento.

Questo **Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in criptovalute, *Blockchain* e videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui potersi valutare autonomamente e così migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet

“

Inizia a fare impresa con una solida conoscenza dell'ambiente del Metaverso, in modo che il tuo progetto sia considerato una scommessa sicura"

“

Diventa più di che un semplice imprenditore, diventa uno stratega nel Metaverso. Applica tutte le conoscenze di questo Esperto Universitario alla tua vita quotidiana e avrai successo nella tua professione"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Il settore dei videogiochi ha bisogno di professionisti qualificati. Aggiorna le tue competenze con questo Esperto Universitario.

Questo è il tuo momento. Preparati a lanciare con successo il tuo videogioco nel Metaverso.



02 Obiettivi

Questo Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata mostrerà ai professionisti dei prodotti videoludici l'ampia gamma di possibilità attualmente offerte da questo contesto digitale. Pertanto, al termine di questo corso, gli studenti saranno in grado di stabilire strategie di inclusione per progetti nell'ambiente del Metaverso e di conoscere gli strumenti delle principali piattaforme che offrono servizi relativi a criptovalute, *Blockchain*, economie decentralizzate e NFT. La simulazione di casi reali permetterà al professionista di mettere in pratica i concetti acquisiti e di ottenere una migliore preparazione in un mercato del lavoro esigente.



“

Le aziende tecnologiche stanno promuovendo progetti videoludici in ambienti del Metaverso. Specializzati ed entra anche tu a far parte dei loro team"



Obiettivi generali

- ◆ Individuare in maniera rigorosa e approfondita il funzionamento della tecnologia *Blockchain*, analizzando come i suoi pro e i suoi contro siano legati a come funziona la sua architettura
- ◆ Confrontare gli aspetti della *Blockchain* con le tecnologie convenzionali utilizzate nelle varie aree di applicazione in cui la tecnologia *Blockchain* è stata adottata
- ◆ Analizzare le principali caratteristiche della finanza decentralizzata nel contesto dell'economia *Blockchain*
- ◆ Stabilire le caratteristiche fondamentali dei *Tokens* non fungibili, il loro funzionamento e la loro diffusione dalla loro comparsa a oggi
- ◆ Comprendere il collegamento dei NFT con la *Blockchain* ed esaminare le strategie per generare ed estrarre valore dai *Token* non fungibili
- ◆ Esporre le caratteristiche delle principali criptovalute, il loro utilizzo, i livelli di integrazione con l'economia globale e i progetti di gamification virtuale

“

Il sistema pedagogico di TECH favorisce l'apprendimento e aiuta a conciliare la vita personale con lo studio"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Metaverso

- ◆ Analizzare lo stile coinvolgente di gioco mediante l'analisi dei costi, delle risorse tecnologiche e degli obiettivi futuri dell'impresa
- ◆ Categorizzare gli spazi all'interno di un metaverso in base alla loro posizione nel sistema economico
- ◆ Creare lavori legati al sistema economico del Metaverso
- ◆ Amministrare i sistemi di *Landing* all'interno di un Metaverso

Modulo 2. Piattaforme Esterne

- ◆ Conoscere gli strumenti delle principali piattaforme che offrono servizi relativi a criptovalute, *Blockchain*, economie decentralizzate e NFT
- ◆ Utilizzare piattaforme esterne per aumentare la generazione di valore all'interno di un progetto gioco *Blockchain*
- ◆ Comprendere il funzionamento dei DEX

Modulo 3. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- ◆ Categorizzare gli elementi di un gioco in relazione al loro impatto sull'economia finale
- ◆ Identificare in che misura le variabili economiche di un gioco rientrano nella loro categoria
- ◆ Comprendere le relazioni proporzionali e inversamente proporzionali tra due o più variabili economiche
- ◆ Identificare i componenti della tecnologia *Blockchain*

03

Direzione del corso

Il personale docente che si occupa delle lezioni in TECH è stato scelto dopo un esauriente processo di selezione, con l'obiettivo di offrire agli studenti un'istruzione d'élite e di qualità alla portata di tutti. In questo Esperto Universitario, il personale docente è rinomato nel settore del *Crypto-Gaming*, il che garantisce un'esperienza di apprendimento completa e multidisciplinare. Gli studenti avranno a disposizione, durante i sei mesi di questo programma, un team di esperti di rilievo e punti di riferimento in un settore innovativo.



NI
GAM

FT
MING

“

Il personale docente multidisciplinare di questa Esperto Universitario ti permetterà di entrare nel settore del Crypto-Gaming"

Direzione



Dott. Olmo Cuevas, Alejandro

- Fondatore di Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- Fondatore del progetto Niide
- Progettista di videogiochi e di economie *Blockchain* per i videogiochi
- Scrittore di narrativa fantasy e poesia in prosa

Personale docente

Dott.ssa Gálvez González, María Jesús

- Consulente Dideco e Responsabile del Dipartimento per le Donne del Comune di El Tabo
- Docente presso l'Istituto Professionale AIEP
- Capo del Dipartimento delle Politiche Sociali presso il Comune di El Tabo
- Laurea in Assistenza Sociale presso l'Università di Santo Tomás
- Master in Management Strategico del Personale e Gestione Organizzativa dei Talenti Umani
- Laurea in Economia Sociale presso l'Università di Santiago del Cile



04

Struttura e contenuti

Il programma di studio di questo Esperto Universitario è stato redatto secondo i criteri rigorosi del personale docente. Il professionista videoludico che si iscrive a questo programma accederà a un programma di studio suddiviso in tre moduli che gli consentirà di conoscere nel dettaglio l'ambiente del Metaverso, di concentrarsi successivamente sulle piattaforme esterne e di concludere con l'analisi delle strategie economiche da applicare con un progetto di *Crypto-Gaming*. I contenuti multimediali forniti da questo programma, insieme alla metodologia del *Relearning* rendono gli argomenti presentati interessanti e di facile comprensione.



714 435 51 5 59511
4562 2*2 159 4691
ABM M UO OLV KN OMJL

7904 1503 2183 3038 8411
4562 1023 1576 4661 1467
ABM JRV OLV HKR LMJ UAD

135 51 5 59311
4542 272 156 4661
ABM J RO OLV KK LMJL
JST GFK POL

014 135
4562
ABM

0104 1365 5135 5951	1248 1396 9754	744 005 5135 5951
4562 2992 1556 4661	8542 8756 3221	1248 1396 9754 345 9612
ABM JRO OLV LKK LMJ	1425 6359 44 98	8745 9632 1542
BYTHE OAKU PJJB JHKL	KH HKI DYBTPA	4562 2992 1556 4661
DSFLDFLK A DISRL IO LH	VHNI PK KERR	2 8756 3221 8546 896
1425 6359 44 98 31 21	23 96 78 55 13	744 005 5135 5951
7845 7842 46635	5415 8520 0321	JRO OLV
4122 9465 89330	98 65 22 47 03	6359 44 98

81

56

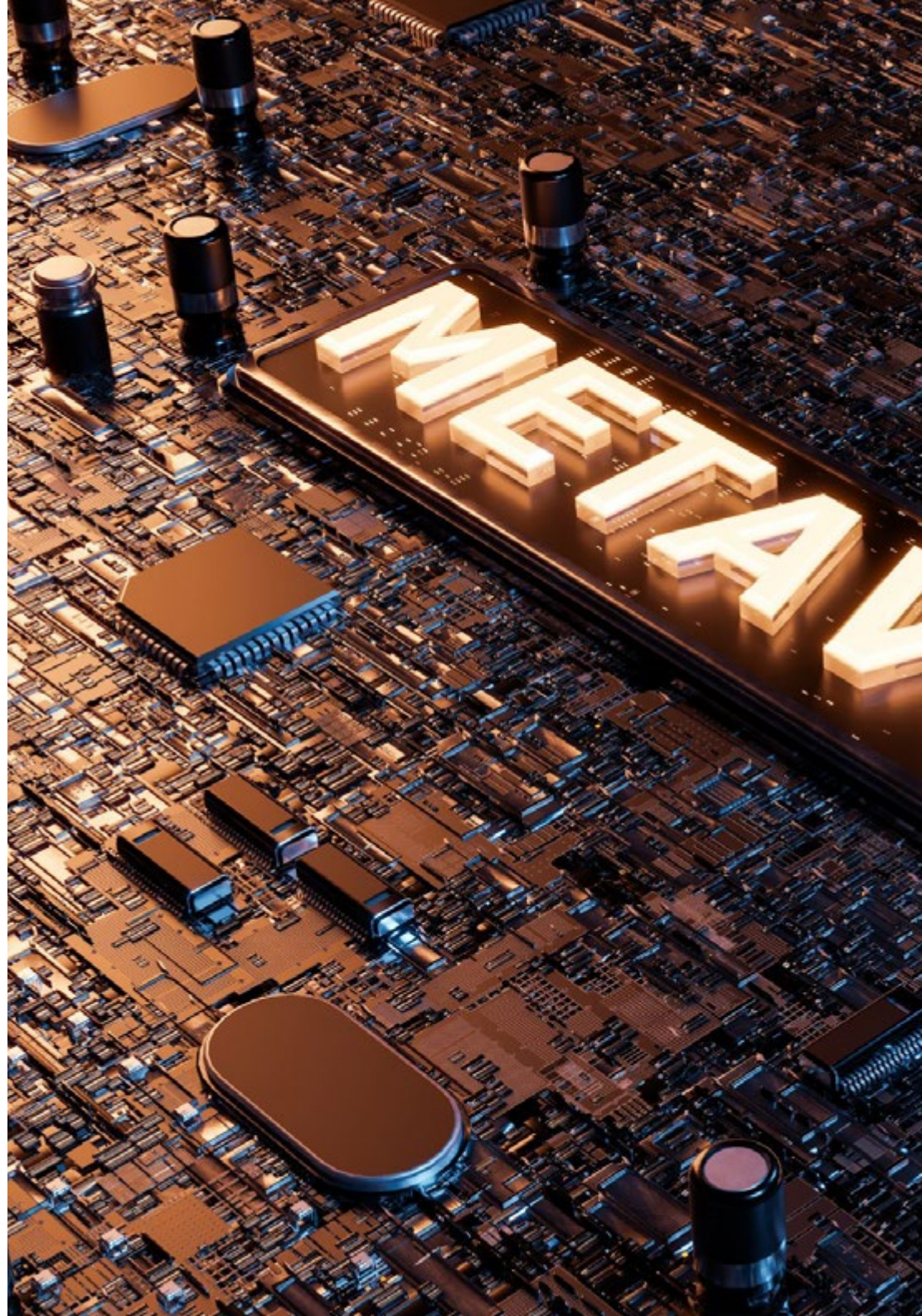
“

Questo Esperto Universitario ti fornisce tutti gli strumenti necessari per diventare un imprenditore di successo nell'ambiente del Crypto-Gaming”

305 2145 5658 8422
023 1576 4661 1467
V OLV HKR LMJ UAD

Modulo 1. Metaverso

- 1.1. Metaverso
 - 1.1.1. Metaverso
 - 1.1.2. Impatto sull'economia mondiale
 - 1.1.3. Impatto sullo sviluppo delle economie gamificate
- 1.2. Forme di accessibilità
 - 1.2.1. VR
 - 1.2.2. Computer
 - 1.2.3. Dispositivi mobili
- 1.3. Tipi di Metaverso
 - 1.3.1. Metaverso tradizionale
 - 1.3.2. Metaverso *Blockchain* centralizzato
 - 1.3.3. Metaverso *Blockchain* decentralizzato
- 1.4. Metaverso come spazio di lavoro
 - 1.4.1. Idea di lavoro nel Metaverso
 - 1.4.2. Creazione di servizi all'interno del Metaverso
 - 1.4.3. Punti critici da considerare per la generazione di impieghi
- 1.5. Metaverso come spazio di socializzazione
 - 1.5.1. Sistemi di interazione tra utenti
 - 1.5.2. Meccanismi di socializzazione
 - 1.5.3. Forme di monetizzazione
- 1.6. Metaverso come spazio di intrattenimento
 - 1.6.1. Spazi di allenamento nel Metaverso
 - 1.6.2. Modalità di gestione degli spazi adibiti all'allenamento
 - 1.6.3. Categorie di spazi di allenamento nel Metaverso
- 1.7. Sistema per l'acquisto e l'affitto di spazio nel Metaverso
 - 1.7.1. *Lands*
 - 1.7.2. Aste
 - 1.7.3. Vendita diretta



- 1.8. *Second life*
 - 1.8.1. *Second Life* come pioniere dell'industria del Metaverso
 - 1.8.2. Meccanica del gioco
 - 1.8.3. Strategie di monetizzazione adottate
- 1.9. Decentraland
 - 1.9.1. Decentraland come Metaverso più remunerativo
 - 1.9.2. Meccanica del gioco
 - 1.9.3. Strategie di monetizzazione adottate
- 1.10. Meta
 - 1.10.1. Meta, l'azienda con il maggior impatto nello sviluppo di un Metaverso
 - 1.10.2. Impatto sul mercato
 - 1.10.3. Dettagli del progetto

Modulo 2. Piattaforme Esterne

- 2.1. DEX
 - 2.1.1. Caratteristiche
 - 2.1.2. Utilità
 - 2.1.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 2.2. *Swap*
 - 2.2.1. Caratteristiche
 - 2.2.2. Principali *Swap*
 - 2.2.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 2.3. Oracoli
 - 2.3.1. Caratteristiche
 - 2.3.2. Principali *Swap*
 - 2.3.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 2.4. *Staking*
 - 2.4.1. *Liquidity Pool*
 - 2.4.2. *Staking*
 - 2.4.3. *Farming*

- 2.5. Strumenti di sviluppo *Blockchain*
 - 2.5.1. *Geth*
 - 2.5.2. *Mist*
 - 2.5.3. *Truffle*
- 2.6. Strumenti di sviluppo *Blockchain: Embark*
 - 2.6.1. *Embark*
 - 2.6.2. *Ganache*
 - 2.6.3. *Blockchain Testnet*
- 2.7. Studi di Marketing
 - 2.7.1. *DefiPulse*
 - 2.7.2. *Skew*
 - 2.7.3. *Trading View*
- 2.8. *Tracking*
 - 2.8.1. *CoinTracking*
 - 2.8.2. *CryptoCompare*
 - 2.8.3. *Blackfolio*
- 2.9. *Bot di Trading*
 - 2.9.1. *Aspetti*
 - 2.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 2.9.3. *AlgoTrader*
- 2.10. Strumenti di coniazione
 - 2.10.1. *Aspetti*
 - 2.10.2. *NiceHash*
 - 2.10.3. *What to mine*

Modulo 3. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- 3.1. Variabili economiche gamificate
 - 3.1.1. Vantaggi della frammentazione
 - 3.1.2. Analogie con l'economia reale
 - 3.1.3. Criteri di suddivisione
- 3.2. Ricerche
 - 3.2.1. Individuali
 - 3.2.2. Per gruppi
 - 3.2.3. Globali
- 3.3. Risorse
 - 3.3.1. Per *Game-Design*
 - 3.3.2. Tangibili
 - 3.3.3. Intangibili
- 3.4. Enti
 - 3.4.1. Giocatori
 - 3.4.2. Enti a risorsa singola
 - 3.4.3. Enti a risorse multiple
- 3.5. Fonti
 - 3.5.1. Condizioni di generazione
 - 3.5.2. Localizzazione
 - 3.5.3. Rapporto di produzione
- 3.6. Uscite
 - 3.6.1. Consumabili
 - 3.6.2. Costi di manutenzione
 - 3.6.3. *Time Out*



- 3.7. Convertitori
 - 3.7.1. NPC
 - 3.7.2. Fabbricazione
 - 3.7.3. Circostanze speciali
- 3.8. Scambio
 - 3.8.1. Mercati pubblici
 - 3.8.2. Negozi privati
 - 3.8.3. Mercati esterni
- 3.9. Esperienza
 - 3.9.1. Meccanica degli acquisti
 - 3.9.2. Applicare la meccanica dell'esperienza alle variabili economiche
 - 3.9.3. Penalità e limiti di esperienza
- 3.10. *Deadlock*
 - 3.10.1. Ciclo delle risorse
 - 3.10.2. Collegare le variabili economiche con i *Deadlock*
 - 3.10.3. Applicare i *Deadlock* alle meccaniche di gioco

“

È arrivato il momento giusto per specializzarsi in un settore in piena espansione con grandi possibilità di crescita professionale nel campo dei videogiochi. Iscriviti adesso”

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

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



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata**

N. di Ore Ufficiali: **450 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Metaverso ed Economia
Gamificata

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

Esperto Universitario

Metaverso ed Economia Gamificata

