

Experto Universitario

Metaverso y Economía Gamificada





Experto Universitario Metaverso y Economía Gamificada

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-metaverso-economia-gamificada



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 24

06

Titulación

pág. 34

01

Presentación

Mark Zuckerberg (Facebook) ha hecho una gran apuesta con el proyecto Metaverso, mientras que otros van más allá como Chris DeWolfe (Myspace) que vaticina que los videojuegos basados en *blockchain* serán el lugar elegido por las personas para socializar. Los grandes CEO de compañías tecnológicas marcan el camino que todo profesional de los videojuegos debe conocer. Por ello, este programa proporciona al alumnado una especialización en el entorno metaverso como sistema esencial en el desarrollo de la economía gamificada. La complejidad de conceptos se diluirá fácilmente con el modelo pedagógico *Relearning*, que combina los casos reales con la reiteración de contenido.





*Conecta tu proyecto de videojuego al metaverso
y emprende en un sector en expansión, gracias
a este Experto Universitario"*

El programa en Metaverso y Economía Gamificada está pensado para los profesionales del videojuego que opten por ampliar sus miras en sus títulos y decidan entrar de lleno en un universo con grandes posibilidades para emprender y prosperar.

El equipo especializado y con experiencia en proyectos *Blockchain* será el encargado de mostrar al profesional los beneficios y puntos críticos de este emergente mercado, al que se suman diariamente millones de personas. Ante un escenario en transformación y en auge, el contenido que de esta enseñanza incorpora las últimas novedades y herramientas de análisis que permiten examinar las posibilidades del metaverso, así como las plataformas externas que ofrecen servicios a productos alojados en *blockchain*.

La aplicación práctica en el sector *gaming* del temario que aporta esta titulación supone una garantía para el profesional que busca el empuje necesario para lanzar su proyecto. El modelo pedagógico que ofrece TECH con amplitud de contenido multimedia y en modalidad online permiten al alumnado cursar esta enseñanza con la comodidad de poder acceder desde cualquier lugar y hora. Asimismo, todo el programa de estudios se complementará con las exhaustivas *Masterclasses* de un Director Invitado Internacional que acumula años de experiencia profesional en materia de desarrollo y aplicación de tecnologías *Blockchain* en la Economía Gamificada.

Este **Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en criptomonedas, *Blockchain* y videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Tras las Masterclasses de este itinerario académico, dirigidas por un reconocido Director Invitado Internacional, contarás con las competencias más avanzadas para innovar en el sector de las Blockchain”

“

Sé más que un emprendedor, sé un estratega en el Metaverso. Aplica todo el conocimiento de este Experto Universitario a tu día a día y triunfa en tu profesión"

El sector de los videojuegos reclama profesionales cualificados. Actualiza tus competencias con este Experto Universitario.

Este es tu momento. Prepárate para lanzar tu videojuego en el Metaverso con éxito.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02 Objetivos

Este Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada mostrará al profesional de los videojuegos el amplio abanico de posibilidades que actualmente ofrece este entorno digital. Así, al finalizar esta enseñanza, el alumnado será capaz de establecer estrategias de inmersión de proyectos en el entorno Metaverso y conocer herramientas de las principales plataformas que ofrecen servicios relacionados con las criptomonedas, *Blockchain*, economías descentralizadas y los NFT. La simulación de casos reales le permitirá al profesional a poner en práctica los conceptos adquiridos y obtener una mejor preparación en un mercado laboral exigente.



“

Las compañías tecnológicas están potenciando proyectos de videojuegos en entornos Metaversos. Especialízate y forma parte de sus equipos"



Objetivos generales

- ♦ Identificar sistemáticamente y en la profundidad de sus partes el funcionamiento de la tecnología *Blockchain*, desarrollando como sus ventajas y desventajas están ligadas a la manera en la que su arquitectura funciona
- ♦ Contrastar los aspectos de la *Blockchain* con las tecnologías convencionales empleadas en las diversas aplicaciones a las que la tecnología *Blockchain* se ha llevado
- ♦ Analizar las principales características de las finanzas descentralizadas en el marco de la economía *Blockchain*
- ♦ Establecer las características fundamentales de los *Tokens* no fungibles, su funcionamiento y despliegue desde su aparición hasta la actualidad
- ♦ Comprender la vinculación de los NFT con *Blockchain* y examinar las estrategias para generar y extraer valor de los *Tokens* no fungibles
- ♦ Exponer las características de las principales criptomonedas, su uso, niveles de integración con la economía global y proyectos virtuales de gamificación



El sistema pedagógico de TECH favorece el aprendizaje y ayuda a compatibilizar vida personal con estudio"





Objetivos específicos

Módulo 1. Metaverso

- ♦ Analizar la forma de inmersión de juego a través del análisis de costos, recursos tecnológicos y objetivos de emprendimientos futuros
- ♦ Categorizar los espacios dentro de un Metaverso en función de su lugar en el sistema económico
- ♦ Formular puestos de trabajo relacionados con el sistema económico del metaverso
- ♦ Administrar sistemas de *Landing* dentro de un Metaverso

Módulo 2. Plataformas Externas

- ♦ Conocer las herramientas de las principales plataformas que ofrecen servicios relacionados con las criptomonedas, *Blockchain*, economías descentralizadas y NFT
- ♦ Utilizar las plataformas externas para aumentar la generación de valor dentro de un proyecto juego *Blockchain*
- ♦ Comprender el funcionamiento de los DEX

Módulo 3. Análisis de variables en economías gamificadas

- ♦ Categorizar elementos dentro de un juego en relación con su incidencia dentro de la economía final del juego
- ♦ Identificar los grados que admiten dentro de su categoría las variables economías dentro de un juego
- ♦ Comprender las relaciones proporcionales e inversamente proporcionales entre dos o más variables económicas
- ♦ Identificar los componentes de la tecnología *Blockchain*

03

Dirección del curso

El cuadro docente que imparte las titulaciones de TECH ha sido escogido tras un exhaustivo proceso de selección, con el fin de ofrecer al alumnado una enseñanza de élite y calidad al alcance de todos. En este Experto Universitario, el profesorado posee un prestigio en el sector del *Crypto-Gaming*, garantizando de esta forma un aprendizaje completo y multidisciplinar. El alumnado tendrá a su disposición, durante los seis meses de duración de este programa, a un equipo de expertos relevantes y referentes en un campo innovador.

NI
GAM



FT
MING

“

El equipo docente multidisciplinar de este Experto Universitario te abrirá las puertas al sector Crypto-Gaming"

Director Invitado Internacional

Rene Stefancic es un destacado profesional en el sector de **Blockchain** y **tecnología Web3**, conocido por su enfoque innovador y liderazgo estratégico en **ecosistemas digitales emergentes**. Actualmente se desempeña como *Chief Operating Officer* (COO) en **Enjin**, una **plataforma pionera en Blockchain y NFT**, donde gestiona tareas como la adopción nuevas herramientas y fomenta **alianzas estratégicas** para impulsar soluciones informáticas de vanguardia. Con un enfoque práctico y orientado a resultados, aplica su filosofía de “nadar o hundirse” y “probarlo todo” a cada proyecto, buscando siempre resolver los desafíos más complejos de manera escalable y efectiva.

Antes de unirse a **Enjin**, Stefancic ocupó el cargo de *Head of Marketing* en **CoinCodex**, una plataforma destinada a la **agregación de datos de criptomonedas**. Fue en este entorno donde consolidó su experiencia en estrategias de crecimiento y **marketing digital**, adoptando un rol decisivo en la expansión de la visibilidad y el alcance de la empresa. Su transición al mundo de **Blockchain** comenzó cuando decidió dejar su carrera en las **finanzas tradicionales** para enfocarse en modelado y **análisis de datos** en este nuevo sector, sentando así las bases de su carrera en un mercado en constante evolución.

Con una visión centrada en el desarrollo de producto y la **estrategia de IT**, el experto se destaca por dirigir equipos hacia la creación de soluciones innovadoras y aplicables en el contexto de la **tecnología Blockchain**. Su capacidad para construir relaciones comerciales sólidas y duraderas le ha permitido establecer colaboraciones estratégicas clave en la industria, consolidando su reputación internacional como un líder dinámico en el ámbito de la tecnología y los activos digitales.



D. Stefancic, Rene

- Director de Operaciones (COO, Chief Operating Officer) en Enjin, Singapur, Singapur
- Asesor Blockchain en NFTFrontier
- Consultor de IT en RS IT Consulting
- Director de Marketing en CoinCodex
- Consultor en NextCash
- Especialista en Marketing Digital en Piaggio Group Slovenia
- Máster en Management en la Facultad de Gestión de la Universidad de Primorska
- Grado en Economía por la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Liubiana

“

*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo”*

Dirección



D. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Diseñador de Videojuegos y Economías *Blockchain* para Videojuegos
- ♦ Fundador de Seven Moons Studio Blockchain Gaming
- ♦ Fundador del proyecto Niide
- ♦ Escritor de Narrativa Fantástica y Prosa Poética

Profesores

Dña. Gálvez González, María Jesús

- ♦ Asesora Dideco y Encargada del Área de la Mujer de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Docente en el Instituto Profesional AIEP
- ♦ Jefa del Departamento Social de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Licenciada en Trabajo Social por la Universidad de Santo Tomás
- ♦ Máster en Dirección Estratégica de Personas y Gestión Organizacional del Talento Humano
- ♦ Diplomada en Economía Social por la Universidad de Santiago de Chile



04

Estructura y contenido

El temario de este Experto Universitario ha sido confeccionado siguiendo los estrictos criterios del equipo docente que lo conforma. El profesional de los videojuegos que curse este programa accederá a un plan de estudios dividido en tres módulos que le permitirán conocer al detalle el entorno Metaverso, para posteriormente centrarse en las plataformas externas y concluir con el análisis de las estrategias económicas a aplicar con un proyecto *Crypto-Gaming*. El contenido multimedia que aporta este temario junto a la metodología de *Relearning* hacen que los temas expuestos sean amenos y fáciles de comprender.



062 651 401 352 871 040 246

01 03 04 06 05 00
12 14 16 18 19 12 11

7984 1
4562 1
ABM JR



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

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

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

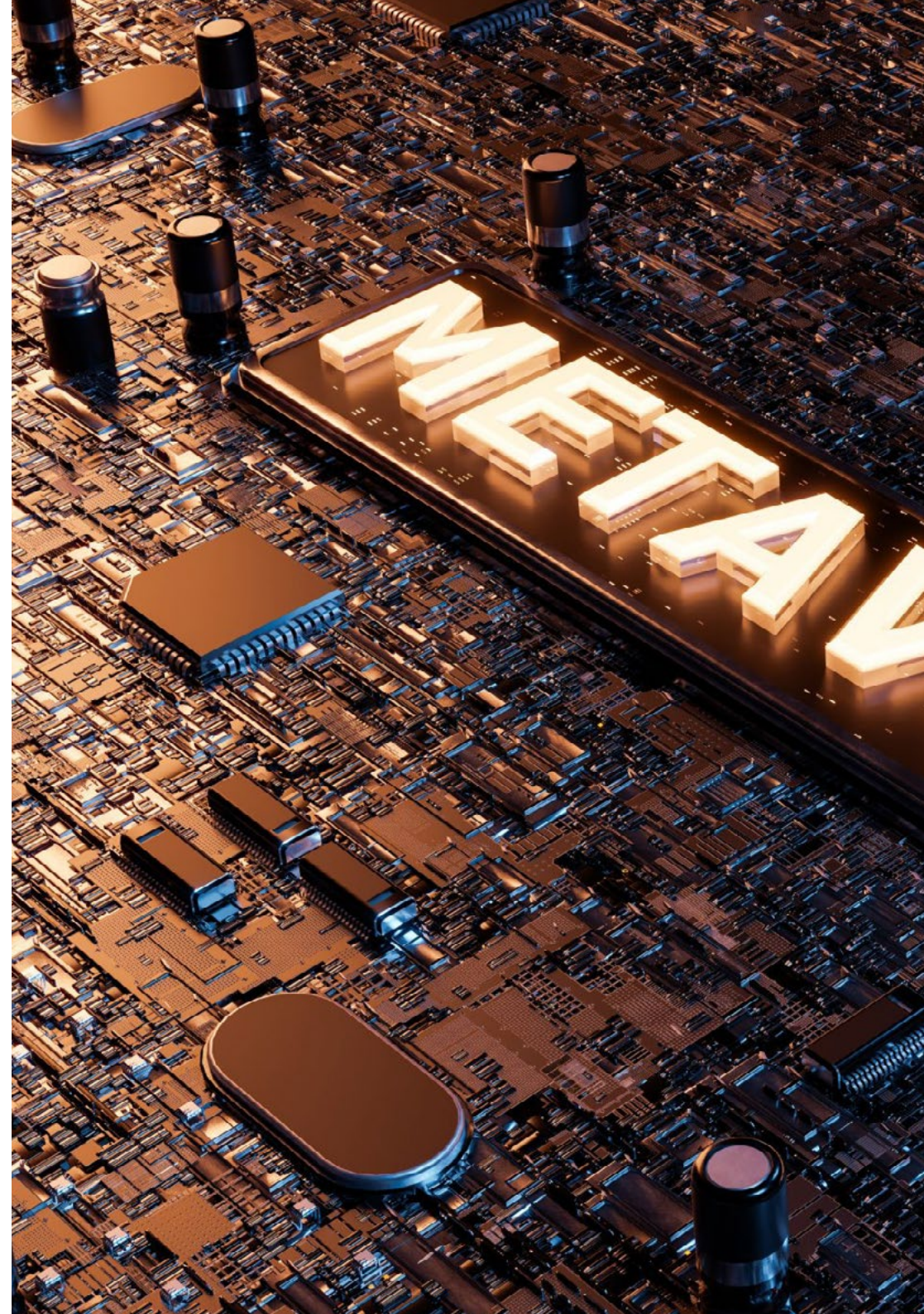
7984 1505 2145 5058 8422
4562 1023 1576 4661 1467
ABM JRV OLV HKR LMJ UAD

014 135
4562
ABM

“Este Experto Universitario te facilita todas las herramientas que necesitas para emprender con éxito en el entorno Crypto-Gaming”

Módulo 1. Metaverso

- 1.1. Metaverso
 - 1.1.1. Metaverso
 - 1.1.2. Impacto en la economía mundial
 - 1.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas
- 1.2. Formas de accesibilidad
 - 1.2.1. VR
 - 1.2.2. Ordenadores
 - 1.2.3. Dispositivos móviles
- 1.3. Tipos de Metaverso
 - 1.3.1. Metaverso tradicional
 - 1.3.2. Metaverso *Blockchain* Centralizado
 - 1.3.3. Metaverso *Blockchain* Descentralizado
- 1.4. Metaverso como espacio de trabajo
 - 1.4.1. Idea del trabajo dentro del Metaverso
 - 1.4.2. Creación de servicios dentro del Metaverso
 - 1.4.3. Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos
- 1.5. Metaverso como espacio de sociabilización
 - 1.5.1. Sistemas de interacción entre usuarios
 - 1.5.2. Mecánicas de sociabilización
 - 1.5.3. Formas de rentabilización
- 1.6. Metaverso como espacio de entretenimiento
 - 1.6.1. Espacios de entrenamiento en el Metaverso
 - 1.6.2. Formas de administración de espacios de entrenamiento
 - 1.6.3. Categorías de espacios de entrenamiento en el Metaverso
- 1.7. Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso
 - 1.7.1. *Lands*
 - 1.7.2. Subastas
 - 1.7.3. Venta directa





- 1.8. *Second Life*
 - 1.8.1. *Second Life* como pionero en la industria del Metaverso
 - 1.8.2. Mecánicas de juego
 - 1.8.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 1.9. Decentraland
 - 1.9.1. Decentraland como el Metaverso de mayor rentabilidad registrada
 - 1.9.2. Mecánicas de juego
 - 1.9.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 1.10. Meta
 - 1.10.1. Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un Metaverso
 - 1.10.2. Impacto en el mercado
 - 1.10.3. Detalles del proyecto

Módulo 2. Plataformas Externas

- 2.1. DEX
 - 2.1.1. Características
 - 2.1.2. Utilidades
 - 2.1.3. Implementación en economías gamificadas
- 2.2. Swaps
 - 2.2.1. Características
 - 2.2.2. Principales Swaps
 - 2.2.3. Implementación en economías gamificadas
- 2.3. Oráculos
 - 2.3.1. Características
 - 2.3.2. Principales Swaps
 - 2.3.3. Implementación en economías gamificadas
- 2.4. Staking
 - 2.4.1. *Liquidity Pool*
 - 2.4.2. *Staking*
 - 2.4.3. *Farming*

- 2.5. Herramientas de desarrollo *Blockchain*
 - 2.5.1. *Geth*
 - 2.5.2. *Mist*
 - 2.5.3. *Truffle*
- 2.6. Herramientas de desarrollo *Blockchain: Embark*
 - 2.6.1. *Embark*
 - 2.6.2. *Ganache*
 - 2.6.3. *Blockchain Testnet*
- 2.7. Estudios de 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. *Bots de Tradings*
 - 2.9.1. *Aspectos*
 - 2.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 2.9.3. *AlgoTrader*
- 2.10. Herramientas de minería
 - 2.10.1. *Aspectos*
 - 2.10.2. *NiceHash*
 - 2.10.3. *What to mine*

Módulo 3. Análisis de variables en economías gamificadas

- 3.1. Variables económicas gamificadas
 - 3.1.1. Ventajas de la fragmentación
 - 3.1.2. Similitudes con la economía real
 - 3.1.3. Criterios de división
- 3.2. Búsquedas
 - 3.2.1. Individuales
 - 3.2.2. Por grupos
 - 3.2.3. Globales
- 3.3. Recursos
 - 3.3.1. Por *Game-Design*
 - 3.3.2. Tangibles
 - 3.3.3. Intangibles
- 3.4. Entidades
 - 3.4.1. Jugadores
 - 3.4.2. Entidades de recurso único
 - 3.4.3. Entidades de recurso múltiple
- 3.5. Fuentes
 - 3.5.1. Condiciones de generación
 - 3.5.2. Localización
 - 3.5.3. Ratio de producción
- 3.6. Salidas
 - 3.6.1. Consumibles
 - 3.6.2. Costos de mantención
 - 3.6.3. *Time Out*



- 3.7. Convertidores
 - 3.7.1. NPC
 - 3.7.2. Manufactura
 - 3.7.3. Circunstancias especiales
- 3.8. Intercambio
 - 3.8.1. Mercados públicos
 - 3.8.2. Tiendas privadas
 - 3.8.3. Mercados externos
- 3.9. Experiencia
 - 3.9.1. Mecánicas de adquisición
 - 3.9.2. Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas
 - 3.9.3. Penalizaciones y límites de experiencia
- 3.10. *Deadlocks*
 - 3.10.1. Ciclo de recursos
 - 3.10.2. Vinculación de variables economías con *Deadlocks*
 - 3.10.3. Aplicar *Deadlocks* en las mecánicas de juego

“

Llegas en el momento preciso para especializarte en un sector en auge y con grandes posibilidades de crecimiento profesional en el campo de los videojuegos. Inscríbete”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

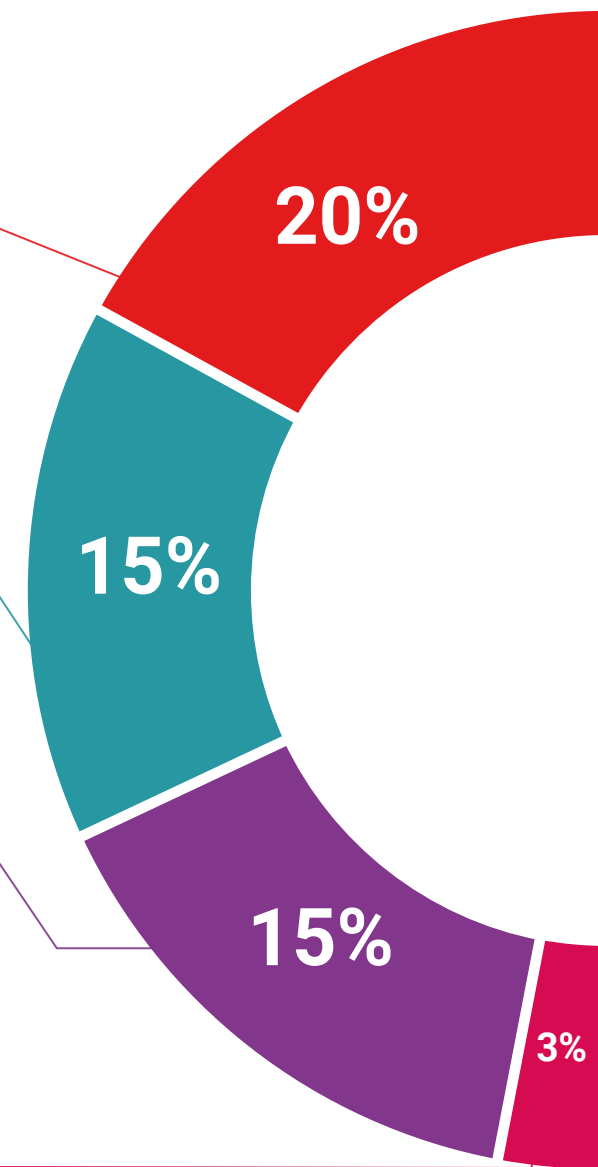
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

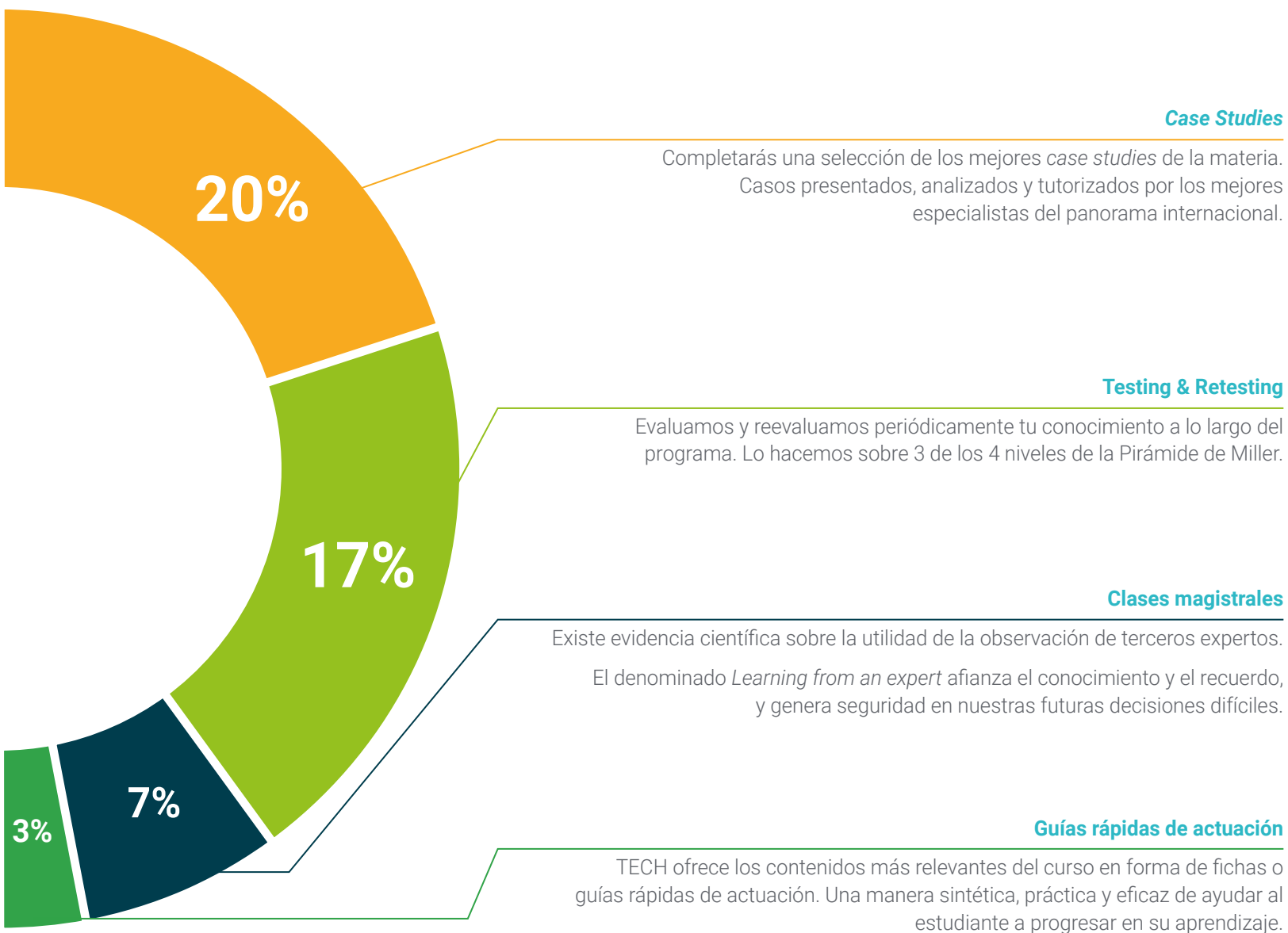
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06 Titulación

Este programa en Metaverso y Economía Gamificada garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación.

Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Metaverso y Economía Gamificada

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Metaverso y Economía Gamificada

