

Executive Master Management no Metaverso

M M M



Executive Master Management no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online
- » Dirigido a: Graduados que tenham concluído anteriormente qualquer uma das qualificações no campo de Ciências Sociais e Jurídicas, Administrativas e Empresariais, bem como profissionais de tecnologia que estejam procurando reinventar suas carreiras em um setor com muitas possibilidades para o futuro

Acesso ao site: www.techtute.com/br/escola-de-negocios/executive-master/executive-master-management-metaverso

Índice

01

Boas-vindas

pág. 4

02

Por que estudar na TECH?

pág. 6

03

Por que o nosso programa?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

Competências

pág. 20

06

Estrutura e conteúdo

pág. 26

07

Metodologia

pág. 40

08

Perfil dos nossos alunos

pág. 48

09

Direção do curso

pág. 52

10

Impacto para a sua carreira

pág. 58

11

Benefícios para a sua
empresa

pág. 62

12

Certificado

pág. 66

01

Boas-vindas

O ciberespaço foi invadido na última década por dezenas de projetos espaciais virtuais que geram milhões de dólares por ano. Além disso, o desenvolvimento da realidade aumentada, a hiperconectividade e o crescimento acelerado da web 3.0 convidam o usuário a entrar em um universo paralelo. Trata-se, portanto, de um campo no qual, se o profissional tiver as habilidades corretas, é fácil ter sucesso. Por este motivo, este programa foi criado para permitir que os alunos se especializem nesta área por meio de uma experiência acadêmica de última geração, dinâmica e 100% online. Assim, o estudante dominará as ferramentas para construir e gerenciar um metaverso descentralizado em apenas 12 meses e com o apoio de uma grande universidade como a TECH.



Executive Master em Management no Metaverso.
TECH Global University



“

Você gostaria de elevar seu conhecimento ao nível de um gigante do metaverso como Mark Zuckerberg? Opte por um programa superior que lhe proporcione tudo o que você precisa para alcançar os seus objetivos em apenas 12 meses”

02

Por que estudar na TECH?

A TECH é a maior escola de negócios 100% online do mundo. Trata-se de uma Escola de Negócios de elite, um modelo com os mais altos padrões acadêmicos. Um centro internacional de alto desempenho e de capacitação intensiva das habilidades de gestão.



“

A TECH é uma universidade na vanguarda da tecnologia, que coloca todos os seus recursos à disposição do aluno para ajudá-lo a alcançar o sucesso empresarial”

Na TECH Global University



Inovação

A universidade oferece um modelo de aprendizagem online que combina a mais recente tecnologia educacional com o máximo rigor pedagógico. Um método único com alto reconhecimento internacional que proporcionará aos alunos o conhecimento necessário para se desenvolverem em um mundo dinâmico, onde a inovação deve ser a principal aposta de todo empresário.

“Caso de Sucesso Microsoft Europa” por incorporar aos cursos um inovador sistema interativo de multivídeo.



Máxima exigência

O critério de admissão da TECH não é econômico. Você não precisa fazer um grande investimento para estudar nesta universidade. No entanto, para concluir os cursos da TECH, os limites de inteligência e capacidade do aluno serão testados. O padrão acadêmico desta instituição é muito alto...

95%

dos alunos da TECH finalizam seus estudos com sucesso.



Networking

Os cursos da TECH são realizados por profissionais de todo o mundo, permitindo que os alunos possam criar uma ampla rede de contatos que será útil para seu futuro.

+100.000

gestores capacitados a cada ano

+200

nacionalidades diferentes



Empowerment

O aluno crescerá ao lado das melhores empresas e dos profissionais mais prestigiosos e influentes. A TECH desenvolveu parcerias estratégicas e uma valiosa rede de contatos com os principais agentes econômicos dos 7 continentes.

+500

Acordos de colaboração com as melhores empresas



Talento

Este programa é uma proposta única para revelar o talento do aluno no mundo dos negócios. Uma oportunidade para demonstrar suas inquietudes e sua visão de negócio.

Ao concluir este programa, a TECH ajuda o aluno a mostrar ao mundo o seu talento.



Contexto Multicultural

Ao estudar na TECH, o aluno irá desfrutar de uma experiência única. Estudará em um contexto multicultural. Em um curso com visão global, através do qual poderá aprender sobre a forma de trabalhar em diferentes partes do mundo, reunindo as informações mais atuais que melhor se adaptam à sua ideia de negócio.

A TECH conta com alunos de mais de 200 nacionalidades.



A TECH prima pela excelência e, para isso, conta com uma série de características que a tornam uma universidade única:



Análise

A TECH explora o lado crítico do aluno, sua capacidade de questionar as coisas, suas habilidades interpessoais e de resolução de problemas.



Excelência acadêmica

A TECH coloca à disposição do aluno a melhor metodologia de aprendizagem online. A universidade combina o método Relearning (a metodologia de aprendizagem de pós-graduação mais bem avaliada internacionalmente) com o Estudo de Caso. Tradição e vanguarda em um equilíbrio desafiador, com o itinerário acadêmico mais rigoroso.



Economia de escala

A TECH é a maior universidade online do mundo. Conta com um portfólio de mais de 10.000 cursos de pós-graduação. E na nova economia, **volume + tecnologia = preço disruptivo**. Dessa forma, garantimos que estudar não seja tão caro quanto em outra universidade.



Aprenda com os melhores

Em sala de aula, a equipe de professores da TECH explica o que os levou ao sucesso em suas empresas, trabalhando a partir de um contexto real, animado e dinâmico. Professores que se envolvem ao máximo para oferecer uma capacitação de qualidade, permitindo que o aluno cresça profissionalmente e se destaque no mundo dos negócios.

Professores de 20 nacionalidades diferentes.



Na TECH você terá acesso aos estudos de casos mais rigorosos e atuais do mundo acadêmico"

03

Por que o nosso programa?

Fazer o programa de estudos da TECH significa multiplicar suas chances de alcançar o sucesso profissional na alta gestão empresarial.

É um desafio que requer esforço e dedicação, mas que abre as portas para um futuro promissor. O aluno irá aprender com a melhor equipe de professores e através da mais flexível e inovadora metodologia educacional.



“

Contamos com um corpo docente de prestígio e o conteúdo mais completo do mercado, o que nos permite oferecer a você uma capacitação do mais alto nível acadêmico”

Este curso irá proporcionar diversas vantagens profissionais e pessoais, entre elas:

01

Dar um impulso definitivo na carreira do aluno

Ao estudar na TECH, o aluno será capaz de assumir o controle do seu futuro e desenvolver todo o seu potencial. Ao concluir este programa, o aluno irá adquirir as habilidades necessárias para promover uma mudança positiva em sua carreira em um curto espaço de tempo.

70% dos participantes desta capacitação alcançam uma mudança profissional positiva em menos de 2 anos.

02

Desenvolver uma visão estratégica e global da empresa

A TECH oferece uma visão aprofundada sobre gestão geral, permitindo que o aluno entenda como cada decisão afeta as diferentes áreas funcionais da empresa.

Nossa visão global da empresa irá melhorar sua visão estratégica.

03

Consolidar o aluno na gestão empresarial

Estudar na TECH significa abrir as portas para um cenário profissional de grande importância, para que o aluno possa se posicionar como um gestor de alto nível, com uma ampla visão do ambiente internacional.

Você irá trabalhar mais de 100 casos reais de alta gestão.

04

Você irá assumir novas responsabilidades

Durante o programa de estudos, serão apresentadas as últimas tendências, avanços e estratégias, para que os alunos possam desenvolver seu trabalho profissional em um ambiente que está em constante mudança.

45% dos alunos são promovidos dentro da empresa que trabalham.

05

Acesso a uma poderosa rede de contatos

A TECH conecta seus alunos para maximizar as oportunidades. Alunos com as mesmas inquietudes e desejo de crescer. Assim, será possível compartilhar parceiros, clientes ou fornecedores.

Você irá encontrar uma rede de contatos essencial para o seu desenvolvimento profissional.

06

Desenvolver projetos empresariais de forma rigorosa

O aluno irá adquirir uma visão estratégica aprofundada que irá ajudá-lo a desenvolver seu próprio projeto, levando em conta as diferentes áreas da empresa.

20% dos nossos alunos desenvolvem sua própria ideia de negócio.

07

Melhorar soft skills e habilidades de gestão

A TECH ajuda o aluno a aplicar e desenvolver os conhecimentos adquiridos e melhorar suas habilidades interpessoais para se tornar um líder que faz a diferença.

Melhore as suas habilidades de comunicação e liderança e impulsiona a sua carreira.

08

Fazer parte de uma comunidade exclusiva

O aluno fará parte de uma comunidade de gestores de elite, grandes empresas, renomadas instituições e profissionais qualificados procedentes das universidades mais prestigiadas do mundo: a comunidade TECH Global University.

Oferecemos a você a oportunidade de se especializar com uma equipe de professores internacionalmente reconhecida.

04 Objetivos

As amplas oportunidades de negócios que surgem do metaverso são a razão pela qual a TECH considerou necessário desenvolver um programa que permite que os profissionais interessados neste campo adquiram conhecimentos especializados e úteis sobre suas complexidades. Por isso, o objetivo do Executive Master é fornecer aos alunos as informações mais completas e inovadoras relacionadas a ambientes virtuais, suas necessidades tecnológicas e as exigências do mercado atual. Desta forma, eles poderão implementar em seu perfil profissional a possibilidade de gerenciar qualquer projeto relacionado a esse campo com total garantia de sucesso.



“

Se seus objetivos incluem dominar os dispositivos eletrônicos que possibilitam a experiência do metaverso, não procure mais: este mestrado lhe proporcionará isso e muito mais”

Na TECH, os objetivos dos alunos são os nossos objetivos.
Trabalhamos juntos para alcançá-los.

O Executive Master em Management no Metaverso capacitará o aluno para:

01

Examinar a importância dos valores do Blockchain em um novo mundo virtual

04

Determinar as barreiras e o potencial da RV e da IA

02

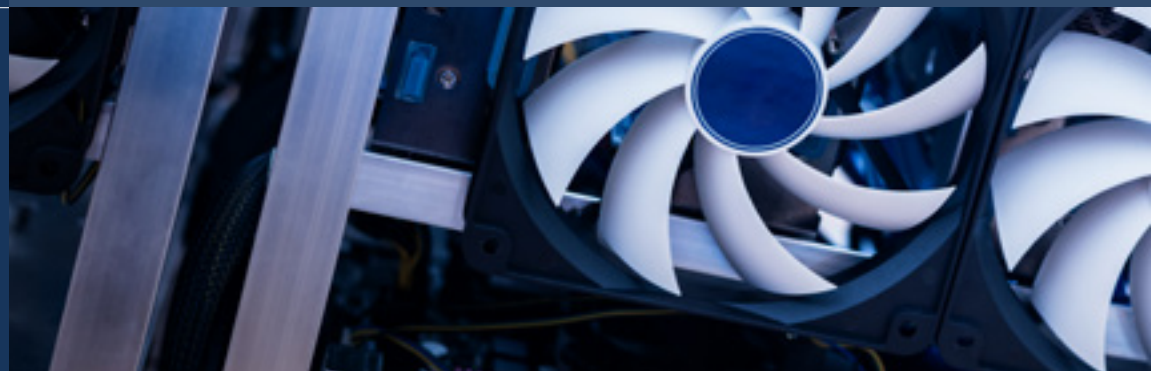
Ampliar as oportunidades que o Blockchain nos oferece como usuários do Metaverso

03

Fundamentar a Web 3.0 como o principal componente para a criação de um Metaverso

05

Obter uma compreensão geral do cenário financeiro tradicional, suas deficiências e pontos fortes



06

Determinar a motivação e as soluções para o financiamento descentralizado

08

Desenvolver a capacidade de compreender conceitos avançados de programação



09

Determinar os videogames mais influentes da história até o conceito de Metaverso

07

Obter uma compreensão especializada do cenário tecnológico atual no que se refere à Web3 e ao Metaverso

10

Estabelecer como os videogames multijogadores online surgiram e o que eles trouxeram quando se tornaram populares, e quais experiências eles transferiram para os ambientes virtuais atuais

11

Desenvolver a capacidade de negócios no Metaverso em todos os setores e indústrias

14

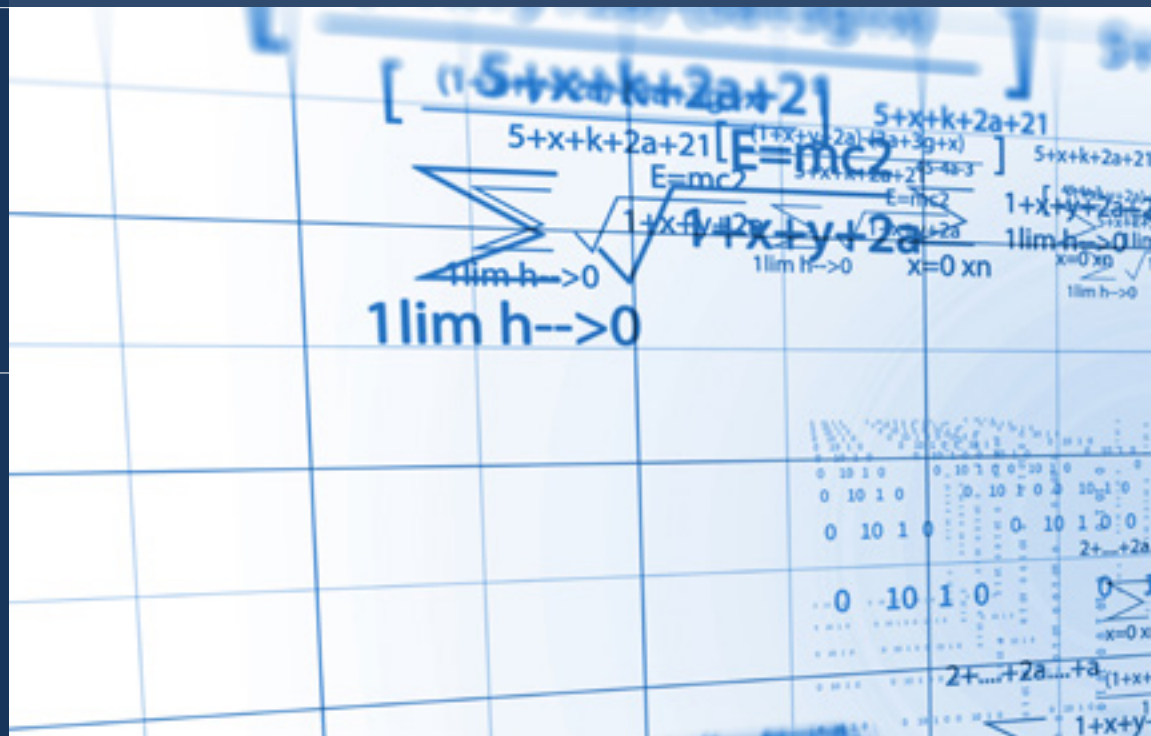
Examinar o papel das comunidades na evolução do ecossistema

12

Analisar diferentes ações de impacto social que podem ser replicadas no mundo real

13

Analisar o impacto do Opensource no desenvolvimento do ecossistema do Metaverso



15

Estruturar um plano de marketing em um novo universo

16

Desenvolver estratégias de Marketing no Metaverso

17

Gerar uma estrutura definida para o funcionamento e a aplicação do Metaverso em todas as áreas em que ele será desenvolvido

18

Identificar as oportunidades apresentadas pela aplicação do Metaverso em nível pessoal, social e empresarial

05

Competências

Este programa e sua característica multidisciplinar permitem que a TECH ofereça uma experiência acadêmica 100% online, por meio da qual o aluno poderá, de forma garantida, aperfeiçoar e ampliar seu catálogo de habilidades profissionais. Serão diversos estudos de caso baseados em situações reais de negócios, de modo que, por meio da solução eficaz de problemas, o estudante terá que colocar suas habilidades em prática e aplicar as estratégias e diretrizes para o sucesso que melhorarão consideravelmente suas habilidades de liderança em apenas 12 meses.



A grayscale photograph of a hand pointing at a bar chart on a document. The chart has three bars of increasing height. The text 'Profit Trend' is visible on the document. The image is partially obscured by a dark blue diagonal overlay.

“

O programa ideal para aperfeiçoar suas habilidades de marketing de produtos e serviços, conectando o mundo real com o mundo virtual no verdadeiro estilo Meta”

01

Decifrar oportunidades de negócios para usuários e organizações

02

Navegar da Web 3.0 para o metaverso

03

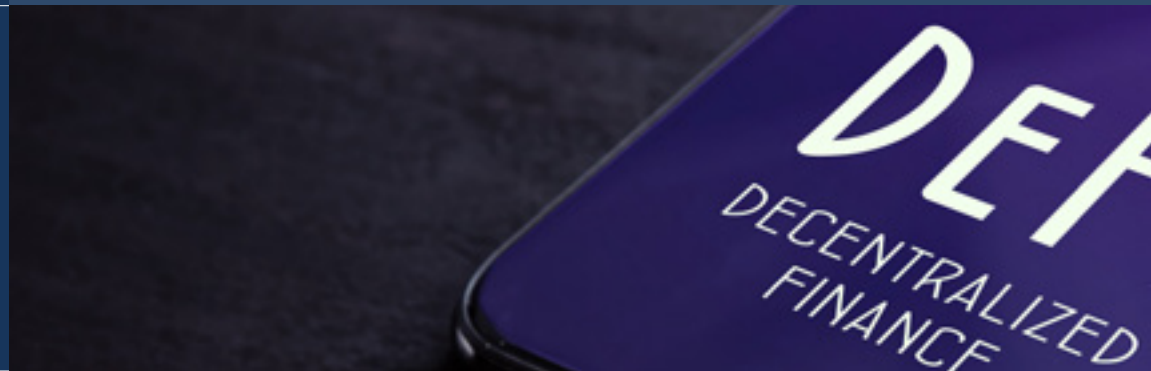
Examinar a legislação que sustenta os metaversos

04

Analisar os diferentes tipos de identidade digital que dão suporte a um metaverso

05

Descobrir a função dos dados no metaverso



06

Transformar os casos de uso do *Blockchain* em valor para os usuários do metaverso

08

Descobrir como funcionam as principais plataformas do ecossistema

09

Avaliar as possibilidades de interconexão entre plataformas e provedores no ecossistema metaverso

07

Desenvolver os conceitos fundamentais dos finanças descentralizadas

10

Aprimorar a capacidade de projeção das tecnologias atuais para o futuro

11

Distinguir, em detalhes, experiências interativas de jogos Estabelecer as diferenças entre os dois conceitos para definir os objetivos a serem alcançados em nossos negócios

12

Aplicar as ferramentas fornecidas pela tecnologia atual para criar sinergias entre nichos de mercado, como os *e-Sports* e o metaverso

13

Fundamentar por que o *Business to Avatar* é o principal modelo de negócios para marcas

14

Estabelecer as vantagens e os desafios que as marcas enfrentam para utilizar o metaverso

15

Organizar os participantes do ecossistema e entender sua função



16

Desenvolver projetos por meio do desenvolvimento de metaversos em conjunto com um ecossistema

18

Desenvolver novas capacidades disruptivas

19

Aprimorar as ideias já estabelecidas para o metaverso e ser capaz de encontrar soluções para os desafios encontrados atualmente com o desenvolvimento do mesmo

17

Monetizar o metaverso

20

Reagir às implicações sociais e psicológicas do metaverso no presente e desenvolver este conhecimento como base para problemas futuros nestas áreas



06

Estrutura e conteúdo

A TECH é pioneira no setor universitário no uso da metodologia *Relearning* no desenvolvimento de seus programas. Esta estratégia pedagógica consiste na reiteração dos conceitos mais importantes ao longo do programa de estudos, de modo que o aluno assista a uma aquisição natural e progressiva do conhecimento. Com base nisto e na qualidade e quantidade do material incluído, este Executive Master é a melhor opção acadêmica que os alunos podem escolher para se especializar no ambiente metaverso e na gestão de projetos relacionados a mundos virtuais.



“

Com este Executive Master, a TECH lhe oferece a legislação internacional do metaverso, para que você possa desenvolver seus projetos de forma eficaz e sem obstáculos administrativos”

Plano de estudo

Para o desenvolvimento do programa de estudos deste Executive Master em Management no Metaverso, a TECH levou em conta as recomendações da equipe docente, que, por ser composta por profissionais do setor, conhece detalhadamente suas especificações e os requisitos que o aluno deve cumprir para ser bem-sucedido. Isto possibilitou a criação de um curso multidisciplinar, inovador e intensivo que lhe preparará para enfrentar desafios e decisões complexas no mundo dos negócios do setor de *Gaming*.

Trata-se de uma experiência acadêmica composta por 1.800 horas de conteúdo diversificado, desde o melhor programa de estudos até estudos de casos no metaverso, sem esquecer o material complementar que o aluno pode usar para se aprofundar nas diferentes seções do programa de forma personalizada. Assim, você aprenderá sobre as condições para construir um metaverso descentralizado, os modelos de negócios bem-sucedidos neste setor e os principais agentes envolvidos em um projeto virtual.

Desta forma, você adquirirá um nível alto de especialização, no mesmo patamar dos melhores especialistas da área. Além disso, incluir esta qualificação em seu currículo abrirá as portas para um futuro profissional mais próspero e de sucesso, no qual será possível atingir até mesmo suas metas de carreira mais ambiciosas. Portanto, é uma oportunidade acadêmica única de se tornar o próximo Mark Zuckerberg em apenas 12 meses de capacitação 100% online.

Este programa se desenvolve durante 12 meses e está dividido em 10 módulos:

Módulo 1	Web 3.0. Base do metaverso
Módulo 2	Metaverso
Módulo 3	Blockchain: a solução para criar um Metaverso descentralizado
Módulo 4	Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso
Módulo 5	Tecnologias avançadas para o desenvolvimento do metaverso
Módulo 6	Indústria Gaming e e-Sports como porta de entrada para o metaverso
Módulo 7	Modelos de negócio. Casos de uso no Metaverso
Módulo 8	Ecossistema e principais agentes do metaverso
Módulo 9	Marketing no metaverso
Módulo 10	Panorama atual para construir o futuro do metaverso



Onde, quando e como é ensinado?

A TECH oferece a você a possibilidade de realizar este Executive Master em Management no Metaverso totalmente online. Durante os 12 meses de capacitação, o aluno terá acesso a todo o conteúdo do curso a qualquer momento, o que lhe permitirá autogerenciar seu tempo de estudo.

Uma experiência de capacitação única, fundamental e decisiva para impulsionar seu crescimento profissional.

Módulo 1. Web 3.0. Base do metaverso

1.1. Internet. Da ARPANet à WWW

- 1.1.1. ARPANet. Origem militar da web
- 1.1.2. Protocolos atuais e motores de busca
- 1.1.3. Revolução digital. Redes sociais e comércio eletrônico

1.2. Da Web 2.0 até a Web 3.0

- 1.2.1. Interatividade e caráter social da Web
- 1.2.2. Paradigma de descentralização e onipresença
- 1.2.3. Web semântica e inteligência artificial

1.3. Web 3.0. Boas práticas

- 1.3.1. Segurança e privacidade
- 1.3.2. Transparência e descentralização
- 1.3.3. Velocidade e acessibilidade

1.4. Web 3.0. Aplicações

- 1.4.1. Siri e os novos modelos de assistentes virtuais
- 1.4.2. Wolfram Alpha ou a alternativa Web 3.0 ao Google
- 1.4.3. Second Life. Ambientes 3D avançados

1.5. Papel das empresas tecnológicas na Web 3.0

- 1.5.1. Do Facebook ao Meta
- 1.5.2. Hiperfinanciamento e empresas sem CEO
- 1.5.3. "Metaverse Standards Forum" e Web 5.0

1.6. Regulação e conformidade normativa na Web 3.0

- 1.6.1. Usuários finais da Web 3.0
- 1.6.2. Modelos de negócios para usuários e organizações
- 1.6.3. Regulação e conformidade normativa

1.7. A Web 3.0 nos negócios. Impacto

- 1.7.1. Impacto da Web 3.0 nos negócios
- 1.7.2. Relação social entre marcas e usuários. Novo ambiente
- 1.7.3. Comércio eletrônico, próximo nível

1.8. Mudança para a Web 3.0 Novo ambiente de relação social entre marcas e usuários

- 1.8.1. Fraudes e riscos associados
- 1.8.2. Novo ambiente de relação social entre marcas e usuários
- 1.8.3. O impacto ambiental

1.9. Nômades digitais. Arquitetos da Web 3.0

- 1.9.1. Novos usuários, novas necessidades
- 1.9.2. Nômades digitais como arquitetos da Web 3.0
- 1.9.3. Web 3.0. Contribuições

1.10. Sem Web 3.0, não há Metaverso

- 1.10.1. Web 3.0 e Metaverso
- 1.10.2. Ambiente virtual: tecnologias exponenciais
- 1.10.3. Web 3.0, conexão com o mundo físico: sucesso

Módulo 2. O Metaverso**2.1. Economia no metaverso: criptomoedas e tokens não fungíveis (NFTs)**

- 2.1.1. Criptomoedas e NFTs: base da economia do metaverso
- 2.1.2. Economia digital
- 2.1.3. Interoperabilidade para uma economia sustentável

2.2. Metaverso e Web 3.0 no espaço das criptomoedas

- 2.2.1. Metaverso e Web 3.0
- 2.2.2. Tecnologia descentralizada
- 2.2.3. *Blockchain*, base do Web 3.0 e metaverso

2.3. Tecnologias avançadas para o metaverso

- 2.3.1. Realidade aumentada e realidade virtual
- 2.3.2. Inteligência artificial
- 2.3.3. IoT

2.4. Governança corporativa: legislação internacional no metaverso

- 2.4.1. A FED
- 2.4.2. Legislação no metaverso
- 2.4.3. Mineração

2.5. Identidade digital para pessoas, ativos e empresas

- 2.5.1. Reputação online
- 2.5.2. Proteção
- 2.5.3. Impacto da identidade digital no mundo real

2.6. Novos canais de venda

- 2.6.1. *Business to avatar*
- 2.6.2. Melhoria das experiências do usuário
- 2.6.3. Produtos, serviços e conteúdo em um único ambiente

2.7. Experiências baseadas em ideais, crenças e gostos

- 2.7.1. Inteligência artificial como motor impulsionador
- 2.7.2. Experiências personalizadas para o indivíduo
- 2.7.3. O poder da manipulação das massas

2.8. VR, AR, AI e IoT

- 2.8.1. Tecnologias avançadas. Sucesso do metaverso
- 2.8.2. Experiência imersiva
- 2.8.3. Análise tecnológica. Usos

2.9. Aspectos-chave do metaverso: presença, interoperabilidade e padronização

- 2.9.1. Interoperabilidade Primeiro mandamento
- 2.9.2. Padronização de metaversos para um funcionamento adequado
- 2.9.3. Metaversos do metaverso

2.10. Real Estate no metaverso

- 2.10.1. Método de alavancagem no metaverso
- 2.10.2. Comércio sem fronteiras em espaços virtuais
- 2.10.3. Redução da operação em espaços físicos

Módulo 3. Blockchain: a solução para criar um Metaverso descentralizado

3.1. Bitcoin

- 3.1.1. Satoshi Nakamoto
- 3.1.2. Impacto do Bitcoin no contexto econômico, político e social
- 3.1.3. O ecossistema do Bitcoin. Casos de uso

3.2. Blockchains públicos e privados. Novo modelo de governança

- 3.2.1. Blockchains públicos e privados
- 3.2.2. Blockchain. Modelo de governança
- 3.2.3. Blockchain. Casos de uso

3.3. Blockchain. O valor dos dados

- 3.3.1. O valor dos dados em um novo paradigma digital
- 3.3.2. Contribuição do Blockchain aos dados e a seu valor
- 3.3.3. Tecnologias avançadas para trabalhar com dados governados

3.4. A descentralização e automação do metaverso

- 3.4.1. Descentralização e automação
- 3.4.2. Resposta tecnológica às necessidades do usuário
- 3.4.3. Negócios do futuro

3.5. O modelo de governança do metaverso através das DAOs

- 3.5.1. Valor das DAOs para o metaverso
- 3.5.2. As DAOs. Regras de jogo transparentes para o usuário
- 3.5.3. DAOs que agregam valor ao metaverso

3.6. Propriedade e valor dos ativos digitais e a tokenização

- 3.6.1. O valor dos *Non Fungible Tokens* (NFTs)
- 3.6.2. Tokenização de ativos físicos ou virtuais
- 3.6.3. Ativos digitais no metaverso. Casos de uso

3.7. A economia do metaverso

- 3.7.1. Armazenamento e troca de valor com criptomoedas
- 3.7.2. Modelos de negócios para usuários e organizações
- 3.7.3. As finanças do metaverso empoderadas pelo *Blockchain*

3.8. Identidade digital

- 3.8.1. Certificação de nossa identidade digital
- 3.8.2. Avatares no metaverso
- 3.8.3. Usuários e organizações. Identidade digital

3.9. Smart Contracts, DApps e o Cryptoverso

- 3.9.1. Mundo real x Mundo virtual. Reinvenção de suas atividades
- 3.9.2. Aplicativos descentralizados
- 3.9.3. *Blockchain* aplicado. Novo universo de possibilidades

3.10. O Metaverso Nova internet

- 3.10.1. Reinventar a internet através do metaverso
- 3.10.2. Novo ambiente econômico e social
- 3.10.3. Conexão do mundo físico e virtual

Módulo 4. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso**4.1. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso**

- 4.1.1. As finanças descentralizadas
- 4.1.2. Finanças em um ambiente descentralizado
- 4.1.3. Aplicação das finanças descentralizadas

4.2. Conceitos financeiros avançados aplicados a DeFi

- 4.2.1. Oferta monetária e inflação
- 4.2.2. Negócios de volume e margem
- 4.2.3. Garantia e desempenho

4.3. Modelos de negócios DeFi aplicados ao metaverso

- 4.3.1. *Lending e Yield Farming*
- 4.3.2. Sistemas de pagamento
- 4.3.3. Serviços bancários e de seguros

4.4. Plataformas DeFi aplicadas ao metaverso

- 4.4.1. DEXes
- 4.4.2. *Wallets*
- 4.4.3. Ferramentas de análíticas

4.5. Cash Flow em projetos DeFi focados no metaverso

- 4.5.1. *Cash Flow* em projetos DeFi
- 4.5.2. Fontes de *Cash Flow*
- 4.5.3. Volume x Margem

4.6. *Token Economics*. Utilidade no metaverso

- 4.6.1. *Token Economics*
- 4.6.2. Utilidade do *Token*
- 4.6.3. Sustentabilidade do *Token*

4.7. Governança DeFi focada no metaverso

- 4.7.1. Governança DeFi
- 4.7.2. Modelos de governança
- 4.7.3. DAO

4.8. O significado de DeFi no metaverso

- 4.8.1. Sinergias entre DeFi e metaverso
- 4.8.2. Valor de DeFi no metaverso
- 4.8.3. Crescimento do metaverso através de DeFi

4.9. DeFi no metaverso, casos de uso

- 4.9.1. DeFi no metaverso. Casos de uso
- 4.9.2. Modelos de negócios nativos da Web3
- 4.9.3. Modelos de negócios híbridos

4.10. Futuro DeFi no metaverso

- 4.10.1. Agentes relevantes
- 4.10.2. Linhas de desenvolvimento
- 4.10.3. Adoção em massa

Módulo 5. Tecnologias avançadas para o desenvolvimento do metaverso

5.1. Estado atual do desenvolvimento do metaverso

- 5.1.1. Aspectos técnicos para a Web2
- 5.1.2. Tecnologias como suporte para o metaverso
- 5.1.3. Aspectos técnicos para a Web3

5.2. Ambiente de desenvolvimento, linguagens de programação e frameworks Web2

- 5.2.1. Ambientes de desenvolvimento Web2
- 5.2.2. Linguagem de programação Web2
- 5.2.3. Frameworks Web2

5.3. Ambiente de desenvolvimento, linguagens de programação e frameworks Web3

- 5.3.1. Ambientes de desenvolvimento Web2
- 5.3.2. Linguagem de programação Web2
- 5.3.3. Frameworks Web2

5.4. Oráculos e Multichain

- 5.4.1. *Onchain* x. *Offchain*
- 5.4.2. Interoperabilidade
- 5.4.3. *Multichain*

5.5. Motores gráficos e softwares de design 3D

- 5.5.1. CPU x GPU
- 5.5.2. Motores gráficos
- 5.5.3. Softwares de design 3D

5.6. Dispositivos e plataformas

- 5.6.1. Hardware aplicado a videogames
- 5.6.2. Plataformas
- 5.6.3. Panorama competitivo atual

5.7. Big data e inteligência artificial no metaverso

- 5.7.1. Ciência de dados. Transformação de dados em informação
- 5.7.2. Big Data Estratégia para o ciclo de vida dos dados no metaverso
- 5.7.3. Inteligência artificial. Personalização da experiência do usuário

5.8. Realidade aumentada, realidade virtual e realidade mista no metaverso

- 5.8.1. Realidades alternativas
- 5.8.2. Realidade aumentada x Realidade virtual
- 5.8.3. Realidade mista

5.9. *Internet of Things* e reconstrução 3D

- 5.9.1. O 5G e as redes de telecomunicação
- 5.9.2. *Internet of things*
- 5.9.3. Reconstrução 3D

5.10. Futuro da tecnologia. Metaverso de 2050

- 5.10.1. Barreiras tecnológicas
- 5.10.2. Vias de desenvolvimento
- 5.10.3. Metaverso de 2050

Módulo 6. Indústria *Gaming* e e-Sports como entrada do metaverso**6.1. O metaverso através dos videogames**

- 6.1.1. Experiências interativas
- 6.1.2. Crescimento e estabelecimento do mercado
- 6.1.3. Maturidade da Indústria

6.2. O berço dos metaversos atuais

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

6.3. Metaverso multiplataforma. Revolução massiva do conceito

- 6.3.1. Neal Stephenson e sua obra Snow Crash
- 6.3.2. Da ficção científica à realidade
- 6.3.3. Mark Zuckerberg Meta. Revolução massiva do conceito

6.4. Estado da indústria de videogames. Plataformas ou canais do metaverso

- 6.4.1. Números da indústria de videogames
- 6.4.2. Plataformas ou canais do metaverso
- 6.4.3. Projeções econômicas para os próximos anos
- 6.4.4. Como aproveitar ao máximo o excelente estado da indústria

6.5. Modelos de negócios: F2P x Premium

- 6.5.1. *Free to play* ou F2P
- 6.5.2. Premium
- 6.5.3. Modelos híbridos. Propostas alternativas

6.6. *Play to Earn*

- 6.6.1. O sucesso de CryptoKitties
- 6.6.2. Axie Infinity. Outros casos de sucesso
- 6.6.3. Desgaste do *Play to Earn* e a criação do Play&Earn

6.7. GameFi: paradigma jogador-investidor

- 6.7.1. *GameFi*
- 6.7.2. Videogames como trabalho
- 6.7.3. Ruptura do modelo clássico de diversão

6.8. O metaverso no ecossistema clássico da indústria

- 6.8.1. Preconceitos dos fãs, má imagem generalizada
- 6.8.2. Dificuldades tecnológicas e de implementação
- 6.8.3. Falta de maturidade

6.9. Metaverso: interatividade x Experiência de jogo

- 6.9.1. Experiência interativa e experiência de jogo
- 6.9.2. Tipos de experiência nos metaversos atuais
- 6.9.3. Equilíbrio perfeito entre ambas

6.10. Metaverso para os e-Sports

- 6.10.1. Dificuldades das equipes para crescer
- 6.10.2. Metaverso: experiências imersivas, comunidades e clubes exclusivos
- 6.10.3. Monetização de usuários por tecnologia *Blockchain*

Módulo 7. Modelos de negócio. Casos de uso no Metaverso

7.1. O Metaverso, um modelo de negócios

- 7.1.1. O Metaverso como modelo de negócio
- 7.1.2. Riscos
- 7.1.3. Mudanças de hábitos

7.2. Ferramentas de Marketing e publicidade no Metaverso

- 7.2.1. AR e AI. Revolução do Marketing
- 7.2.2. Comercialização de VR
- 7.2.3. Vídeo Marketing
- 7.2.4. Transmissão ao vivo

7.3. Espaços virtuais para empresas

- 7.3.1. Conexão do mundo real com o virtual
- 7.3.2. Metaverso e empresa. Espaços virtuais para empresas
- 7.3.3. Impacto e reputação das marcas

7.4. Metaverso: educação e aprendizagem disruptiva. Aplicação na Indústria

- 7.4.1. *E-Learning*
- 7.4.2. Interoperabilidade formativa
- 7.4.3. Web 3 e Metaverso. A revolução do mercado de trabalho

7.5. A revolução do setor turístico e cultural

- 7.5.1. VR e AR. Novo conceito de viagem
- 7.5.2. Impacto no mundo real e virtual
- 7.5.3. Eliminação das barreiras geográficas

7.6. Comercialização de produtos e serviços por meio da conexão do mundo real com o virtual e vice-versa

- 7.6.1. Criação de novos canais de venda
- 7.6.2. Melhoria da experiência do usuário no processo de compra
- 7.6.3. Consumo de conteúdo

7.7. Eventos no Metaverso por meio de ambientes virtuais

- 7.7.1. Rede de conteúdo
- 7.7.2. Novas formas de comunicação interativa
- 7.7.3. Alcance ilimitado

7.8. Gestão e segurança de dados no Metaverso

- 7.8.1. Gestão e segurança. Proteção de dados
- 7.8.2. Interoperabilidade de dados
- 7.8.3. Rastreabilidade

7.9. SEO Visual. Posicionamento online

- 7.9.1. AI, base do novo posicionamento
- 7.9.2. Valor agregado à audiência
- 7.9.3. Conteúdo único e personalizado

7.10. DAO no Metaverso

- 7.10.1. Suporte no Blockchain
- 7.10.2. Governança e poder de decisão
- 7.10.3. Fidelização da comunidade

Módulo 8. Ecosistema e principais agentes do metaverso**8.1. Ecossistemas de Inovação aberta na indústria do metaverso**

- 8.1.1. Colaboração no desenvolvimento de ecossistemas abertos
- 8.1.2. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do metaverso
- 8.1.3. Impacto do ecossistema no crescimento do metaverso

8.2. Projetos Opensource. Catalisadores do desenvolvimento tecnológico

- 8.2.1. O *Opensource* como acelerador da inovação
- 8.2.2. Integração de projetos *Opensource*. Visão completa
- 8.2.3. Padrões e tecnologias abertas como aceleradores

8.3. Comunidades da Web 3.0

- 8.3.1. O processo de criação e desenvolvimento de comunidades
- 8.3.2. Contribuição das comunidades para o progresso tecnológico
- 8.3.3. Comunidades mais relevantes da Web 3.0

8.4. Redes e relações sociais na web

- 8.4.1. Tecnologias que facilitam novas formas de relacionamento
- 8.4.2. Ambientes físicos e digitais onde construir comunidades Web3
- 8.4.3. Evolução das redes sociais Web2 para a Web3

8.5. Usuários, empresas e ecossistema. Avanço do metaverso

- 8.5.1. Metaversos com visão da Web 3.0
- 8.5.2. Corporações que investem no metaverso
- 8.5.3. Ecossistema que permite oferecer uma solução completa

8.6. Criadores de conteúdo no metaverso

- 8.6.1. Nômades digitais
- 8.6.2. Organizações, construtores de um novo canal de relacionamento com seus clientes
- 8.6.3. *Influencers, Streamers ou Gamers* como *Early Adopters*

8.7. Fornecedores de experiências no metaverso

- 8.7.1. Canais de venda reinventados
- 8.7.2. Experiências imersivas
- 8.7.3. Personalização justa e transparente

8.8. Descentralização e infraestrutura tecnológica no metaverso

- 8.8.1. Tecnologias distribuídas e descentralizadas
- 8.8.2. *Proof of Work x Proof of Stake*
- 8.8.3. Camadas tecnológicas-chave para a evolução do metaverso

8.9. Interface humana, dispositivos eletrônicos que possibilitam a experiência do metaverso

- 8.9.1. A experiência oferecida pelos dispositivos tecnológicos existentes
- 8.9.2. Tecnologias avançadas no metaverso
- 8.9.3. Realidade estendida (XR) como imersão no metaverso

8.10. Incubadoras, aceleradoras e veículos de investimento no metaverso

- 8.10.1. Incubadoras e aceleradoras para desenvolvimento de negócios no metaverso
- 8.10.2. Financiamento e investimento no metaverso
- 8.10.3. Atração do "Smart Capital"

Módulo 9. Marketing no metaverso

9.1. O Metaverso Nova plataforma de consumo de conteúdos publicitários

- 9.1.1. O Big Bang. Origem da publicidade
- 9.1.2. Serotonina: o motor que move os avatares
- 9.1.3. Imediatismo, uma nova medida de satisfação

9.2. Redirecionamento de tráfego para metaversos: transição do *Funil de Vendas para atmosferas de conversão*

- 9.2.1. Publicidade como molécula que envolve ecossistemas digitais
- 9.2.2. Habitantes de um metaverso
- 9.2.3. Endosfera do metaverso

9.3. Conversão em metaversos: monetização de atmosferas

- 9.3.1. Rentabilidade
- 9.3.2. Notoriedade, conversão, *Retargeting* e fidelização
- 9.3.3. Compras: a gasolina do metaverso

9.4. Barreiras dos suportes publicitários tradicionais x metaverso

- 9.4.1. Publicidade tradicional. Suportes
- 9.4.2. Metaverso: loop de suportes tridimensionais
- 9.4.3. Transformação das tradições publicitárias

9.5. Funil do metaverso: um funil tridimensional

- 9.5.1. Contatos
- 9.5.2. Prospectos
- 9.5.3. Clientes

9.6. KPIs no metaverso: medição do efeito da sua publicidade em um espaço imersivo

- 9.6.1. Atenção
- 9.6.2. Interesse
- 9.6.3. Decisão
- 9.6.4. Ação
- 9.6.5. Lembrança

9.7. Publicidade no metaverso

- 9.7.1. Desenvolvimento digital dos sentidos no metaverso: enganando a mente
- 9.7.2. Como atrair usuários por meio de experiências tridimensionais nunca vistas
- 9.7.3. Novos suportes tridimensionais

9.8. NFTs: os novos clubes de fidelização

- 9.8.1. Comprando a fidelidade
- 9.8.2. Exibindo a exclusividade
- 9.8.3. NFT como identificador no metaverso

9.9. Experiências de consumo no metaverso

- 9.9.1. Aproximando o produto do cliente
- 9.9.2. Limitações dos ambientes tridimensionais: os 6 sentidos
- 9.9.3. Geração de ambientes controlados

9.10. Casos de sucesso de marketing no metaverso

- 9.10.1. Avatares
- 9.10.2. Economia
- 9.10.3. *Gaming*

Módulo 10. Panorama atual para construir o futuro do metaverso**10.1. Visão do metaverso pelos players da indústria**

- 10.1.1. Implantação do metaverso em estruturas existentes
- 10.1.2. Empresas em desenvolvimento de metaverso
- 10.1.3. Empresas consolidadas no metaverso

10.2. Identidade digital e implicações sociais e éticas do metaverso

- 10.2.1. Identidade digital no metaverso
- 10.2.2. Implicações sociais
- 10.2.3. Implicações éticas

10.3. Metaverso além do gaming

- 10.3.1. O *Gaming* como ponto de contato
- 10.3.2. Setores que vieram para ficar
- 10.3.3. Reinvenção de alguns negócios

10.4. Ambiente de trabalho e profissional no metaverso

- 10.4.1. Identificação de oportunidades de trabalho no metaverso
- 10.4.2. Novas carreiras profissionais
- 10.4.3. Adaptação de trabalhos existentes ao metaverso

10.5. Neuromarketing no metaverso

- 10.5.1. Comportamento do consumidor no metaverso
- 10.5.2. Marketing experiencial
- 10.5.3. Estratégias de Neuromarketing no metaverso

10.6. Metaverso e cibersegurança

- 10.6.1. Ameaças envolvidas
- 10.6.2. Identificação das mudanças na segurança digital do metaverso
- 10.6.3. Cibersegurança real no metaverso

10.7. Implicações emocionais e psicológicas após a experiência no metaverso. Boas práticas

- 10.7.1. Adaptação a uma nova experiência
- 10.7.2. Efeitos secundários da interação com o metaverso
- 10.7.3. Boas práticas no metaverso

10.8. Adaptação da legalidade ao metaverso

- 10.8.1. Desafios legais apresentados atualmente pelo metaverso
- 10.8.2. Mudanças legais necessárias
- 10.8.3. Contratos, propriedade intelectual e outros tipos de relações

10.9. Roadmap de curto, médio e longo prazo do metaverso

- 10.9.1. *Roadmap* a curto prazo
- 10.9.2. *Roadmap* a médio prazo
- 10.9.3. *Roadmap* a longo prazo

10.10. Metaverso, paradigma de futuro

- 10.10.1. Uma oportunidade de crescimento única
- 10.10.2. Especialização no metaverso
- 10.10.3. Monetização da virtualidade do futuro

07

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o *New England Journal of Medicine*.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

A Escola de Negócios da TECH utiliza o Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe ao gerente os desafios e as decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O método do caso, técnica que forma a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e empresarial mais atual seja seguida.

“ *Você aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios”*

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Nosso sistema online lhe permitirá organizar seu tempo e ritmo de aprendizagem, adaptando-os ao seu horário. Você poderá acessar o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou móvel, com conexão à Internet.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa escola de negócios é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro



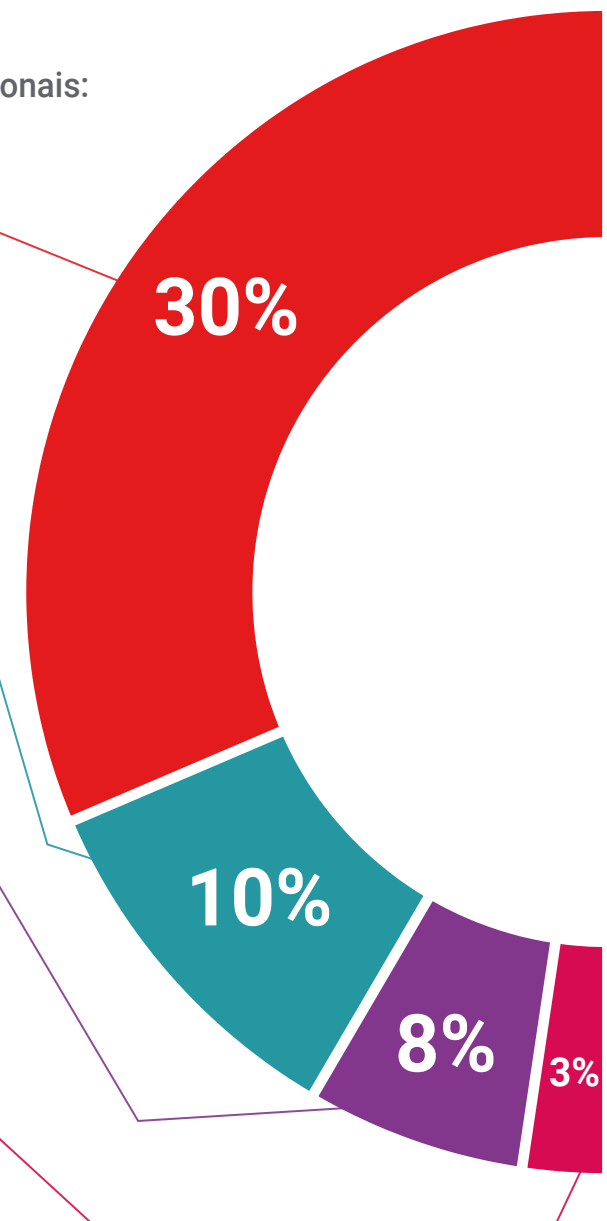
Práticas de habilidades gerenciais

Serão realizadas atividades para desenvolver as competências gerenciais específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um gestor precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas da alta gestão do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



08

Perfil dos nossos alunos

O Executive Master é dirigido a graduados universitários que tenham concluído anteriormente qualquer um dos seguintes cursos no campo das Ciências Sociais e Jurídicas, Administração e Economia, bem como àqueles especializados na área de Engenharia e Ciência da Computação com interesse no setor de *Gaming*. A diversidade de participantes com diferentes perfis académicos e de múltiplas nacionalidades compõe a abordagem multidisciplinar deste programa.

O Executive Master também poderá ser realizado por profissionais que, sendo graduados universitários em qualquer área, tenham dois anos de experiência de trabalho na área do campo tecnológico dos contextos virtuais e digitais.



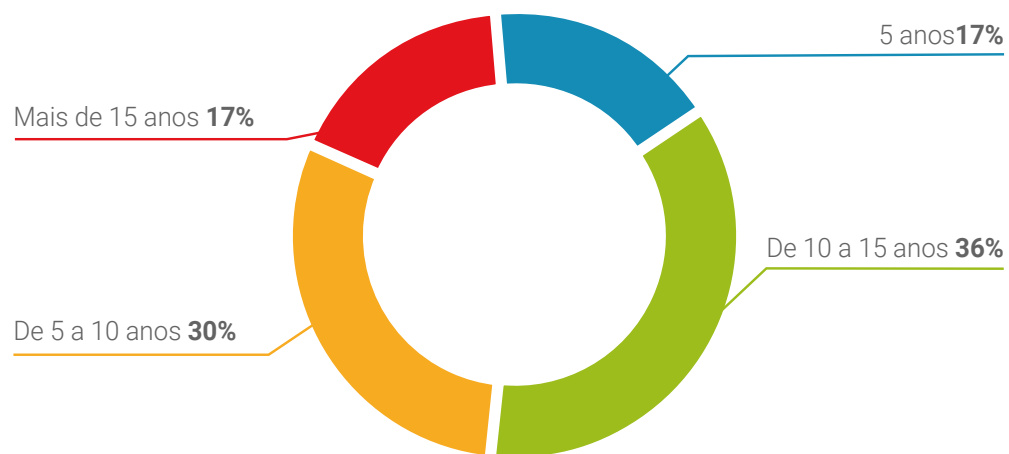
“

Quer se atualizar sobre a situação atual para construir o metaverso do futuro? Escolha esta capacitação e descubra o que há de novo através de verdadeiros especialistas do setor”

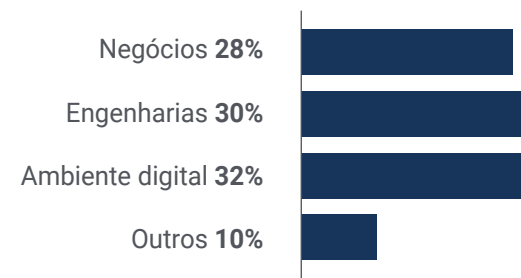
Média de idade

Entre **35** e **45** anos

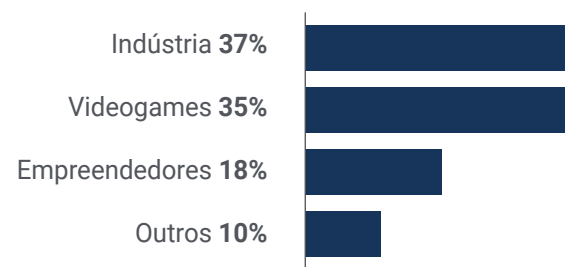
Anos de experiência



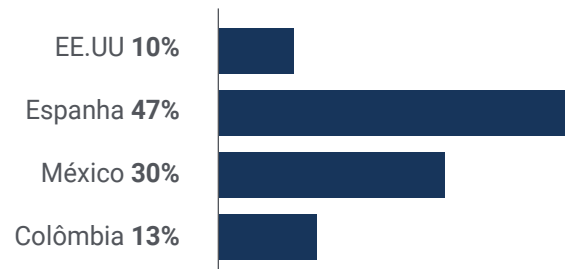
Formação



Perfil acadêmico



Distribuição geográfica



Raúl Rodríguez

Chief Marketing Officer de uma empresa digital

"Após a conclusão deste programa abrangente, sei que poderei contribuir para a construção do metaverso a partir de agora, pois entendo as necessidades dos usuários e tenho o conhecimento necessário para lidar com as ferramentas que fornecem soluções tecnológicas de alto valor. Além disso, é uma experiência acadêmica inigualável, dinâmica, divertida e que eu definitivamente recomendaria a todos os profissionais que desejam se especializar na direção e gestão de empresas relacionadas ao mundo virtual"

09

Direção do curso

A TECH, em seu compromisso de oferecer a melhor experiência acadêmica, selecionou para este Executive Master um grupo de profissionais do ambiente virtual de diferentes especialidades, mas caracterizados por uma ampla e extensa experiência na gestão e direção de projetos relacionados ao metaverso. Trata-se de especialistas que também realizaram com sucesso seus próprios planos e que atingiram o mais alto nível em seus respectivos campos. Portanto, o aluno que se qualificar poderá aprender com as estratégias deles e torná-las suas próprias para levar sua carreira ao sucesso no setor.



“

Quais universidades oferecem a seus alunos um corpo docente tão profissional como o que a TECH oferece a você com este programa? Sem dúvida, nenhuma. Você vai deixar passar a oportunidade de crescer com os melhores?"

Palestrante internacional convidado

Andrew Schwartz é um especialista em inovação digital e estratégia de marca, com foco na integração do Metaverso com o desenvolvimento empresarial e as plataformas digitais. Seus interesses variam desde a criação de conteúdo e gestão de startups até a implementação de estratégias em redes sociais e a ativação de grandes ideias. Ao longo de sua carreira, liderou projetos que buscaram gerar resultados concretos e mensuráveis, aproveitando a convergência entre tecnologia e negócios.

Em sua trajetória profissional, atuou na Nike como Diretor de Engenharia do Metaverso, liderando uma equipe multidisciplinar de desenvolvedores, designers e cientistas de dados para explorar o potencial do Metaverso na evolução da conectividade digital e física. Nesse mesmo cargo, desenvolveu estratégias para a criação de produtos e processos inovadores, além de ferramentas Web3 e gêmeos digitais que redefiniram a interação dos consumidores com a marca. Também exerceu o papel de Diretor de Experiências de Momentos Esportivos.

Além disso, colaborou como Conselheiro Estratégico de Inovação em Tecnologia Exponencial na AI MINDSystems Foundation, onde contribuiu para o desenvolvimento de tecnologias emergentes e publicou artigos sobre o impacto do Metaverso e da Inteligência Artificial no futuro dos negócios. Sua capacidade de antecipar tendências e sua visão estratégica o posicionaram como um profissional influente na transformação digital global.

Internacionalmente, tornou-se uma referência na aplicação do Metaverso na indústria do esporte e do comércio, contribuindo para projetos que transformaram a maneira de entender a relação entre tecnologia e marca. Nesse sentido, seu trabalho foi reconhecido com diversos prêmios, consolidando sua reputação como um inovador que desafia os limites convencionais.



D. Schwartz, Andrew

- Diretor de Engenharia do Metaverso na Nike, Boston, Estados Unidos
- Diretor de Experiências de Momentos Esportivos na Nike
- Conselheiro Estratégico em Inovação de Tecnologia Exponencial na AI MINDSystems Foundation
- Diretor de Inovação na Intralinks
- Líder de Produtos Digitais na Blue Cross Blue Shield de Massachusetts
- Chefe de Inovação de Conteúdos na Leia Inc
- Diretor de Estratégia de Marca na Interbrand
- Diretor de Desenvolvimento e Líder do Strata-G Internet Group na Strata-G Communications
- Membro de:
 - Conselho Consultivo de Blockchain na Universidade Estadual de Portland
 - Comitê Escolar do Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough

“

Graças à TECH, você pode aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sr. Íñigo Cavestany Villegas

- ♦ Co-founder & Head of Ecosystem da Second World
- ♦ Líder de Web3 e Gaming
- ♦ Especialista da IBM Cloud em IBM
- ♦ Consultor da Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- ♦ Professor em escolas de negócios, como a IE Business School e a IE Human Sciences and Technology
- ♦ Formado em Business Administration na IE Business School
- ♦ Mestrado em Business Development pela Universidade Autônoma de Madri
- ♦ Especialista da IBM Cloud
- ♦ Certificação Profissional IBM Cloud Solution Advisor

Professores

Sr. Carlos Cameo Gilabert

- ♦ Fundador e Chief Technology Officer da Second World
- ♦ Cofundador da Netspot
- ♦ Cofundador da Banc
- ♦ Chief Technology Officer da Jovid
- ♦ Desenvolvedor Full Stack freelancer
- ♦ Engenheiro Industrial da Universidade Politécnica de Madri
- ♦ Mestrado em Ciência de Dados pela Universidade Politécnica de Madri

Sr. Carlos Ripoll López

- ♦ Engenheiro Especialista em Administração de Empresas
- ♦ Fundador e CEO da SecondWorld
- ♦ Fundador da Netspot Hub
- ♦ Digitalization & Market Research na Cantabria Labs
- ♦ Formado em Engenharia pela Universidade Europeia
- ♦ Formado em Administração de Empresas pela IE Business School

Sr. Alejandro López-Gasco

- ♦ Cofundador da SecondWorld e Chefe do Metaverso
- ♦ Cofundador do TrueSushi
- ♦ Executivo de negócios para o desenvolvimento na Amazon
- ♦ Formado em Direito pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ HSK4 Chino Mandarín pela Beijing Language and Culture University
- ♦ Mestrado em M&A e Private Equity pelo IEB
- ♦ Cross border e-commerce bootcamp em Shanghai Normal University

Sr. Alberto Sánchez Temprado

- ♦ Project Manager na SecondWorld
- ♦ Game Evaluation Manager no Facebook
- ♦ Game Analyst no PlayGiga
- ♦ Level Designer na BlackChiliGoat Studio
- ♦ Game Designer na Kalpa Games
- ♦ Formado em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Mestrado em Game Designer pela Universidade Complutense de Madri
- ♦ Mestrado em Cinema, Televisão e Comunicação Audiovisual, Universidade Complutense de Madri

Sr. Marco Antonio Casero García

- ♦ Chief Operating Officer na SecondWorld
- ♦ Event Manager na The Pokémon Company International
- ♦ Manager da Metropolis Ab Alea SL
- ♦ PR Communication Manager na Cereal Talent Café
- ♦ Formado em Ciências Empresariais pela Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Administrador de sistemas de computador com especialização em redes
- ♦ Mestrado em Gestão Comercial pelo CEF Centro de Estudos Financeiros
- ♦ Mestrado de Marketing pelo CEF Centro de Estudios Financieros

Sr. Nacho Fernández Ansorena

- ♦ CMO e cofundador da SecondWorld
- ♦ Cofundador e Digital Strategy Manager na Polar Marketing
- ♦ Gestor de projetos na PGS Comunicación
- ♦ Cofundador e Development Manager em weGroup Solutions
- ♦ Formado em Administração e Gestão de Empresas pela ESIC

10

Impacto para a sua carreira

Este Executive Master em Management em Metaverso foi criado com o objetivo de fornecer à carreira profissional do aluno todas as informações que lhe permitirão, em apenas 12 meses, atingir até mesmo suas metas profissionais mais ambiciosas no setor de negócios de ambientes *Gaming* digitais e virtuais. Além disso, a inclusão deste programa em seu currículo servirá como um diferencial em qualquer processo de seleção, pois poderá demonstrar suas habilidades e ter o respaldo de uma grande universidade como a TECH.



“

Matricule-se em um programa como este, que abrirá as portas para um futuro de sucesso no setor Gaming por meio de uma capacitação dinâmica, multidisciplinar e inovadora”

Você gostaria de liderar projetos descentralizados de financiamento e investimento no metaverso? Escolha este programa e implemente as técnicas mais avançadas e eficazes de Cash Flow em suas estratégias.

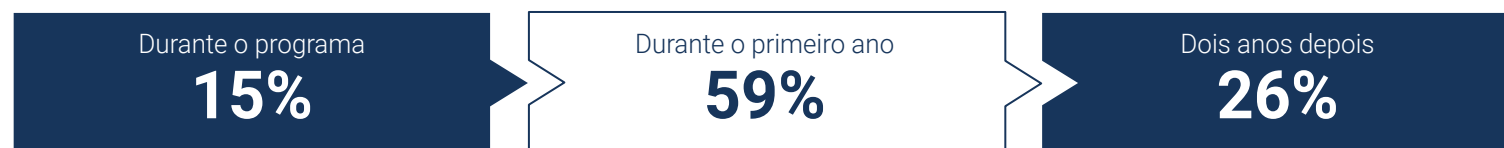
Você está pronto para crescer profissionalmente? Um excelente desenvolvimento profissional espera por você.

O Executive Master em Management no Metaverso da TECH é um programa intensivo que prepara o profissional para enfrentar desafios e decisões comerciais na área da gestão e direção de ambientes digitais e virtuais. Seu principal objetivo é impulsionar o crescimento pessoal e profissional. Ajudando você a ter sucesso

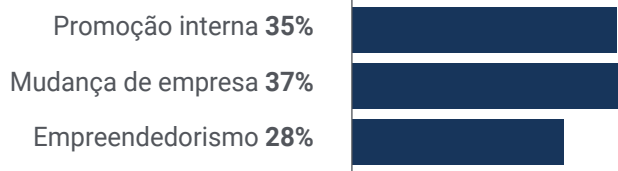
Se você quer se superar, realizar uma mudança profissional positiva e se relacionar com os melhores, este é o lugar certo para você.

O investimento que você fizer neste Executive Master será recompensado por um notório aumento salarial, ao qual você poderá ter acesso graças à este programa de capacitação.

Momento da mudança



Tipos de mudança



Melhoria dos salários

A conclusão deste programa pode representar um aumento salarial anual de mais de **27,32%** para nossos alunos



11

Benefícios para a sua empresa

O curso deste Executive Master fornecerá ao aluno um conjunto exclusivo de conhecimentos com base nos últimos avanços no desenvolvimento do metaverso. Como resultado, você será capaz de gerenciar com sucesso qualquer projeto relacionado a ambientes virtuais, fornecendo à empresa da qual faz parte uma série de habilidades e competências que a farão crescer no setor de *Gaming*.



“

Uma oportunidade acadêmica única para colocar sua empresa no mesmo nível de gigantes do setor, como Nvidia, Epic Games ou Roblox”

Desenvolver e reter o talento nas empresas é o melhor investimento a longo prazo.

01

Crescimento do talento e do capital intelectual

O profissional irá proporcionar à empresa novos conceitos, estratégias e perspectivas que poderão gerar mudanças relevantes na organização.

02

Retenção de gestores de alto potencial para evitar a evasão de talentos

Esse programa fortalece o vínculo entre empresa e profissional e abre novos caminhos para o crescimento profissional dentro da companhia.

03

Construindo agentes de mudança

Ser capaz de tomar decisões em tempos de incerteza e crise, ajudando a organização a superar obstáculos.

04

Maiores possibilidades de expansão internacional

Graças a este programa, a empresa entrará em contato com os principais mercados da economia mundial.

05

Desenvolvimento de projetos próprios

O profissional poderá trabalhar em um projeto real ou desenvolver novos projetos na área de P&D ou desenvolvimento de negócio da sua empresa.

06

Aumento da competitividade

Este programa proporcionará aos profissionais as habilidades necessárias para assumir novos desafios e impulsionar a empresa.



12

Certificado

O Executive Master em Management no Metaverso garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Executive Master emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba o seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Executive Master em Management no Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

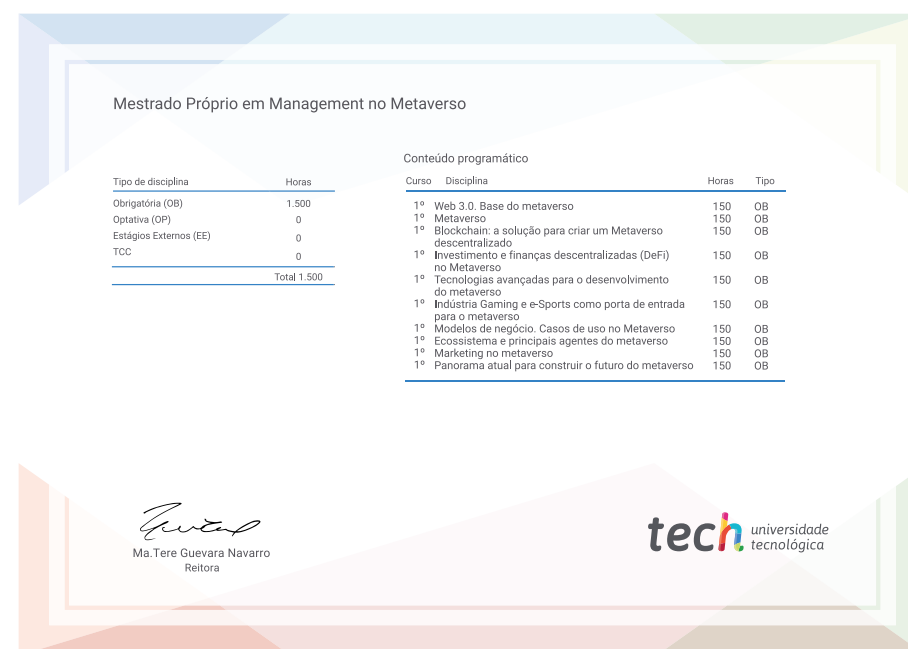
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Executive Master** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Executive Master, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Executive Master em Management no Metaverso**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Executive Master Management no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Executive Master Management no Metaverso

