

# Curso Universitario

## Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso





## Curso Universitario Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online
- » Dirigido a: Graduados, Diplomados y Licenciados universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las titulaciones del campo de las Ciencias Sociales y Jurídicas, Administrativas y Empresariales

Acceso web: [www.techtitute.com/escuela-de-negocios/curso-universitario/industria-gaming-e-sports-entrada-metaverso](http://www.techtitute.com/escuela-de-negocios/curso-universitario/industria-gaming-e-sports-entrada-metaverso)

# Índice

01

Bienvenida

---

*pág. 4*

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

*pág. 6*

03

¿Por qué nuestro programa?

---

*pág. 10*

04

Objetivos

---

*pág. 14*

05

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

06

Metodología

---

*pág. 24*

07

Perfil de nuestros alumnos

---

*pág. 32*

08

Dirección del curso

---

*pág. 36*

09

Impacto para tu carrera

---

*pág. 42*

10

Beneficios para tu empresa

---

*pág. 46*

11

Titulación

---

*pág. 50*

# 01

# Bienvenida

La Industria del *Gaming* y los *E-sports* están experimentando un crecimiento sin precedentes, convirtiéndose en una entrada clave al metaverso. Las empresas están tomando nota de esto y están adoptando cada vez más técnicas de gamificación en su estrategia de marketing. Por esta razón, TECH ha diseñado una titulación, la cual es una oportunidad única para aquellos que buscan especializarse en esta área. Con una metodología pedagógica de *Relearning* y recursos académicos, este programa 100% online permite a los estudiantes aprender sobre las últimas tendencias de la industria. La plan de estudios de este curso incorpora a un Director Invitado Internacional, que compartirá con el alumnado, a través de una exclusiva *Masterclass*, los avances más innovadores en el área de Management en el Metaverso.



Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso  
TECH Global University

“

*Amplía tu campo profesional al recibir una Masterclass liderada por un renombrado Director Invitado Internacional, especializado en Management en Metaverso”*



02

# ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor escuela de negocio 100% online del mundo. Se trata de una Escuela de Negocios de élite, con un modelo de máxima exigencia académica. Un centro de alto rendimiento internacional y de entrenamiento intensivo en habilidades directivas.



“

*TECH es una universidad de vanguardia tecnológica, que pone todos sus recursos al alcance del alumno para ayudarlo a alcanzar el éxito empresarial”*

## En TECH Global University



### Innovación

La universidad ofrece un modelo de aprendizaje en línea que combina la última tecnología educativa con el máximo rigor pedagógico. Un método único con el mayor reconocimiento internacional que aportará las claves para que el alumno pueda desarrollarse en un mundo en constante cambio, donde la innovación debe ser la apuesta esencial de todo empresario.

“Caso de Éxito Microsoft Europa” por incorporar en los programas un novedoso sistema de multivideo interactivo.



### Máxima exigencia

El criterio de admisión de TECH no es económico. No se necesita realizar una gran inversión para estudiar en esta universidad. Eso sí, para titularse en TECH, se podrán a prueba los límites de inteligencia y capacidad del alumno. El listón académico de esta institución es muy alto...

**95%**

de los alumnos de TECH finaliza sus estudios con éxito



### Networking

En TECH participan profesionales de todos los países del mundo, de tal manera que el alumno podrá crear una gran red de contactos útil para su futuro.

**+100.000**

directivos capacitados cada año

**+200**

nacionalidades distintas



### Empowerment

El alumno crecerá de la mano de las mejores empresas y de profesionales de gran prestigio e influencia. TECH ha desarrollado alianzas estratégicas y una valiosa red de contactos con los principales actores económicos de los 7 continentes.

**+500**

acuerdos de colaboración con las mejores empresas



### Talento

Este programa es una propuesta única para sacar a la luz el talento del estudiante en el ámbito empresarial. Una oportunidad con la que podrá dar a conocer sus inquietudes y su visión de negocio.

TECH ayuda al alumno a enseñar al mundo su talento al finalizar este programa.



### Contexto Multicultural

Estudiando en TECH el alumno podrá disfrutar de una experiencia única. Estudiará en un contexto multicultural. En un programa con visión global, gracias al cual podrá conocer la forma de trabajar en diferentes lugares del mundo, recopilando la información más novedosa y que mejor se adapta a su idea de negocio.

Los alumnos de TECH provienen de más de 200 nacionalidades.



TECH busca la excelencia y, para ello, cuenta con una serie de características que hacen de esta una universidad única:



### Análisis

---

En TECH se explora el lado crítico del alumno, su capacidad de cuestionarse las cosas, sus competencias en resolución de problemas y sus habilidades interpersonales.



### Excelencia académica

---

En TECH se pone al alcance del alumno la mejor metodología de aprendizaje online. La universidad combina el método *Relearning* (metodología de aprendizaje de posgrado con mejor valoración internacional) con el Estudio de Caso. Tradición y vanguardia en un difícil equilibrio, y en el contexto del más exigente itinerario académico.



### Economía de escala

---

TECH es la universidad online más grande del mundo. Tiene un portfolio de más de 10.000 posgrados universitarios. Y en la nueva economía, **volumen + tecnología = precio disruptivo**. De esta manera, se asegura de que estudiar no resulte tan costoso como en otra universidad.



### Aprende con los mejores

---

El equipo docente de TECH explica en las aulas lo que le ha llevado al éxito en sus empresas, trabajando desde un contexto real, vivo y dinámico. Docentes que se implican al máximo para ofrecer una especialización de calidad que permita al alumno avanzar en su carrera y lograr destacar en el ámbito empresarial.

Profesores de 20 nacionalidades diferentes.



*En TECH tendrás acceso a los análisis de casos más rigurosos y actualizados del panorama académico*

03

# ¿Por qué nuestro programa?

Realizar el programa de TECH supone multiplicar las posibilidades de alcanzar el éxito profesional en el ámbito de la alta dirección empresarial.

Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un futuro prometedor. El alumno aprenderá de la mano del mejor equipo docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.



“

*Contamos con el más prestigioso cuadro docente y el temario más completo del mercado, lo que nos permite ofrecerte una capacitación de alto nivel académico”*

Este programa aportará multitud de ventajas laborales y personales, entre ellas las siguientes:

01

### **Dar un impulso definitivo a la carrera del alumno**

Estudiando en TECH el alumno podrá tomar las riendas de su futuro y desarrollar todo su potencial. Con la realización de este programa adquirirá las competencias necesarias para lograr un cambio positivo en su carrera en poco tiempo.

*El 70% de los participantes de esta especialización logra un cambio positivo en su carrera en menos de 2 años.*

02

### **Desarrollar una visión estratégica y global de la empresa**

TECH ofrece una profunda visión de dirección general para entender cómo afecta cada decisión a las distintas áreas funcionales de la empresa.

*Nuestra visión global de la empresa mejorará tu visión estratégica.*

03

### **Consolidar al alumno en la alta gestión empresarial**

Estudiar en TECH supone abrir las puertas de hacia panorama profesional de gran envergadura para que el alumno se posicione como directivo de alto nivel, con una amplia visión del entorno internacional.

*Trabajarás más de 100 casos reales de alta dirección.*

04

### **Asumir nuevas responsabilidades**

Durante el programa se muestran las últimas tendencias, avances y estrategias, para que el alumno pueda llevar a cabo su labor profesional en un entorno cambiante.

*El 45% de los alumnos consigue ascender en su puesto de trabajo por promoción interna.*

05

### Acceso a una potente red de contactos

TECH interrelaciona a sus alumnos para maximizar las oportunidades. Estudiantes con las mismas inquietudes y ganas de crecer. Así, se podrán compartir socios, clientes o proveedores.

*Encontrarás una red de contactos imprescindible para tu desarrollo profesional.*

06

### Desarrollar proyectos de empresa de una forma rigurosa

El alumno obtendrá una profunda visión estratégica que le ayudará a desarrollar su propio proyecto, teniendo en cuenta las diferentes áreas de la empresa.

*El 20% de nuestros alumnos desarrolla su propia idea de negocio.*

07

### Mejorar soft skills y habilidades directivas

TECH ayuda al estudiante a aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos y mejorar en sus habilidades interpersonales para ser un líder que marque la diferencia.

*Mejora tus habilidades de comunicación y liderazgo y da un impulso a tu profesión.*

08

### Formar parte de una comunidad exclusiva

El alumno formará parte de una comunidad de directivos de élite, grandes empresas, instituciones de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH Global University.

*Te damos la oportunidad de especializarte con un equipo de profesores de reputación internacional.*

# 04 Objetivos

Este Curso Universitario permite a los alumnos alcanzar una serie de objetivos fundamentales. Entre ellos, se encuentra la capacidad de analizar la evolución de la industria de los videojuegos y los primeros ejemplos de metaversos, establecer sinergias entre los *E-sports* y otros ecosistemas de la industria *Gaming*, profundizar en la definición de *play-to-earn* y fundamentar el paradigma jugador-inversor. Además, el programa también ofrece herramientas para distinguir las experiencias interactivas de los juegos y aplicar las últimas tecnologías para crear sinergias entre mercados especializados, como el de los e-sports y el metaverso.





“

*Adquiere habilidades de negocios necesarias para comercializar productos de Gaming y E-sports y así comprender cómo aprovechar el poder de estos medios para aumentar la retención de los usuarios”*

TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos  
Trabajan conjuntamente para conseguirlos

El Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso capacitará al alumno para:

01

Analizar la evolución de la industria de los videojuegos y los primeros ejemplos primitivos de Metaversos

04

Determinar los videojuegos más influyentes de la historia hasta llegar al concepto de Metaverso

02

Profundizar en los modelos de negocio clásicos, el estado general de la industria y la creación del concepto GameFi

03

Establecer sinergias entre los *E-Sports* y otros ecosistemas de la industria gaming con respecto a los Metaversos actuales

05

Establecer cómo surgieron y qué aportaron los videojuegos multijugador en línea a medida que empezaron a ser populares y qué experiencias han trasladado a los entornos virtuales en la actualidad



06

Analizar la situación actual de la industria del videojuego y los distintos modelos de negocio que faciliten la viabilidad de nuestros proyectos

08

Fundamentar a qué nos referimos cuando hablamos del paradigma jugador-inversor para poder determinar y estudiar targets específicos dentro de la industria

09

Ser capaces de distinguir, de forma pormenorizada, las experiencias interactivas de los juegos. Establecer las diferencias entre ambos conceptos para definir los objetivos a alcanzar dentro de nuestro negocio

07

Profundizar en la definición de *play-to-earn* para entender las diferencias conceptuales con respecto al modelo *play & earn*

10

Ser capaz de aplicar las herramientas que nos proporciona la tecnología actual para crear sinergias entre mercados especializados como el de los E-Sports y el Metaverso



# 05

## Estructura y contenido

El Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso es un programa 100% online que ofrece una metodología *Relearning* para que los alumnos puedan obtener los conocimientos necesarios en el mundo de los videojuegos y los *E-sports*. El temario incluye una visión general del Metaverso a través de los videojuegos, la evolución de la industria y los modelos de negocio. Además, se profundiza en la interactividad y experiencia jugable de los Metaversos y en cómo estos pueden ser utilizados para crear comunidades y clubes exclusivos.



“

*El Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso es una inversión valiosa para aquellos interesados en el futuro de la tecnología y la evolución de la industria del entretenimiento”*

## Plan de estudios

Con la llegada del Metaverso, se presentan nuevos mundos de posibilidades que pueden cambiar la forma en que las personas interactúan y se relacionan. Por ello, el programa tiene como objetivo preparar a los estudiantes para adentrarse en el Metaverso, explorar las posibilidades de los juegos y los E-sports en este nuevo mundo y aprovechar todas las oportunidades que ofrece.

Durante las 180 horas de capacitación, la titulación cubre temas como el crecimiento y el asentamiento del mercado de los videojuegos, la madurez de la industria, el metaverso multiplataforma y la revolución masiva del concepto, los modelos de negocio, el *Play-to-earn* y *GameFi*, entre otros. También se exploran los diferentes metaversos actuales y su relación con los E-sports, así como la interactividad y la experiencia jugable en el Metaverso.

Los estudiantes del Curso Universitario se benefician de una capacitación integral y actualizada en el mundo de los juegos y la industria del entretenimiento digital. Aprenden sobre nuevas tecnologías y modelos de negocio, lo que les permite aprovechar todas las oportunidades en el Metaverso y la industria de los *E-sports*. Además, desarrollan habilidades importantes como la creatividad, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la resolución de problemas, lo que los prepara para enfrentar los desafíos del mundo empresarial en constante cambio.

Este Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso se desarrolla a lo largo de 6 semanas y se divide en 1 módulo:

### Módulo 1

#### Industria Gaming y E-Sports como Entrada del Metaverso



### ¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como entrada al Metaverso de manera totalmente online. Durante las 6 semanas que dura la especialización, el alumno podrá acceder a todos los contenidos de este programa en cualquier momento, lo que le permitirá autogestionar su tiempo de estudio.

*Una experiencia educativa única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional y dar el salto definitivo.*



**Módulo 1.** Industria *gaming* y *E-Sports* como entrada del Metaverso

<p><b>1.1. El Metaverso a través de los videojuegos</b></p> <p>1.1.1. Experiencias interactivas 1.1.2. Crecimiento y asentamiento del mercado 1.1.3. Madurez de la Industria</p>	<p><b>1.2. El caldo de cultivo de los Metaversos actuales</b></p> <p>1.2.1. MMOs 1.2.2. <i>Second Life</i> 1.2.3. <i>PlayStation Home</i></p>	<p><b>1.3. Metaverso multiplataforma. Revolución masiva del concepto</b></p> <p>1.3.1. Neal <i>Stephenson</i> y su obra <i>Snow Crash</i> 1.3.2. De la ciencia ficción a la realidad 1.3.3. Mark Zuxkerberg Meta. La revolución masiva del concepto</p>	<p><b>1.4. Estado de la industria del videojuego. Plataformas o canales del Metaverso</b></p> <p>1.4.1. Cifras de la industria del videojuego 1.4.2. Plataformas o canales del Metaverso 1.4.3. Proyecciones económicas para los próximos años 1.4.4. Cómo aprovechar, al máximo, el excelente estado de forma de la industria</p>
<p><b>1.5. Modelos de negocio: F2P vs. Premium</b></p> <p>1.5.1. <i>Free to play</i> o F2P 1.5.2. Premium 1.5.3. Modelos Híbridos. Propuestas alternativas</p>	<p><b>1.6. <i>Play-to-earn</i></b></p> <p>1.6.1. El éxito de <i>CryptoKitties</i> 1.6.2. <i>Axie Infinity</i>. Otros casos de éxito 1.6.3. Desgaste del <i>Play-to-earn</i> y la creación del <i>Play&amp;Earn</i></p>	<p><b>1.7. GameFi: Paradigma jugador-inversor</b></p> <p>1.7.1. <i>GameFi</i> 1.7.2. Videojuegos como trabajo 1.7.3. Ruptura del modelo clásico de la diversión</p>	<p><b>1.8. El Metaverso en el ecosistema clásico de la industria</b></p> <p>1.8.1. Prejuicios de los aficionados, mala imagen generalizada 1.8.2. Dificultades tecnológicas y de Implementación 1.8.3. Falta de madurez</p>
<p><b>1.9. Metaverso: Interactividad vs. Experiencia jugable</b></p> <p>1.9.1. Experiencia interactiva y experiencia jugable 1.9.2. Tipos de experiencia en los Metaversos actuales 1.9.3. Balance perfecto entre ambas</p>	<p><b>1.10. Metaverso para los <i>E-Sports</i></b></p> <p>1.10.1. Dificultades de los equipos para crecer 1.10.2. Metaverso: experiencias inmersivas, comunidades y clubes exclusivos 1.10.3. Monetización de usuarios por tecnología <i>Blockchain</i></p>		



“

*Con este programa podrás adquirir habilidades y conocimientos para aprovechar la madurez de la industria y las proyecciones económicas para los próximos años”*



06

# Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*



## TECH Business School emplea el Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

*Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”*



*Este programa te prepara para afrontar retos empresariales en entornos inciertos y lograr el éxito de tu negocio.*





*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0 para proponerle al directivo retos y decisiones empresariales de máximo nivel, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y empresarial más vigente.

“ *Aprenderás, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales.

Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*Nuestro sistema online te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios. Podrás acceder a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o móvil con conexión a internet.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra escuela de negocios es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

*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.*

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### 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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



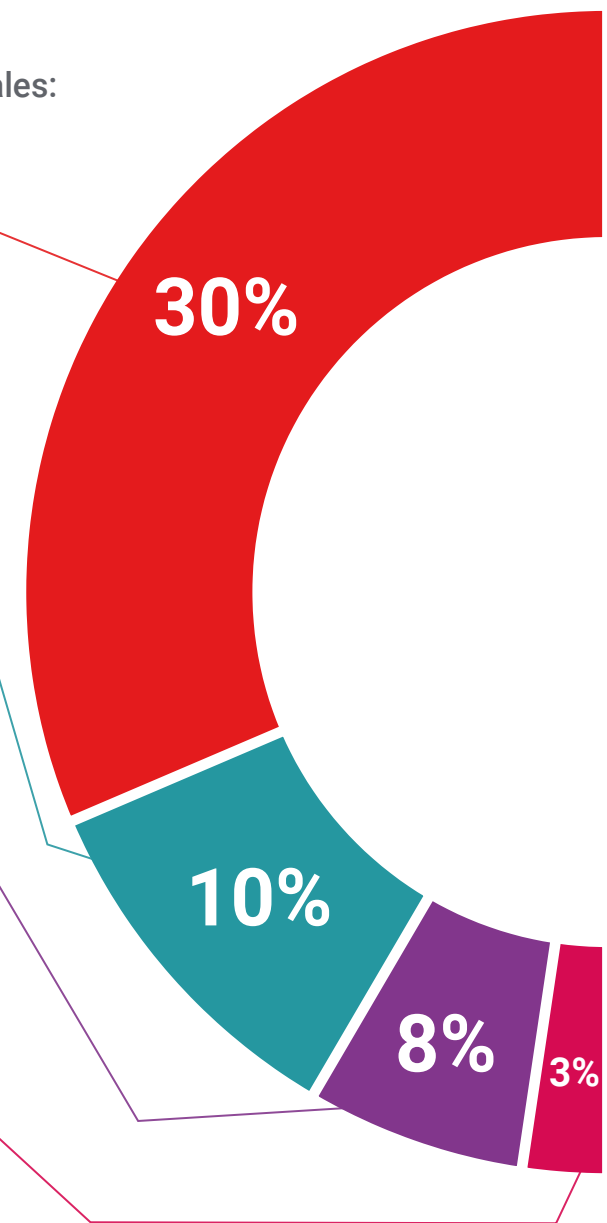
#### Prácticas de habilidades directivas

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



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.







#### Case studies

Completarán una selección de los mejores business cases que se emplean en Harvard Business School. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas en alta dirección del panorama latinoamericano.



#### Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



#### Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



07

# Perfil de nuestros alumnos

El Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso está dirigido a Graduados, Diplomados y Licenciados universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las siguientes titulaciones en el campo de las Ciencias Sociales y Jurídicas, Administrativas y Económicas, así como a los especializados en el área de la Ingeniería y la Informática con interés en el sector Marketing Digital enfocado en el metaverso.

La diversidad de participantes con diferentes perfiles académicos y procedentes de múltiples nacionalidades conforma el enfoque multidisciplinar de este programa.

También podrán realizar el Curso Universitario profesionales que, siendo titulados universitarios en cualquier área, cuenten con una experiencia laboral de dos años en el campo tecnológico de los contextos virtuales y digitales.







“

*Con esta capacitación, los estudiantes podrán destacarse en un mercado laboral altamente competitivo y estar listos para enfrentar los nuevos desafíos que ofrece el mundo digital”*

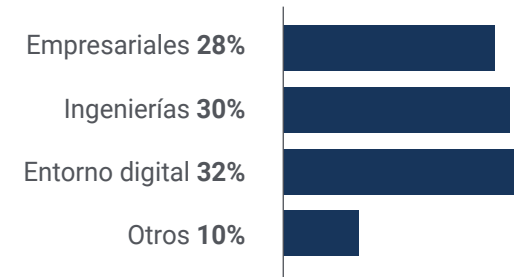
### Edad media

Entre **35** y **45** años

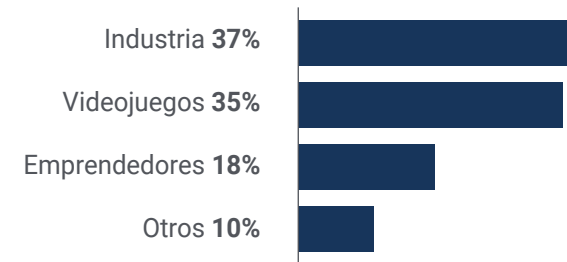
### Años de experiencia



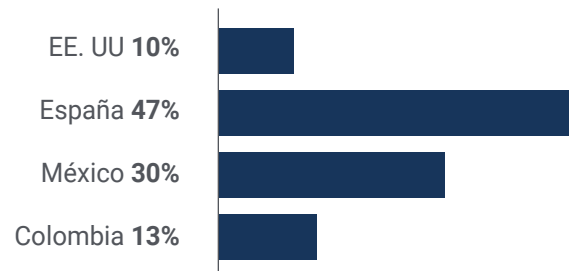
### Formación



### Perfil académico



## Distribución geográfica



## Ana María Ramírez

Licenciada en Marketing

*“Decidí cursar el Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso y no me arrepiento en absoluto. Gracias a este programa pude adquirir los conocimientos necesarios para entender el funcionamiento de esta industria en constante crecimiento, así como para entender cómo las empresas pueden beneficiarse del uso de los videojuegos y los deportes electrónicos para llegar a nuevas audiencias. Además, gracias a la parte práctica de la titulación, pude poner en práctica lo aprendido y adquirir experiencia real en proyectos relacionados con el Metaverso. Ahora me siento preparada para afrontar los retos y oportunidades que ofrece esta industria en constante evolución”*

08

# Dirección del curso

El equipo docente del Curso Universitario está compuesto por reconocidos profesionales en activo del sector. Estos profesionales han sido cuidadosamente seleccionados por TECH para la titulación, debido a su amplia experiencia y conocimiento en las distintas áreas que abarca la Industria Gaming y los E-sports. Los alumnos tendrán la oportunidad de acceder a un temario redactado por los expertos con visión práctica en la materia, lo que les permitirá conocer de primera mano las últimas tendencias y herramientas en el mercado, así como las habilidades y competencias necesarias para tener éxito en la industria





“

*Los expertos líderes de la  
Industria Gaming y E-sports te  
guiarán en tu carrera hacia el  
Metaverso. ¡Inscríbete ahora!”*

## Director Invitado Internacional

Andrew Schwartz es un experto en innovación digital y estrategia de marca, especializado en la integración del **Metaverso** con el **desarrollo empresarial** y las **plataformas digitales**. De hecho, sus intereses abarcan, desde la **creación de contenido** y la **gestión de startups**, hasta la implementación de estrategias en **redes sociales** y activación de grandes ideas. Así, a lo largo de su carrera, ha liderado proyectos que han buscado generar resultados concretos y medibles, aprovechando la convergencia entre **tecnología** y **negocios**.

Durante su trayectoria profesional, ha trabajado en **Nike** como **Director de Ingeniería de Metaverso**, liderando un equipo multidisciplinario de desarrolladores, diseñadores y científicos de datos para explorar el potencial del **Metaverso** en la evolución de la **conectividad digital y física**. En este mismo rol, ha desarrollado estrategias para la creación de productos y procesos innovadores, además de **herramientas Web3** y **gemelos digitales** que han redefinido la interacción de los consumidores con la **marca**. También se ha desempeñado como **Director de Experiencias de Momentos Deportivos**.

Asimismo, ha colaborado como **Asesor Estratégico de Innovación de Tecnología Exponencial** en la **AI MINDSystems Foundation**, donde ha contribuido al desarrollo de **tecnologías emergentes** y ha publicado **artículos** sobre el impacto del **Metaverso** y la **Inteligencia Artificial** en el futuro de los **negocios**. Y es que su capacidad para anticipar **tendencias**, así como su visión estratégica lo han posicionado como un profesional influyente en la **transformación digital** global.

A nivel internacional, ha sido un referente en la aplicación del **Metaverso** en la industria del **deporte** y el **comercio**, contribuyendo en proyectos que han marcado un antes y un después en la manera de entender la relación entre **tecnología** y **marca**. En este sentido, su trabajo ha sido reconocido con numerosos **premios** y ha consolidado su reputación como un innovador que desafía los límites convencionales.





## D. Schwartz, Andrew

---

- Director de Ingeniería de Metaverso en Nike, Boston, Estados Unidos
- Director de Experiencias de Momentos Deportivos en Nike
- Asesor Estratégico en Innovación de Tecnología Exponencial en la AI *MINDSystems Foundation*
- Director de Innovación en Intralinks
- Líder de Productos Digitales en Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- Jefe de Innovación de Contenidos en Leia Inc.
- Director de Estrategia de Marca en Interbrand
- Director de Desarrollo y Líder de Strata-G Internet Group en Strata-G Communications
- Miembro de: Consejo Asesor de *Blockchain* en la Universidad Estatal de Portland y Comité Escolar del Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough



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

## Dirección



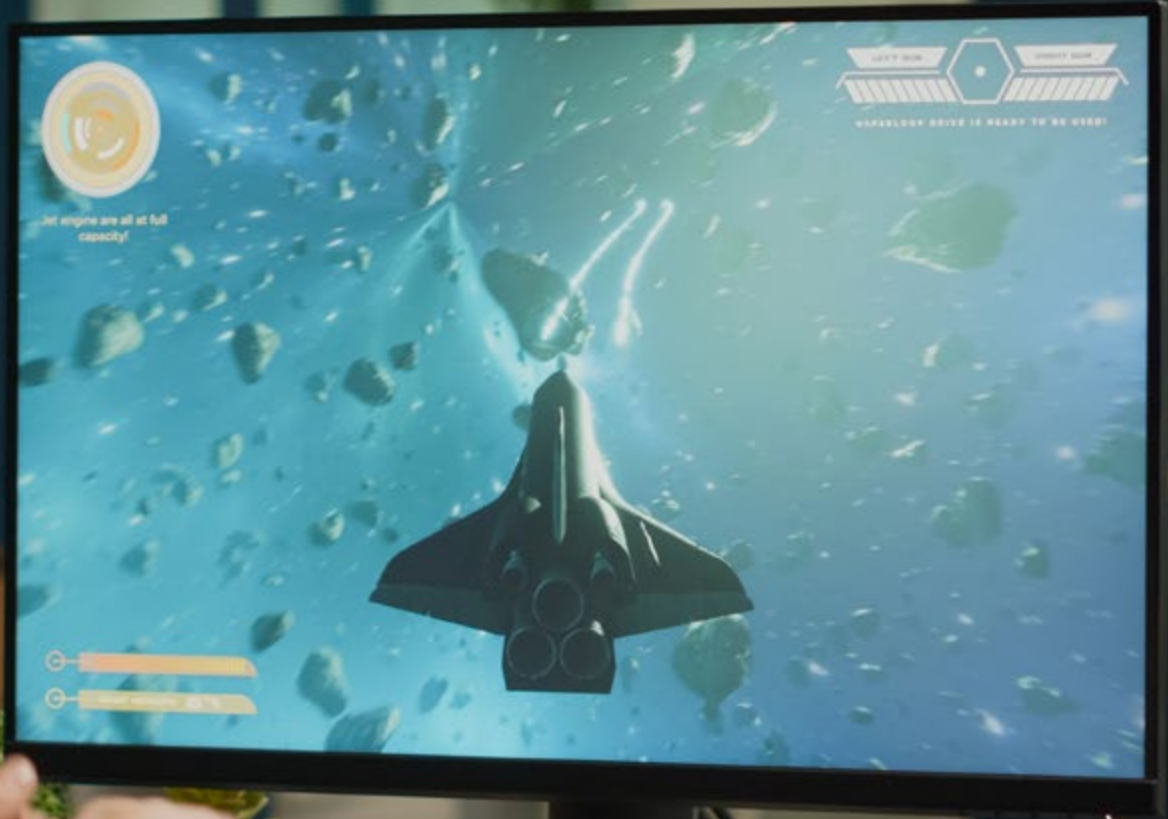
### D. Cavestany Villegas, Íñigo

- ♦ *Co-Founder & Head of Ecosystem* de Second World
- ♦ Líder de Web3 y Gaming
- ♦ Especialista de IBM Cloud en IBM
- ♦ Consejero de Netspot OTN, Velca y Poly Cashback
- ♦ Docente en escuelas de negocios como IE Business School y IE Human Sciences and Technology
- ♦ Graduado en Business Administration en IE Business School
- ♦ Máster en *Business Development* por la Universidad Autónoma de Madrid
- ♦ Especialista de IBM Cloud
- ♦ Certificación Profesional como *IBM Cloud Solution Advisor*

## Profesores

### D. Sánchez Temprado, Alberto

- ♦ *Project Manager* en Second World
- ♦ *Game Evaluation Manager* en Facebook
- ♦ *Game Analyst* en PlayGiga
- ♦ *Level Designer* en BlackChiliGoat Studio
- ♦ *Game Designer* en Kalpa Games
- ♦ Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en *Game Design* por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Cine, Televisión y Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid



09

# Impacto para tu carrera

Culminar el Curso Universitario propuesto por TECH puede tener un gran impacto en la carrera de un profesional. Esto se debe a que el programa proporciona una comprensión completa de la industria de los videojuegos y los deportes electrónicos, así como de cómo estos se relacionan con la entrada al metaverso. Además, los estudiantes pueden adquirir habilidades valiosas en áreas como la producción de videojuegos, el marketing y la gestión de eventos de deportes electrónicos. Estas habilidades permiten a los profesionales avanzar en sus carreras en el mundo del metaverso y la industria de los videojuegos en constante evolución.





“

*¿Te gustaría profundizar en los modelos de negocio más actuales y en el estado general de la Industria del Gaming? Esta titulación es para ti. Aprende sobre el concepto GameFi y cómo aplicarlo a tus proyectos”*

## ¿Estás preparado para dar el salto? Una excelente mejora profesional te espera

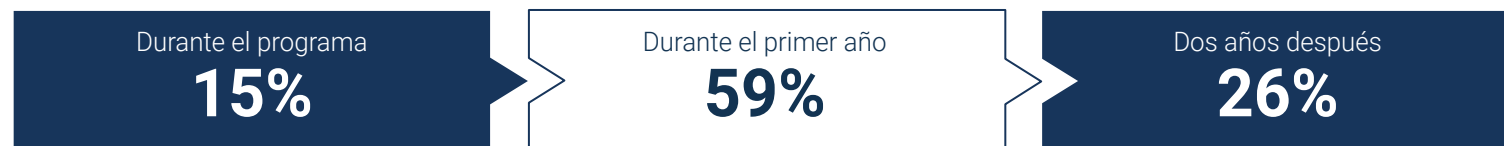
El Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito en Management en Metaverso. Su objetivo principal es favorecer tu crecimiento personal y profesional. Ayudarte a conseguir el éxito.

Si quieres superarte a ti mismo, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarte con los mejores, este es tu sitio.

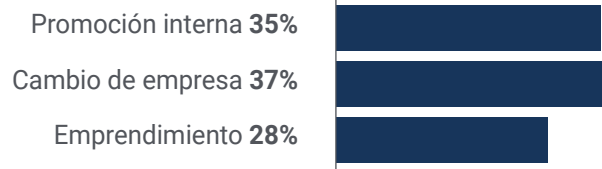
*Con este programa podrás establecer sinergias entre los E-sports y otros ecosistemas de la Industria Gaming con respecto a los Metaversos actuales.*

*Gracias a este programa podrás entender cómo surgieron los videojuegos multijugador en línea y cómo han evolucionado hacia los entornos virtuales en la actualidad.*

### Momento del cambio



### Tipo de cambio





## Mejora salarial

---

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **27,32%**



# 10

# Beneficios para tu empresa

Las empresas que cuentan con profesionales que haya cursado el Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso tienen una ventaja competitiva en el mercado actual. Pues estos egresados están capacitados para liderar proyectos innovadores en la industria de los videojuegos y los deportes electrónicos, y su conocimiento les permite desarrollar estrategias efectivas para el ingreso de la empresa en el Metaverso. Además, su visión global y su capacidad para adaptarse a entornos en constante evolución los convierte en piezas clave para el éxito empresarial en el mundo digital.



“

*¿Quieres ser un experto en Metaversos?  
Aprende sobre los videojuegos más  
influyentes de la historia hasta llegar al  
concepto de Metaverso con el desarrollo  
de esta titulación”*

Desarrollar y retener el talento en las empresas es la mejor inversión a largo plazo.

01

### Crecimiento del talento y del capital intelectual

El profesional aportará a la empresa nuevos conceptos, estrategias y perspectivas que pueden provocar cambios relevantes en la organización.

---

02

### Retención de directivos de alto potencial evitando la fuga de talentos

Este programa refuerza el vínculo de la empresa con el profesional y abre nuevas vías de crecimiento profesional dentro de la misma.

03

### Construcción de agentes de cambio

Será capaz de tomar decisiones en momentos de incertidumbre y crisis, ayudando a la organización a superar los obstáculos.

---

04

### Incremento de las posibilidades de expansión internacional

Gracias a este programa, la empresa entrará en contacto con los principales mercados de la economía mundial.



05

### **Desarrollo de proyectos propios**

El profesional puede trabajar en un proyecto real o desarrollar nuevos proyectos en el ámbito de I + D o Desarrollo de Negocio de su compañía.

---

06

### **Aumento de la competitividad**

Este programa dotará a sus profesionales de competencias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.



11

# Titulación

El Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título universitario de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (**boletín oficial**). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





## Curso Universitario Industria Gaming y los E-Sports como Entrada al Metaverso

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

# Curso Universitario

Industria Gaming y los E-Sports  
como Entrada al Metaverso