

# Corso Universitario Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso



## Corso Universitario Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso

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

Accesso al sito web: [www.techitute.com/it/informatica/corso-universitario/industria-gaming-e-sports-accesso-metaverso](http://www.techitute.com/it/informatica/corso-universitario/industria-gaming-e-sports-accesso-metaverso)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 14*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 18*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

L'industria del *Gaming* e degli *E-sports* è attualmente in rapida crescita e si prevede che continuerà a crescere in modo esponenziale nel prossimo futuro. Con il progredire della tecnologia, il Metaverso diventa sempre più una realtà tangibile e i videogiochi e gli *E-sports* saranno strumenti essenziali per creare esperienze coinvolgenti e immersive in questo ambiente. Pertanto, questa specializzazione affronta un'area di grande importanza attualmente, concentrandosi sulla progettazione e sullo sviluppo di esperienze di gioco di alta qualità per il Metaverso, ponendo l'accento sull'esperienza giocabile, sui metodi di monetizzazione o sul paradigma giocatore-investitore. Sempre in modalità 100% online, questo programma promuoverà la carriera professionale dello studente in sole 150 ore.





“

*Immergiti nel Metaverso e nelle tecniche che lo renderanno altamente immersivo grazie a TECH”*

L'industria dei videogiochi e degli *E-sports* è uno dei settori in più rapida crescita dell'ultimo decennio. La pandemia COVID-19 ha ulteriormente alimentato questa tendenza, in quanto entrambi i settori sono diventati una forma di intrattenimento sempre più popolare e accessibile per molte persone.

Tuttavia, presentano anche ulteriori potenzialità, vale a dire che i videogiochi e gli *E-sports* sono strumenti fondamentali anche per creare esperienze coinvolgenti e immersive nel Metaverso. In questo senso, l'industria del *Gaming* e degli *E-sports* rappresenta un'opportunità unica per coloro che desiderano prepararsi e sviluppare competenze specifiche per poter partecipare alla creazione di esperienze di gioco per il Metaverso.

Pertanto, il Corso Universitario in Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso si concentra proprio sul fornire agli studenti le competenze e le conoscenze necessarie per progettare e sviluppare esperienze di gioco di alta qualità e altamente redditizie. Attraverso una metodologia didattica innovativa basata sul *Relearning*, il programma offre una specializzazione aggiornata in aree quali la capacità multiplatforma del Metaverso, le diverse piattaforme su cui può essere presentato o la monetizzazione dei giochi in questi ambienti, oltre ad altri argomenti rilevanti per il settore.

Questa specializzazione verrà impartita in modalità 100% online, garantendo una maggiore flessibilità e comodità nell'organizzazione delle risorse accademiche e nell'adattamento dello studio in base agli impegni personali e professionali degli studenti. Inoltre, la metodologia *Relearning* favorisce la rapida interiorizzazione dei concetti attraverso la loro reiterazione nelle risorse più dinamiche.

Questo **Corso Universitario in Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti dell'Industria del Gaming e degli E-Sports come Accesso al Metaverso
- ◆ Contenuto grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni tecnologiche e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare enfasi speciale sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



*Sviluppa strategie efficaci per far crescere le squadre di E-sports nel Metaverso grazie a TECH”*

“

*Esamina i metodi di monetizzazione più redditizi per i videogiochi che entrano nel Metaverso”*

*Diventerai un esperto nel prevedere la proiezione economica del Metaverso negli anni a venire.*

*Una specializzazione che raggiungerà il perfetto equilibrio tra interattività ed esperienza di gioco.*

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

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

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



# 02 Obiettivi

L'ascesa dell'industria del *Gaming* e degli *E-Sports* ha portato le aziende ad adattarsi e a cercare professionisti che siano al passo con le ultime tendenze. Con il successo del Metaverso e delle transazioni che si realizzano in esso, il Corso Universitario in Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso è stato creato con l'obiettivo di ampliare e aggiornare le competenze degli informatici in questo settore, in modo che possano svilupparsi con sicurezza in quest'area di competenza dal grande potenziale.





“

*Dai una spinta decisiva alla tua  
carriera padroneggiando i modelli  
di business che rendono i progetti  
realizzabili nel Metaverso”*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Generare competenze specialistiche in materia di Web 3.0
- ◆ Esaminare ogni componente che forma un Metaverso
- ◆ Sviluppare un Metaverso con gli strumenti e i componenti disponibili
- ◆ Analizzare l'importanza della *Blockchain* come modello di governance dei dati
- ◆ Collegare la *Blockchain* al presente e al futuro del Metaverso
- ◆ Scoprire i casi d'uso e l'impatto della finanza decentralizzata nel mondo presente e futuro
- ◆ Analizzare l'evoluzione del settore dei videogiochi e i primi esempi di Metaverso
- ◆ Approfondire i classici modelli di business, lo stato generale del settore e la creazione del concetto GameFi
- ◆ Stabilire sinergie tra gli *e-Sports* e altri ecosistemi del settore Gaming rispetto ai Metaversi attuali
- ◆ Sviluppare nuove capacità che consentano agli studenti di identificare opportunità di business sui diversi supporti del metaverso
- ◆ Identificare e potenziare tutte le possibili vie di monetizzazione all'interno dei Metaversi
- ◆ Approfondire l'esperienza del Metaverso da una prospettiva diversa, essendo in grado di comprendere come tutto questo potenziale sviluppo ci riguarda e rispondere a tutti gli interrogativi della sua applicazione a medio-lungo termine
- ◆ Costruire il Metaverso come parte della vita quotidiana per essere in grado di ottenere il massimo da tutte le sue aree





## Obiettivi specifici

- ◆ Determinare i videogiochi più influenti della storia fino al concetto di Metaverso
- ◆ Stabilire come sono emersi e il contributo dei videogiochi multiplayer online quando hanno iniziato a diventare popolari e quali esperienze hanno spostato negli ambienti virtuali oggi
- ◆ Analizzare la situazione attuale dell'industria dei videogiochi e i diversi modelli di business che facilitano la fattibilità dei loro progetti
- ◆ Approfondire la definizione di play to earn per capire le differenze concettuali rispetto al modello play & earn
- ◆ Spiegare a cosa si riferisce quando si parla di paradigma player-inverter per essere in grado di determinare e studiare target specifici all'interno del settore
- ◆ Essere in grado di distinguere in modo dettagliato le esperienze interattive dei giochi  
Stabilire le differenze tra i due concetti per definire gli obiettivi da raggiungere all'interno del business
- ◆ Essere in grado di applicare gli strumenti forniti dalla tecnologia attuale per creare sinergie tra mercati specializzati come quello degli e-Sports e il Metaverso



*Applica strumenti che creino sinergie tra mercati specializzati come gli E-sport e il Metaverso*



# 03

## Direzione del corso

TECH ha sviluppato questa specializzazione in collaborazione con un team di esperti di Metaverso, con l'obiettivo di garantire un alto livello accademico. Il personale docente di questo programma è costituito da professionisti esperti in esperienze immersive e ha progetti propri nel settore. Questa collaborazione permette agli studenti non solo di avere accesso a un programma di qualità, ma anche di avere come riferimento le esperienze dei docenti.



“

*Diventa un leader nella progettazione di esperienze immersive nel Metaverso grazie ai suggerimenti del personale docente selezionato da TECH”*



## Direttore ospite internazionale

Andrew Schwartz è un esperto di innovazione digitale e strategia di brand, specializzato nell'integrazione del Metaverso con lo sviluppo aziendale e le piattaforme digitali. Infatti, i suoi interessi spaziano dalla creazione di contenuti e la gestione delle startup, fino all'implementazione di strategie sui social media e l'attivazione di grandi idee. Nel corso della sua carriera, ha guidato progetti che hanno cercato di generare risultati concreti e misurabili, sfruttando la convergenza tra tecnologia e business.

Durante la sua carriera, ha lavorato presso Nike come direttore di ingegneria del Metaverso, guidando un team multidisciplinare di sviluppatori, designer e scienziati dei dati per esplorare il potenziale del Metaverso nell'evoluzione della connettività digitale e fisica. In questo stesso ruolo, ha sviluppato strategie per la creazione di prodotti e processi innovativi, oltre a strumenti Web3 e digital twins che hanno ridefinito l'interazione dei consumatori con il brand. Ha anche lavorato come Direttore delle Esperienze di Momenti Sportivi.

Ha anche collaborato come consulente strategico per l'innovazione tecnologica esponenziale presso la AI MINDSystems Foundation, dove ha contribuito allo sviluppo di tecnologie emergenti e pubblicato articoli sull'impatto del Metaverso e dell'Intelligenza Artificiale sul futuro del business. La sua capacità di anticipare le tendenze e la sua visione strategica lo hanno posizionato come un professionista influente nella trasformazione digitale globale.

A livello internazionale, è stato un punto di riferimento nell'applicazione del Metaverso nel settore dello sport e del commercio, contribuendo a progetti che hanno segnato un prima e un dopo nel modo di comprendere la relazione tra tecnologia e brand. In questo senso, il suo lavoro è stato riconosciuto con numerosi premi e ha consolidato la sua reputazione di innovatore che sfida i limiti convenzionali.



## Dott. Schwartz, Andrew

---

- ♦ Direttore di Ingegneria del Metaverso presso Nike, Boston, USA
- ♦ Direttore delle esperienze di momenti sportivi presso Nike
- ♦ Consulente strategico per l'innovazione tecnologica esponenziale presso la AI MINDSystems Foundation
- ♦ Direttore dell'innovazione presso Intralinks
- ♦ Leader dei prodotti digitali presso la Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- ♦ Responsabile dell'innovazione dei contenuti presso Leia Inc.
- ♦ Direttore della strategia di marca presso Interbrand
- ♦ Direttore dello sviluppo e leader di Strata-G Internet Group presso Strata-G Communications
- ♦ Membro di:
  - ♦ Consiglio consultivo di Blockchain presso la Portland State University
  - ♦ Comitato scolastico del distretto scolastico regionale di Acton-Boxborough

“

*Grazie a TECH potrai apprendere con i migliori professionisti del mondo”*

## Direzione



### Dott. Cavestany Villegas, Íñigo

- ◆ Co-Founder & Head of Ecosystem presso Second World
- ◆ Leader di Web3 e Gaming
- ◆ Specialista di IBM Cloud presso IBM
- ◆ Assessore di Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- ◆ Docente in Business School come IE Business School o IE Human Sciences and Technology
- ◆ Laurea in Business Administration presso IE Business School
- ◆ Master in Business Development presso l'Università Autonoma di Madrid
- ◆ Specialista di IBM Cloud
- ◆ Certificazione professionale come IBM Cloud Solution Advisor

## Personale docente

### Dott. Sánchez Temprado, Alberto

- ◆ Project Manager presso SecondWorld
- ◆ Game Evaluation Manager presso Facebook
- ◆ Game Analyst presso PlayGiga
- ◆ Level Designer presso BlackChiliGoat Studio
- ◆ Game Designer presso Kalpa Games
- ◆ Laurea in Comunicazione Audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ Master in Game Design presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ Master in Cinema, Televisione e Comunicazione Audiovisiva presso l'Università Complutense di Madrid





# 04

## Struttura e contenuti

TECH è riconosciuta in ambito universitario per la sua innovativa metodologia *Relearning*, applicata nel suo Corso Universitario in Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso. Questa metodologia permette agli studenti di assimilare gradualmente e facilmente le conoscenze relative al Metaverso, senza dover passare lunghe ore a memorizzare. L'obiettivo di questo programma è quello di facilitare lo studio dei professionisti senza compromettere i rigorosi ed esigenti standard accademici.





“

*Beneficia dei vantaggi della specializzazione da casa grazie a riassunti interattivi, video e altre risorse dinamiche”*

## Modulo 1. Industria *gaming* e *e-Sports* come accesso al Metaverso

- 1.1. Metaverso attraverso i videogiochi
  - 1.1.1. Esperienze interattive
  - 1.1.2. Crescita e posizionamento di mercato
  - 1.1.3. Maturità del settore
- 1.2. Il terreno di coltura dei Metaversi attuali
  - 1.2.1. MMOs
  - 1.2.2. Second Life
  - 1.2.3. PlayStation Home
- 1.3. Un metaverso multiplatforma. Rivoluzione di massa del concetto
  - 1.3.1. Neal Stephenson e il suo Snow Crash
  - 1.3.2. Dalla fantascienza alla realtà
  - 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta. Rivoluzione di massa del concetto
- 1.4. Stato dell'industria dei videogiochi. Piattaforme o canali del Metaverso
  - 1.4.1. Uso nell'industria dei videogiochi
  - 1.4.2. Piattaforme o canali del Metaverso
  - 1.4.3. Proiezioni economiche per i prossimi anni
  - 1.4.4. Come sfruttare al meglio le eccellenti condizioni di forma del settore?
- 1.5. Modelli di business: F2P vs. Premium
  - 1.5.1. *Free to play* o F2P
  - 1.5.2. Premium
  - 1.5.3. Modelli ibridi. Proposte alternative
- 1.6. *Play to earn*
  - 1.6.1. Il successo di CryptoKitties
  - 1.6.2. Axie Infinity. Altri casi di successo
  - 1.6.3. Tramonto del *Play to earn* e la creazione del *Play & Earn*
- 1.7. GameFi: Paradigma giocatore-investitore
  - 1.7.1. GameFi
  - 1.7.2. Videogiochi come lavoro
  - 1.7.3. Rottura del modello classico di divertimento





- 1.8. Il Metaverso nell'ecosistema tradizionale dell'industria
  - 1.8.1. Pregiudizi degli affezionati, cattiva immagine diffusa
  - 1.8.2. Difficoltà tecnologiche e di attuazione
  - 1.8.3. Mancanza di maturità
- 1.9. Metaverso: Interattività vs. Esperienza di gioco
  - 1.9.1. Esperienza interattiva e di gioco
  - 1.9.2. Tipi di esperienza nei Metaversi attuali
  - 1.9.3. Equilibrio perfetto tra le due
- 1.10. Metaverso per gli e-Sports
  - 1.10.1. Difficoltà dei dispositivi per crescere
  - 1.10.2. Metaverso: esperienze immersive, comunità e club esclusivi
  - 1.10.3. Monetizzazione degli utenti tramite tecnologia *Blockchain*

“

*Stabilisci le migliori strategie Play-to-earn o Free to Play nel Metaverso con i concetti che imparerai in profondità grazie a questo programma”*



# 05 Metodologia

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

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



“

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



## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

“

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

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

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

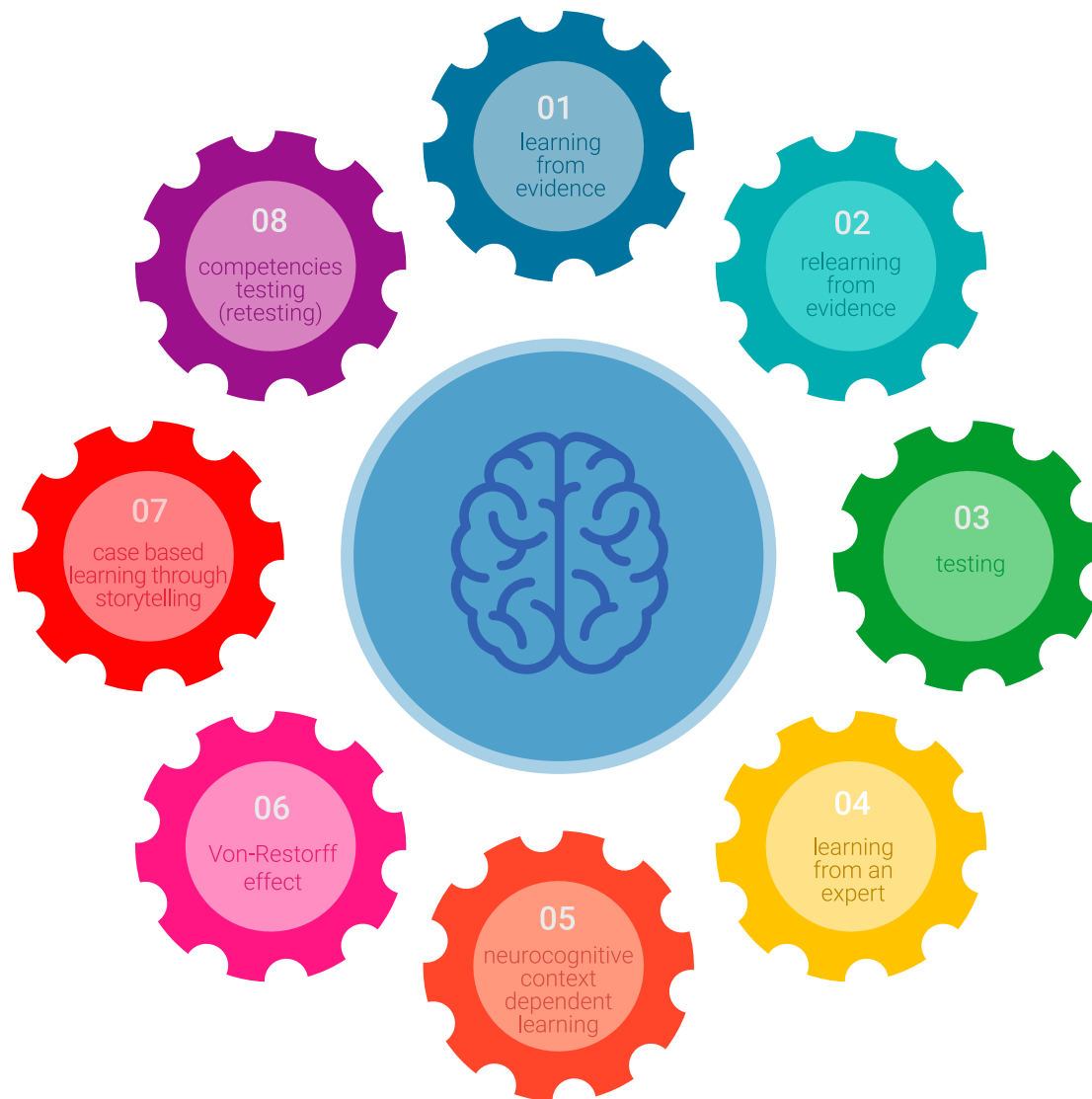
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

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

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

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

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





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

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

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

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





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



#### Materiali di studio

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

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



#### Master class

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

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



#### Pratiche di competenze e competenze

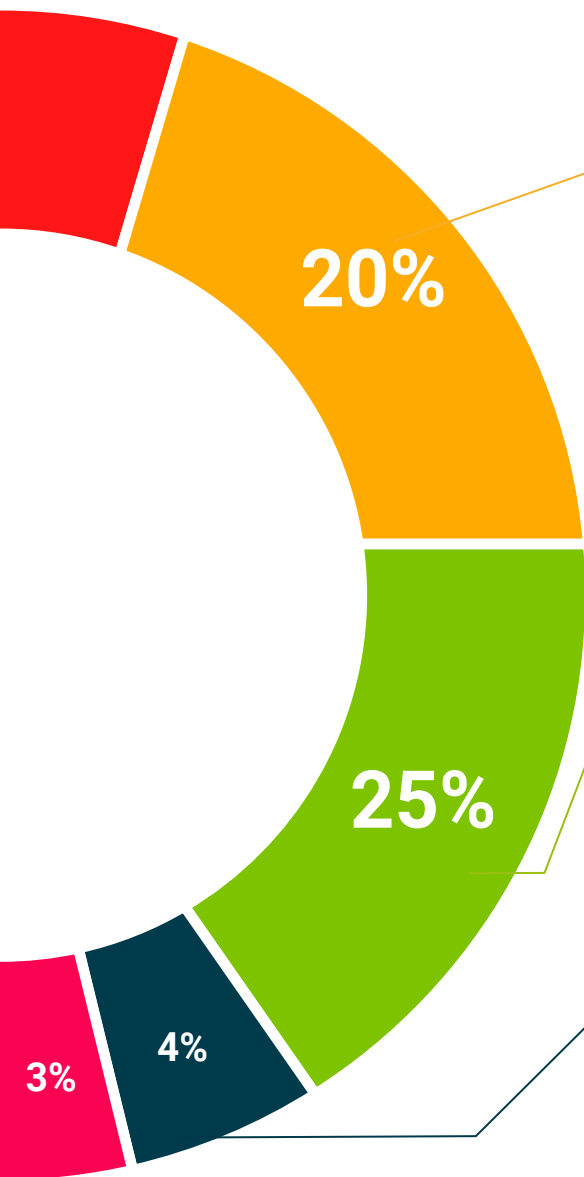
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

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





#### Casi di Studio

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



#### Riepiloghi interattivi

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

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



#### Testing & Retesting

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



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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



Questo **Corso Universitario in Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Corso Universitario in Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



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

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

**tech** università  
tecnologica

**Corso Universitario**  
Industria Gaming e E-Sports  
come Accesso al Metaverso

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

# Corso Universitario Industria Gaming e E-Sports come Accesso al Metaverso