

Curso Universitario

Ecosistema y Actores Principales del Metaverso



Curso Universitario Ecosistema y Actores Principales del Metaverso

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

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/ecosistema-actores-principales-metaverso

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

El *Big Data*, la Inteligencia y las plataformas digitales forman un combo perfecto que genera la actividad en el paradigma del Metaverso. Los influencers, *streamers* o gamers como *early adopters* son también impulsores de este mundo paralelo que cada vez se encuentra más asociado a la realidad. Dado el interés que despierta entre la población, las empresas se han visto obligadas a sumarse a esta nueva tendencia digital. Por esta razón, TECH ha desarrollado un programa 100% online que profundiza en los principales agentes que intervienen en el campo Meta para perfeccionar y actualizar las competencias de los especialistas del sector. Todo ello, con el aval de rigurosidad que aportan los docentes de la titulación y con el fin de que los egresados en Informática y el resto de profesionales interesados, puedan ofrecer un servicio a la altura de las exigencias del sector.





“

Con este Curso Universitario dominarás las redes y las relaciones sociales en la Web 3.0 en tan solo 6 semanas académicas”

El entramado digital depende de múltiples actores que hacen posible el entretenimiento, la comercialización y la interacción en la Red. Sin duda los expertos en este campo son los *gamers*, pero los *youtubers* han cobrado gran protagonismo en los últimos años y ahora mismo, los influencers, dotándose de las RRSS son quienes encabezan las ventas comerciales. Y es que, estas figuras representan la publicidad, pero de manera muy distinta a como se conocía en el pasado. En este sentido, juega un papel fundamental la forma de llegar al usuario, qué experiencias incorporan las empresas y cómo las tecnologías avanzadas intervienen en este proceso de conexión entre el mundo real y el mundo virtual.

Por esta razón, TECH ha desarrollado un programa en el que los egresados en Informática y otros especialistas interesados, podrán conocer a la perfección todos los elementos que giran en torno al Metaverso, como los usuarios, las empresas y el ecosistema en general. Además, una vez finalizada la titulación, los profesionales serán capaces de analizar el nuevo contexto social de la era exponencial, comprender el papel de los participantes en el entorno virtual y comprender la función que cumple cada uno.

Se trata de una titulación completa y rigurosa que, mediante un sistema pedagógico innovador garantiza la correcta instrucción del usuario. Las herramientas multimedia con las que contarán los alumnos y la colaboración de expertos en el área, avalan los contenidos del programa. La calidad académica que ofrece TECH es, además, compatible con la vida personal y profesional de los alumnos. TECH ha planteado su formato de manera 100% online precisamente para ofrecer toda la flexibilidad posible en sus programas y que sea el alumno quien decida el ritmo de estudio, adaptándolo a sus posibilidades.

El curso incluye la participación de un destacado Director Invitado Internacional, quien, gracias a su amplia trayectoria investigativa, presentará a los estudiantes las últimas novedades en el campo del Management en Metaverso, mediante una exclusiva *Masterclass*.

Este **Curso Universitario en Ecosistema y Actores Principales del Metaverso** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Metaverso, *Blockchain* y Web 3.0
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Impulsa tu crecimiento profesional o académico asistiendo a una Masterclass exclusiva dirigida por un prestigioso Director Invitado Internacional, especialista en Management en Metaverso”

“

Este Curso Universitario te proporcionará los conocimientos necesarios para posicionarte en los primeros puestos del sector como profesional multidisciplinar”

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

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

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

¿Aún no has puesto en marcha proyectos opensource? Atiende a las ventajas de la innovación y las tecnologías como aceleradores del mundo Meta.

En tan solo 180 horas obtendrás mayores habilidades para comprender la interfaz humana y adentrarte en la realidad extendida con garantías.



02 Objetivos

Este programa pretende instruir a egresados en Informática y al resto de profesionales interesados en el ecosistema del Metaverso, de manera que puedan que deseen actualizar sus conocimientos para aplicarlo en sus propios trabajos. Gracias a su estudio, el alumno profundizará en las comunidades de la Web 3.0, las redes y relaciones sociales en la web, así como en los usuarios, las empresas y el ecosistema cibernético. Un programa que ofrece las claves en la descentralización y la infraestructura tecnológica en el Metaverso con el fin de que los alumnos que lo cursen perfeccionen sus competencias en la praxis.



“

Conviértete en especialista de la Inteligencia Artificial para comprender las influencias de la personalización en las experiencias inmersivas”



Objetivos generales

- ◆ Generar conocimiento especializado sobre la Web 3.0
- ◆ Examinar cada uno de los componentes que dan forma a un Metaverso
- ◆ Desarrollar un Metaverso a partir de las herramientas y componentes disponibles
- ◆ Analizar la importancia del Blockchain como modelo de gobernanza de los datos
- ◆ Fundamentar la conexión del Blockchain con el presente y futuro del Metaverso
- ◆ Descubrir los casos de uso y el impacto de las finanzas descentralizadas en nuestro mundo presente y futuro
- ◆ Analizar la evolución de la industria de los videojuegos y los primeros ejemplos primitivos de Metaversos
- ◆ Profundizar en los modelos de negocio clásicos, el estado general de la industria y la creación del concepto GameFi
- ◆ Establecer sinergias entre los eSports y otros ecosistemas de la industria gaming con respecto a los Metaversos actuales
- ◆ Desarrollar nuevas capacidades que permitan al alumno identificar oportunidades de negocio en los distintos soportes del metaverso
- ◆ Identificar y potenciar todas las vías de monetización posibles dentro de los Metaversos
- ◆ Profundizar en la experiencia de Metaverso desde una perspectiva diferente, siendo capaces de comprender cómo nos afecta todo ese potencial desarrollo y responder a todos los interrogantes de su aplicación a medio-largo plazo
- ◆ Fundamentar el Metaverso como parte de nuestro día a día para ser capaces de sacar el máximo partido en todas sus áreas
- ◆ Prepararnos con vistas a todos los cambios que plantea el Metaverso de cara al futuro y conocer cómo puede afectarnos en nuestra vida, negocio o la forma de relacionarnos con los demás





Objetivos específicos

- ◆ Analizar el impacto del Opensource en el desarrollo del ecosistema del Metaverso
- ◆ Examinar el papel de las comunidades en la evolución del ecosistema
- ◆ Razonar sobre el nuevo contexto social de la era exponencial
- ◆ Ordenar a los participantes del ecosistema y comprender su función
- ◆ Profundizar en proyectos desarrollando Metaversos junto a un ecosistema
- ◆ Explorar las oportunidades de negocio que habilitan los ecosistemas
- ◆ Comprender la necesidad de crear ecosistema para ofrecer una visión completa

“

No esperes más, conviértete en un especialista multidisciplinar analizando las principales características de las experiencias personalizadas a cada individuo con TECH”

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado a un equipo de investigadores experimentados en el área del Metaverso, que cuentan con años de colaboración en proyectos tecnológicos, para impartir los contenidos de este programa. De esta manera, los alumnos no solo contarán con conocimientos puramente teóricos, sino que disfrutarán de los consejos prácticos que aplican los científicos para que, a su vez, los especialistas, puedan aplicarlos al escenario real de actuación. El fin es ofrecer una titulación completa y rigurosa que se plantea como una posibilidad única para que los alumnos se actualicen en el mundo virtual de la mano de los mejores expertos en el área.



“

Cuenta con el apoyo de un equipo cualificado en tecnologías abiertas que te instruirá en torno a las principales herramientas y estrategias del Metaverso para que tu proyecto personal y profesional alcance el éxito”

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*



04

Estructura y contenido

La estructura y el contenido de este Curso Universitario se ha diseñado bajo las indicaciones de un grupo de especialistas versados en Metaverso y plataformas digitales. Se trata de docentes que presentan gran calidad humana, pues serán los encargados de impartir los contenidos de manera sencilla, directa y cercana. Además, TECH quiere llegar a todos los especialistas, incluso aquellos que se encuentren trabajando y por ello, ha planteado su formato de manera 100% online, para que estudiar y trabajar simultáneamente sea posible. A su vez, ha incluido gran cantidad de materiales audiovisuales en diversos formatos que tienen como objetivo dinamizar el programa para que los alumnos le saquen el mayor partido posible.



“

Un plan de estudios que te ofrece materiales teóricos y adicionales para facilitar tu aprendizaje enfocado en la praxis real”

Módulo 1. Ecosistema y actores principales del Metaverso

- 1.1. Ecosistemas de Innovación abierta en la industria del Metaverso
 - 1.1.1. La colaboración en el desarrollo de ecosistemas abiertos
 - 1.1.2. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
 - 1.1.3. Impacto del ecosistema en el crecimiento del Metaverso
- 1.2. Proyectos *opensource*. Catalizadores del desarrollo tecnológico
 - 1.2.1. El *opensource* como acelerador de la innovación
 - 1.2.2. Integración de proyectos *opensource*. Visión completa
 - 1.2.3. Los estándares y tecnologías abiertas como aceleradores
- 1.3. Comunidades de la Web 3.0
 - 1.3.1. El proceso de creación y desarrollo de comunidades
 - 1.3.2. Aportación de las comunidades al progreso tecnológico
 - 1.3.3. Comunidades más relevantes de la Web 3.0
- 1.4. Redes y relaciones sociales en la web
 - 1.4.1. Tecnologías facilitadoras de nuevas formas de relacionarnos
 - 1.4.2. Entornos físicos y digitales donde construir comunidades Web3
 - 1.4.3. La evolución de las redes sociales Web2 hacia la Web3
- 1.5. Usuarios, empresas y ecosistema. Avance del Metaverso
 - 1.5.1. Los Metaversos con visión de la Web 3.0
 - 1.5.2. Las corporaciones que invierten en Metaverso
 - 1.5.3. El ecosistema que permite ofrecer una solución completa
- 1.6. Creadores de contenido en el Metaverso
 - 1.6.1. Los nómadas digitales
 - 1.6.2. Las organizaciones, constructores de un nuevo canal de relación con sus clientes
 - 1.6.3. Influencers, *streamers* o *gamers* como *early adopters*
- 1.7. Proveedores de experiencias en el Metaverso
 - 1.7.1. Canales de venta reinventados
 - 1.7.2. Experiencias inmersivas
 - 1.7.3. Personalización justa y transparente



- 1.8. Descentralización e infraestructura tecnológica en el Metaverso
 - 1.8.1. Tecnologías distribuidas y descentralizadas
 - 1.8.2. *Proof of Work* vs. *Proof of Stake*
 - 1.8.3. Capas tecnológicas clave para la evolución del Metaverso
- 1.9. Interfaz humana, dispositivos electrónicos que habilitan la experiencia del Metaverso
 - 1.9.1. La experiencia que ofrecen los dispositivos tecnológicos existentes
 - 1.9.2. Tecnologías avanzadas en Metaverso
 - 1.9.3. La realidad extendida (XR) como Inmersión en el Metaverso
- 1.10. Incubadoras, aceleradoras y vehículos de inversión en el Metaverso
 - 1.10.1. Incubadoras y aceleradoras para desarrollar negocios en el Metaverso
 - 1.10.2. Financiación e inversión en el Metaverso
 - 1.10.3. Atracción del “Smart Capital”

“

Un programa diseñado para profesionales como tú, comprometidos con la actualidad y su oficio, siendo conscientes de los cambios que experimentan las comunidades de la Web 3.0”

05 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”

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”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, 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 profesional más vigente.

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

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática 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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, 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.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

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 universidad 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, se combinan 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 capacitación, 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 y competencias

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



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 casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



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.



06

Titulación

El Curso Universitario en Ecosistema y Actores Principales del Metaverso garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título 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 Ecosistema y Actores Principales del 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 Ecosistema y Actores Principales del Metaverso**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Ecosistema y Actores Principales del Metaverso

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

Curso Universitario

Ecosistema y Actores Principales del Metaverso

