

Curso Universitario

Marketing en el Metaverso



Curso Universitario Marketing en el 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/marketing-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

Los eventos a tiempo real y las transmisiones en vivo a través de Internet ya son una realidad. El acceso universal que plantean estos servicios es un punto fuerte de la realidad virtual. Las principales marcas de moda han sido uno de los primeros impulsores de esta tendencia y se han sumado a la experiencia que ofrecen los videojuegos para ofrecer un servicio online totalmente inmersivo que se asemeje todo lo posible al real. Por esta razón, las empresas solicitan profesionales que tengan un gran dominio del Metaverso, la publicidad y el marketing en el ámbito digital. Ante esta demanda, TECH ha desarrollado un programa 100% online que se centra en el Metaverso como plataforma para acciones de venta, con el fin de que los egresados en Informática puedan actuar con seguridad en el paradigma digital y se encuentren al día de las novedades de esta área.



“

Con este Curso Universitario obtendrás todos los conocimientos necesarios de la monetización de atmósferas en tan solo 6 semanas”

Internet es sin duda un espacio clave para la comercialización de los productos, pues ofrecer múltiples facilidades a los compradores de hacerlo desde cualquier lugar y en cualquier momento. Además, gracias a la Inteligencia Artificial muchas marcas ya incorporan simuladores que registran incluso la talla del usuario y que les permite probar la ropa sobre una imagen o sobre su cuerpo en vivo a través de la cámara de su dispositivo electrónico. Asimismo, los costes de las empresas se reducen de manera exponencial, ya que pueden crear experiencias inmersivas simuladas y no estar presentes en un espacio concreto.

Esta es la razón por la que TECH ha diseñado este Curso Universitario en Marketing en el Metaverso. Se trata de un programa universitario impartido en modalidad 100% online, que permite al alumnado adentrarse digitalmente en el mundo virtual como nueva plataforma de consumo de contenidos publicitarios. A su vez, TECH ha destacado en el temario las claves de los NFT's, las experiencias de consumo, así como los casos de éxito en este sector. Todo ello, bajo un enfoque teórico-práctico, que acercará a los especialistas a la práctica informática.

De este modo, TECH ha desarrollado toda una experiencia única y novedosa que, además, aplica la metodología *Relearning*, para eximir de largas horas de memorización al alumnado y permitir una asimilación de los contenidos de manera sencilla y efectiva. En su línea de rigor académico, TECH ha contado con un grupo de expertos en Metaverso que han dictado los contenidos de la titulación y, además, serán los encargados de impartir la materia. Un programa destinado a instruir a los especialistas en la publicidad del ciberespacio y con el respaldo de profesionales que se desenvuelven diariamente en el campo de actuación.

El curso cuenta con la intervención de un prestigioso Director Invitado Internacional, quien, con su vasta experiencia en investigación, ofrecerá a los estudiantes una *Masterclass* exclusiva sobre las tendencias más recientes en Management en el Metaverso.

Este **Curso Universitario en Marketing en el 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 médica 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



Mejora tu trayectoria profesional o académica participando en una Masterclass exclusiva, dirigida por un destacado Director Invitado Internacional, experto en Management en Metaverso”

“

Impulsa tus proyectos de creación digital y aquellos en los que colabores gracias a la instrucción exhaustiva de TECH en torno a la transformación de las tradiciones publicitarias en la Red”

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

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

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

En el Campus Virtual podrás acceder a 180 horas de material adicional de gran calidad y contactar directamente con los docentes para resolver tus dudas.

¿Aún no dominas las nuevas plataformas de contenidos publicitarios? Gracias a TECH podrás hacerlo mediante una titulación 100% online.



02 Objetivos

Este Curso Universitario en Marketing en el Metaverso tiene como principal objetivo actualizar los conocimientos en torno a la publicidad en el ciberespacio de los egresados en Informática y el resto de profesionales interesados. Se trata de una titulación desarrollada por expertos que cuentan con años de experiencia en el área y que serán los encargados de impartir la materia. De este modo, los especialistas adquirirán una actualización intensiva que les hará más competitivos en el ámbito laboral y mejorar sus propias iniciativas digitales la hora de atraer a los usuarios a través de experiencias tridimensionales.



“

Con este Curso Universitario obtendrás las claves de los KPI's a través de Internet mediante materiales audiovisuales en diversos formatos”



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

- ◆ Estructurar un plan de Marketing en un nuevo universo
- ◆ Desarrollar estrategias de Marketing en el metaverso
- ◆ Localizar beneficios del Metaverso y el Marketing inmersivo para las empresas
- ◆ Determinar cómo explotar el NFT como puente hacia publicidad en el metaverso
- ◆ Monetizar el metaverso
- ◆ Desarrollar nuevas capacidades disruptivas
- ◆ Gestionar equipos multidisciplinares de producción en metaversos

“

Si estás buscando liderar las estrategias de marketing en un entorno puramente digital, este es el programa perfecto para ti”

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado un grupo docente experimentado, atendiendo a su currículum académico y profesional y a la calidad humana que pueden ofrecer a los alumnos. Se trata de una elección que tiene como objetivo la elaboración minuciosa de los contenidos y la mejor atención docente para el alumnado. De esta manera, los especialistas tendrán a su disposición los consejos de expertos en el área investigativa y una instrucción personalizada, que les dotará de posibilidades en el mercado laboral. Es toda una oportunidad para aquellos profesionales que desean aprender de los expertos más actualizados y optan por una experiencia universitaria 100% online.





“

¿A qué esperas para instruirte con expertos que cuentan con años de experiencia en tu sector? Inscríbete ahora para tenerles como docentes”

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. Fernández Ansorena, Nacho

- ♦ CMO y Cofundador de Second World
- ♦ Cofundador y *Digital Strategy Manager* en Polar Marketing
- ♦ Director de Proyectos en PGS Comunicación
- ♦ Cofundador y *Development Manager* en weGroup Solutions
- ♦ Graduado en Administración y Dirección de Empresas por ESIC



04

Estructura y contenido

El contenido de este Curso Universitario se ha pautado con un equipo profesional, formado por especialistas en Metaverso y nuevas tecnologías con el objetivo de alcanzar el rigor académico que persigue TECH. Una titulación que cuenta con multitud de contenidos audiovisuales en diversos formatos y que se plantea de manera dinámica para facilitar el estudio al egresado y sacar el mayor rendimiento por su parte. De esta manera, el alumnado indagará en las experiencias de consumo en el paradigma digital y cómo se desarrollan los usuarios en este entorno. Además, este programa integra la novedosa metodología *Relearning* para que el especialista no tenga que invertir largas horas de memorización y pueda asimilar los contenidos de manera sencilla y paulatina.



PERROS

“

Esta titulación ha sido diseñada para que se adapte a ti y a tus necesidades tanto profesionales como personales y para que puedas estudiar a la vez que desarrollas tu empleo actual”

Módulo 1. Marketing en Metaverso

- 1.1. El Metaverso. Nueva plataforma de consumo de contenidos publicitarios
 - 1.1.1. El Big Bang. origen de la publicidad
 - 1.1.2. Serotonina: el motor que mueve los avatares
 - 1.1.3. Inmediatez, una nueva medida de satisfacción
- 1.2. Redirección de tráfico a Metaversos: transición de *funnel* a atmósferas de conversión
 - 1.2.1. La publicidad como molécula que envuelve los ecosistemas digitales
 - 1.2.2. Habitantes de un Metaverso
 - 1.2.3. Endosfera del metaverso
- 1.3. Conversión en Metaversos: monetización de atmósferas
 - 1.3.1. Rentabilidad
 - 1.3.2. Notoriedad, conversión, *Retargeting* y fidelización
 - 1.3.3. Compras: la gasolina del metaverso
- 1.4. Barreras de soportes publicitarios Tradicionales vs. Metaverso
 - 1.4.1. Publicidad tradicional. Soportes
 - 1.4.2. Metaverso: bucle de soportes tridimensionales
 - 1.4.3. Transformación de las tradiciones publicitarias
- 1.5. El *Funnel* del Metaverso: un embudo tridimensional
 - 1.5.1. Contactos
 - 1.5.2. Prospectos
 - 1.5.3. Clientes
- 1.6. KPI's en el Metaverso: medición del efecto de la publicidad en un espacio inmersivo
 - 1.6.1. Atención
 - 1.6.2. Interés
 - 1.6.3. Decisión
 - 1.6.4. Acción
 - 1.6.5. Recuerdo





- 1.7. Publicidad en el Metaverso
 - 1.7.1. Desarrollo digital de los sentidos en el Metaverso: engañando a la mente
 - 1.7.2. Cómo atraer a los usuarios a través de experiencias tridimensionales nunca vistas
 - 1.7.3. Nuevos soportes tridimensionales
- 1.8. NFT's: los nuevos clubes de fidelización
 - 1.8.1. Comprando la fidelidad
 - 1.8.2. Presumiendo la exclusividad
 - 1.8.3. El NFT como identificador en el metaverso
- 1.9. Experiencias de consumo en el Metaversos
 - 1.9.1. Acercando el producto al cliente
 - 1.9.2. Limitaciones de los entornos tridimensionales: los 6 sentidos
 - 1.9.3. Generación de entornos controlados
- 1.10. Casos de éxito de Marketing en el Metaverso
 - 1.10.1. Avatares
 - 1.10.2. Economía
 - 1.10.3. *Gaming*

“ *Un programa diseñado para informáticos como tú, conscientes de la revolución digital y las posibilidades de la venta online con experiencias inmersivas* ”

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 Marketing en el 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 Marketing en el 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 Marketing en el Metaverso**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Marketing en el Metaverso

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

Curso Universitario

Marketing en el Metaverso

