

Maestría Administración del Metaverso

Nº de RVOE: 20232178

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech universidad
tecnológica



tech *universidad
tecnológica*

Maestría Administración del Metaverso

Nº de RVOE: 20232178

Fecha de RVOE: 28/07/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Acceso web: www.techtitute.com/mx/informatica/maestria/maestria-administracion-metaverso

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Plan de estudios

pág. 8

03

Objetivos

pág. 20

04

Competencias

pág. 24

05

¿Por qué nuestro programa?

pág. 28

06

Salidas profesionales

pág. 32

07

Idiomas gratuitos

pág. 36

08

Metodología

pág. 40

09

Dirección del curso

pág. 48

10

Requisitos de acceso
y proceso de admisión

pág. 52

11

Titulación

pág. 56

01

Presentación

El concepto de Metaverso se ha vuelto cada vez más popular y discutido en los últimos años, especialmente en relación con la tecnología y la realidad virtual. A pesar de que su desarrollo se ha centrado, principalmente, en el entretenimiento y el mundo de los videojuegos, este contexto ha servido de base para albergar diversas actividades como la educación, la colaboración empresarial o la economía virtual. Por ello, y ante la inminente evolución que ha vivido este entorno, TECH ha desarrollado este completísimo programa, sirviendo de baza para todos aquellos profesionales que quieren especializarse en su administración. Se trata de una titulación innovadora y 100% online que le aportará los conocimientos necesarios para dominar los desafíos de la interoperabilidad del Metaverso a través de una experiencia académica del máximo nivel.

A 3D digital cityscape rendered in shades of blue and cyan. The scene features a grid of streets and several rectangular buildings of varying heights. In the foreground, the letters 'WEEB' are prominently displayed in a large, bold, 3D font. The background shows a perspective view of the city extending into the distance. The overall aesthetic is clean, modern, and futuristic, typical of digital or metaverse-themed graphics.

WEEB

“

Deja atrás la ciencia ficción y sumérgete en el dominio de la administración del Metaverso con un programa académico que elevará tu talento profesional al máximo nivel”

Steven Spielberg no estaba muy equivocado cuando en 2018 lanzó su película *Ready Player One*, basada en la utopía virtual de OASIS y que hoy en día es un fiel reflejo de lo que se pretende conseguir con el desarrollo del llamado Metaverso. Este concepto que está tan instaurado en la cultura actual genera cada día millones de dólares en ingresos, debido a la actividad lúdica, empresarial y económica que se ha creado en torno a su explotación. Y es que a pesar de que inicialmente se diseñó como un contexto para el puro entretenimiento, hoy en día cuenta con diversas aplicaciones que incluyen las ya mencionadas, así como la Medicina, el Arte o la Educación, entre otras. En pocas palabras: fue creado como un entorno para simular situaciones de la vida real y para la creación de contenido interactivo y así es.

Debido al auge que ha tenido últimamente y a las oportunidades que han surgido de en su especialización. Se trata de la presente Maestría del Metaverso, un completo e intensivo programa centrado en el conocimiento profundo de este entorno virtual, orientado a conseguir que sus egresados adquieran las habilidades necesarias para gestionar con éxito cualquier proyecto relacionado con esta plataforma. Además, ahondará en la tecnología avanzada para su desarrollo, así como en los distintos modelos de negocio que están aprovechando las oportunidades que ofrece. Por último, profundizará en las tendencias actuales y futuras, para obtener una visión crítica y práctica de lo que acontece en torno al Metaverso.

Todo ello a través de cientos de horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional diseñado por expertos en Ingeniería Informática especializados en su conocimiento y manejo. Además, el cómodo formato 100% online de esta titulación permitirá a los egresados acceder a su curso desde donde quieran y cuando quieran, sin límites, horarios ni clases presenciales. De esta manera, podrán organizar la experiencia académica de forma personalizada, compaginándola con cualquier otra actividad laboral o de estudio.





TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Administración del Metaverso en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de futuros directores informáticos capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“*¿Te gustaría conocer las claves para construir un Metaverso descentralizado a través del Blockchain? Matricúlate en esta Maestría y descubre como lograrlo exitosamente”*

02

Plan de estudios

Todo el contenido que el egresado va a encontrar en la presente Maestría en Administración del Metaverso ha sido seleccionado minuciosamente por los profesionales de TECH. De esta manera, es posible ofrecer experiencias académicas del máximo nivel, basadas en la exhaustividad, la rigurosidad y el altísimo nivel que caracteriza y diferencia a esta universidad. Además, permite a los alumnos obtener un grado de especialización muy grande, propio de los mejores expertos.





“

Esta Maestría se convertirá en tu baza para demostrar el altísimo grado de especialización que manejas, por ejemplo, en la gestión de modelos de negocio en el Metaverso”

Esta Maestría en Administración del Metaverso ha sido diseñada para adaptarse a la cómoda y flexible metodología 100% online. De esta manera, el egresado puede acceder a una plataforma virtual donde está alojado todo el contenido desde el principio del curso y organizar el calendario académico acorde a su total y absoluta disponibilidad. Y es que no tendrá que adaptarse a horarios ni clases presenciales.

Además, se trata de un programa repartido en 10 módulos, cada uno de ellos centrado en los apartados más importantes que debe dominar para gestionar con eficacia cualquier proyecto relacionado con el Metaverso. Cada uno de ellos estará compuesto por el temario correspondiente, así como por casos prácticos y cientos de horas de material adicional presentado en diversos formatos. Así, el egresado podrá ampliar cada apartado de manera personalizada, adaptando el curso a sus exigencias y a sus necesidades de conocimiento.



El mejor programa académico del entorno actual para dominar la industria del juego en el Metaverso y la gestión de deportes electrónicos desde casa”

Módulo 1	Web 3.0 base del Metaverso
Módulo 2	El Metaverso
Módulo 3	Cadena de bloques: clave para construir un Metaverso descentralizado
Módulo 4	Inversión y finanzas descentralizadas en el Metaverso
Módulo 5	Tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso
Módulo 6	Industria del juego y deportes electrónicos como entrada del Metaverso
Módulo 7	Modelos de negocio. Casos de uso en el Metaverso
Módulo 8	Ecosistemas y actores principales del Metaverso
Módulo 9	Mercadotecnia en el Metaverso
Módulo 10	Panorama actual en la carrera por construir el futuro del Metaverso

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

“

El mejor temario adaptado a la flexibilidad y la comodidad de un programa 100% online del máximo nivel”

Módulo 1. Web 3.0. base del Metaverso

- 1.1. Internet. De la agencia de investigación avanzada en red ARPAnet a la red informática mundial WWW
 - 1.1.1. ARPAnet. Origen militar de la Web
 - 1.1.2. Protocolos actuales y motores de búsqueda
 - 1.1.3. Revolución digital. Redes sociales y comercio electrónico
- 1.2. De la Web 2.0 hasta la Web 3.0
 - 1.2.1. Interacción y carácter social de la web
 - 1.2.2. Paradigma de la descentralización y la omnipresencia
 - 1.2.3. Web semántica e inteligencia artificial
- 1.3. La Web 3.0 Buenas prácticas
 - 1.3.1. Seguridad y privacidad
 - 1.3.2. Transparencia y descentralización
 - 1.3.3. Rapidez y accesibilidad
- 1.4. La Web 3.0 Aplicaciones
 - 1.4.1. Siri y los nuevos modelos de asistentes virtuales
 - 1.4.2. Wolfram Alpha o la alternativa Web 3.0 a Google
 - 1.4.3. Plataforma Second Life. Entornos 3D avanzados
- 1.5. Papel de las empresas tecnológicas en la Web 3.0
 - 1.5.1. De Facebook a Meta
 - 1.5.2. Hiperfinanciación y Empresas sin CEO
 - 1.5.3. Foro de estándares del Metaverso y Web 5.0
- 1.6. Regulación y cumplimiento normativo en Web 3.0
 - 1.6.1. Usuarios finales de la Web 3.0
 - 1.6.2. Modelos de negocios para usuarios y organizaciones
 - 1.6.3. Regulación y cumplimiento normativo
- 1.7. La Web 3.0 en los Negocios. Impacto
 - 1.7.1. Impacto de la Web 3.0 en los Negocios
 - 1.7.2. Relación social entre marcas y usuarios. Nuevo entorno
 - 1.7.3. El comercio electrónico. Siguiendo nivel

- 1.8. Cambio a Web 3.0. Nuevo entorno de relación social entre marcas y usuarios
 - 1.8.1. Fraudes y riesgos asociados
 - 1.8.2. Nuevo entorno de relación social entre marcas y usuarios
 - 1.8.3. Impacto medioambiental
- 1.9. Los nómadas digitales, arquitectos de la Web 3.0
 - 1.9.1. Nuevos usuarios, nuevas necesidades
 - 1.9.2. Los nómadas digitales como arquitectos de la Web 3.0
 - 1.9.3. Web 3.0 Aportaciones
- 1.10. Sin Web 3.0 no hay Metaverso
 - 1.10.1. Web 3.0 y Metaverso
 - 1.10.2. Entorno Virtual: tecnologías exponenciales
 - 1.10.3. Web 3.0, conexión con el mundo físico: éxito

Módulo 2. El Metaverso

- 2.1. Economía en el Metaverso: las criptomonedas y los vales no fungibles (NFTs)
 - 2.1.1. Criptomonedas y NFTs. Base de la Economía del Metaverso
 - 2.1.2. Economía digital
 - 2.1.3. Interoperabilidad para una economía sostenible
- 2.2. Metaverso y Web 3.0 en el espacio de las criptomonedas
 - 2.2.1. Metaverso y Web 3.0
 - 2.2.2. Tecnología descentralizada
 - 2.2.3. Cadena de bloques, base del Web 3.0 y Metaverso
- 2.3. Tecnologías avanzadas para Metaverso
 - 2.3.1. Realidad aumentada y realidad virtual
 - 2.3.2. Inteligencia Artificial
 - 2.3.3. Internet de las cosas (IoT)
- 2.4. Gobierno corporativo: legislación internacional en el Metaverso
 - 2.4.1. La reserva federal FED
 - 2.4.2. Legislación en Metaverso
 - 2.4.3. El minado

- 2.5. Identidad digital para personas, activos y empresas
 - 2.5.1. Reputación en línea
 - 2.5.2. Protección
 - 2.5.3. Impacto de la identidad digital en el mundo real
- 2.6. Nuevos canales de venta
 - 2.6.1. Negocios para el Avatar (BtA)
 - 2.6.2. Mejora de las experiencias de usuario
 - 2.6.3. Productos, servicios y contenido en un mismo entorno
- 2.7. Experiencias basadas en ideales, creencias y gustos
 - 2.7.1. La inteligencia artificial como motor revulsivo
 - 2.7.2. Experiencias ajustadas al individuo
 - 2.7.3. El Poder de la manipulación de las masas
- 2.8. Realidad virtual VR, realidad aumentada AR, inteligencia artificial AI e internet de las cosas IoT
 - 2.8.1. Tecnologías avanzadas, éxito del Metaverso
 - 2.8.2. Experiencia inmersiva
 - 2.8.3. Análisis tecnológico. Usos
- 2.9. Aspectos claves del Metaverso: presencia, interoperabilidad y estandarización
 - 2.9.1. Interoperabilidad. Primer mandamiento
 - 2.9.2. Estandarización de Metaversos para un correcto funcionamiento
 - 2.9.3. Los Metaversos del Metaverso
- 2.10. Real estate en el Metaverso
 - 2.10.1. Método de apalancamiento en el Metaverso
 - 2.10.2. Comercio sin fronteras en espacios virtuales
 - 2.10.3. Reducción de la operación en espacios físicos

Módulo 3. Cadena de bloques: clave para construir un Metaverso descentralizado

- 3.1. Moneda virtual Bitcoin
 - 3.1.1. Satoshi Nakamoto
 - 3.1.2. Impacto del Bitcoin en el contexto económico, político y social
 - 3.1.3. El ecosistema del Bitcoin. Casos de uso
- 3.2. Cadena de bloques públicos o privados. Nuevo modelo de Gobernanza
 - 3.2.1. Cadena de bloques públicas o privadas
 - 3.2.2. Cadena de bloques. Modelo de gobernanza
 - 3.2.3. Cadena de bloques. Casos de usos
- 3.3. Cadena de bloques. El valor de los datos
 - 3.3.1. El valor de los datos en un nuevo paradigma digital
 - 3.3.2. Aportación de la cadena de bloques a los datos y a su valor
 - 3.3.3. Tecnologías avanzadas para trabajar con datos gobernados
 - 3.3.4. La descentralización y automatización del Metaverso
- 3.4. Descentralización y automatización
 - 3.4.1. Respuesta tecnológica a las necesidades del usuario
 - 3.4.2. Negocios del futuro
- 3.5. El Modelo de Gobernanza del Metaverso a través de las Organizaciones autónomas descentralizadas (DAO's)
 - 3.5.1. Valor de las DAO's para el Metaverso
 - 3.5.2. Las DAO's. Reglas de juego transparentes para el Usuario
 - 3.5.3. DAO's que aportan valor al Metaverso
- 3.6. Propiedad y valor de los activos digitales y la tokenización
 - 3.6.1. El valor de los Vales no fungibles (NFTs)
 - 3.6.2. Tokenización de activos físicos o virtuales
 - 3.6.3. Activos Digitales en el Metaverso. Casos de Uso

- 3.7. La economía del Metaverso
 - 3.7.1. Almacenamiento e intercambio de valor con monedas virtuales o Cryptomonedas
 - 3.7.2. Modelos de negocio para usuarios y organizaciones
 - 3.7.3. Las finanzas del Metaverso empoderadas por las cadenas de bloques o Blockchain
- 3.8. Identidad digital
 - 3.8.1. Certificación de nuestra identidad digital
 - 3.8.2. Avatares en el Metaverso
 - 3.8.3. Usuarios y organizaciones. Identidad Digital
- 3.9. Contratos inteligentes, aplicaciones descentralizadas (dApps) y el Cryptoverso
 - 3.9.1. Mundo real-Mundo virtual. Reinención de sus actividades
 - 3.9.2. Aplicaciones descentralizadas
 - 3.9.3. Cadena de bloques aplicada. Nuevo universo de posibilidades
- 3.10. El Metaverso. Nuevo internet
 - 3.10.1. Reinención del internet a través del Metaverso
 - 3.10.2. Nuevo entorno económico y social
 - 3.10.3. Conexión del mundo físico y virtual

Módulo 4. Inversión y finanzas descentralizadas en el Metaverso

- 4.1. Las finanzas descentralizadas (DeFi) en el Metaverso
 - 4.1.1. Las finanzas descentralizadas
 - 4.1.2. Las finanzas en un entorno descentralizado
 - 4.1.3. Aplicación de las finanzas descentralizadas
- 4.2. Conceptos financieros avanzados aplicados a DeFi
 - 4.2.1. Oferta monetaria e inflación
 - 4.2.2. Negocios de volumen y margen
 - 4.2.3. Garantía y rendimiento
- 4.3. Modelos de negocio DeFi aplicados a Metaverso
 - 4.3.1. Préstamos y agricultura de rendimiento
 - 4.3.2. Sistemas de pago
 - 4.3.3. Servicios bancarios y de seguros

- 4.4. Plataformas DeFi aplicados a Metaverso
 - 4.4.1. Intercambios descentralizados (DEX)
 - 4.4.2. Carteras
 - 4.4.3. Herramientas de analítica
- 4.5. Flujo de caja en proyectos DeFi enfocados al Metaverso
 - 4.5.1. Flujo de caja en proyectos DeFi
 - 4.5.2. Fuentes de flujo de caja
 - 4.5.3. Volumen vs. Margen
- 4.6. Economía de fichas. Utilidad en Metaverso
 - 4.6.1. Economía de fichas o token
 - 4.6.2. Utilidad del Token
 - 4.6.3. Sostenibilidad del Token
- 4.7. Gobernanza DeFi enfocada al Metaverso
 - 4.7.1. Gobernanza Defi
 - 4.7.2. Modelos de gobernanza
 - 4.7.3. Organización autónoma descentralizada DAO
- 4.8. El sentido de DeFi en el Metaverso
 - 4.8.1. Sinergias entre DeFi y Metaverso
 - 4.8.2. Valor de DeFi en el Metaverso
 - 4.8.3. Crecimiento del Metaverso a través de DeFi
- 4.9. DeFi en el Metaverso. Casos de uso
 - 4.9.1. DeFi en Metaverso. Casos de uso
 - 4.9.2. Modelos de negocio nativos Web3
 - 4.9.3. Modelos de negocio híbridos
- 4.10. Futuro DeFi en el Metaverso
 - 4.10.1. Agentes relevantes
 - 4.10.2. Líneas de desarrollo
 - 4.10.3. Adopción masiva

Módulo 5. Tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso

- 5.1. Estado del arte en el desarrollo del Metaverso
 - 5.1.1. Aspectos técnicos para la Web2
 - 5.1.2. Tecnologías como soporte del Metaverso
 - 5.1.3. Aspectos técnicos para la Web 3
- 5.2. Entorno de desarrollo, lenguajes de programación y marcos Web2
 - 5.2.1. Entornos de desarrollo Web2
 - 5.2.2. Lenguaje de programación Web2
 - 5.2.3. Marcos Web2
- 5.3. Entorno de desarrollo, lenguajes de programación y marcos Web3
 - 5.3.1. Entornos de desarrollo Web2
 - 5.3.2. Lenguaje de programación Web2
 - 5.3.3. Marcos Web2
- 5.4. Oráculos y multcadena
 - 5.4.1. Dentro de la cadena vs fuera de la cadena
 - 5.4.2. Interoperabilidad
 - 5.4.3. Multcadena
- 5.5. Motores gráficos y softwares de diseño 3D
 - 5.5.1. Unidades centrales de procesamiento CPU vs. Unidades gráficas de procesamiento GPU
 - 5.5.2. Motores gráficos
 - 5.5.3. Softwares de Diseño 3D
- 5.6. Dispositivos y plataformas
 - 5.6.1. Hardware aplicado a videojuegos
 - 5.6.2. Plataformas
 - 5.6.3. Panorama competitivo actual
- 5.7. Macrodatos e inteligencia artificial en Metaverso
 - 5.7.1. Ciencia de datos. Transformación de datos en información
 - 5.7.2. Macrodatos. Estrategia para ciclo de vida del dato en Metaverso
 - 5.7.3. Inteligencia artificial. Personalización de experiencias de usuario

- 5.8. Realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta en Metaverso
 - 5.8.1. Realidades alternativas
 - 5.8.2. Realidad aumentada vs. Realidad Virtual
 - 5.8.3. Realidad mixta
- 5.9. Internet de las cosas y reconstrucción 3D
 - 5.9.1. El 5G y las redes de telecomunicación
 - 5.9.2. Internet de las cosas
 - 5.9.3. Reconstrucción 3D
- 5.10. Futuro de la tecnología. Metaverso de 2050
 - 5.10.1. Barreras tecnológicas
 - 5.10.2. Vías de desarrollo
 - 5.10.3. Metaverso de 2050

Módulo 6. Industria del juego y deportes electrónicos como entrada del Metaverso

- 6.1. El Metaverso a través de los videojuegos
 - 6.1.1. Experiencias interactivas
 - 6.1.2. Crecimiento y asentamiento del mercado
 - 6.1.3. Madurez de la industria
- 6.2. El caldo de cultivo de los Metaversos actuales
 - 6.2.1. Juegos multijugador masivo en línea MMO's
 - 6.2.2. Comunidad virtual Second Life
 - 6.2.3. Comunidad virtual PlayStation Home
- 6.3. Metaverso Multiplataforma. Revolución masiva del concepto
 - 6.3.1. Neal Stephenson y su obra *snow crash*
 - 6.3.2. De la ciencia ficción a la realidad
 - 6.3.3. Mark Zuckerberg Meta. La revolución masiva del concepto

- 6.4. Estado de la industria del videojuego. Plataformas o canales del Metaverso
 - 6.4.1. Cifras de la industria del videojuego
 - 6.4.2. Plataformas o canales del Metaverso
 - 6.4.3. Proyecciones económicas para los próximos años
 - 6.4.4. Cómo aprovechar, al máximo, el excelente estado de forma de la industria
- 6.5. Modelos de negocio: F2P vs. Premium
 - 6.5.1. Videojuego gratuito o F2P
 - 6.5.2. Modelo premium
 - 6.5.3. Modelos Híbridos. Propuestas alternativas
- 6.6. Jugar para ganar
 - 6.6.1. El éxito de CryptoKitties
 - 6.6.2. Axie Infinity. Otros casos de éxito
 - 6.6.3. Desgaste del "jugar para ganar" y la creación del "jugar y ganar"
- 6.7. Juego y finanzas GameFi: paradigma jugador-inversor
 - 6.7.1. GameFi
 - 6.7.2. Videojuegos como trabajo
 - 6.7.3. Ruptura del modelo clásico de la diversión
- 6.8. El Metaverso en el ecosistema clásico de la industria
 - 6.8.1. Prejuicios de los aficionados, mala imagen generalizada
 - 6.8.2. Dificultades tecnológicas y de Implementación
 - 6.8.3. Falta de madurez
- 6.9. Metaverso: Interactividad vs. Experiencia jugable
 - 6.9.1. Experiencia interactiva y experiencia jugable
 - 6.9.2. Tipos de experiencia en los Metaversos actuales
 - 6.9.3. Balance perfecto entre ambas
- 6.10. Metaverso para los deportes electrónicos
 - 6.10.1. Dificultades de los equipos para crecer
 - 6.10.2. Metaverso: experiencias inmersivas, comunidades y clubes exclusivos
 - 6.10.3. Monetización de usuarios por tecnología de cadena de bloques



Módulo 7. Modelos de negocio. Casos de uso en el Metaverso

- 7.1. El Metaverso, un modelo de negocio
 - 7.1.1. El Metaverso como modelo de negocio
 - 7.1.2. Riesgos
 - 7.1.3. Cambios de hábitos
- 7.2. Herramientas de mercadotecnia y publicidad en el Metaverso
 - 7.2.1. Realidad aumentada e inteligencia artificial. Revolución de la mercadotecnia
 - 7.2.2. Comercialización de realidad virtual
 - 7.2.3. Video mercadotecnia
 - 7.2.4. Transmisión en vivo
- 7.3. Espacios virtuales para empresas
 - 7.3.1. Conexión del mundo real con el virtual
 - 7.3.2. Metaverso y empresa. Espacios virtuales para empresas
 - 7.3.3. Impacto y reputación de las marcas
- 7.4. Metaverso: educación y aprendizaje disruptivo. Aplicación a la industria
 - 7.4.1. Aprendizaje virtual
 - 7.4.2. Interoperabilidad formativa
 - 7.4.3. Web 3.0 y Metaverso. La revolución del mercado laboral
- 7.5. La revolución del sector turístico y cultural
 - 7.5.1. Realidad virtual y realidad aumentada. Nuevo concepto de viajar
 - 7.5.2. Impacto en el mundo real y virtual
 - 7.5.3. Eliminación de las barreras geográficas
- 7.6. Comercialización de productos y servicios a través de la conexión del mundo real con el virtual y viceversa
 - 7.6.1. Creación de nuevos canales de venta
 - 7.6.2. Mejora de experiencia del usuario en el proceso de compra
 - 7.6.3. Consumo de contenido
- 7.7. Eventos en el Metaverso a través de entornos virtuales
 - 7.7.1. Red de contenido
 - 7.7.2. Nuevas vías de comunicación en interacción
 - 7.7.3. Alcance ilimitado

- 7.8. Gestión y seguridad de datos en el Metaverso
 - 7.8.1. Gestión y Seguridad. Protección de datos
 - 7.8.2. Interoperabilidad de datos
 - 7.8.3. Trazabilidad
- 7.9. Optimización en motores de búsqueda, visual. Posicionamiento en línea
 - 7.9.1. Inteligencia artificial, base del nuevo posicionamiento
 - 7.9.2. Valor añadido a la audiencia
 - 7.9.3. Contenido único y personalizado
- 7.10. Organización autónoma descentralizada en el Metaverso
 - 7.10.1. Respaldo en la cadena de bloques
 - 7.10.2. Gobernanza y poder de decisión
 - 7.10.3. Fidelización de comunidad

Módulo 8. Ecosistemas y actores principales del Metaverso

- 8.1. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
 - 8.1.1. La colaboración en el desarrollo de ecosistemas abiertos
 - 8.1.2. Ecosistemas de innovación abierta en la industria del Metaverso
 - 8.1.3. Impacto del ecosistema en el crecimiento del Metaverso
- 8.2. Proyectos de código abierto. Catalizadores del desarrollo tecnológico
 - 8.2.1. El código abierto como acelerador de la innovación
 - 8.2.2. Integración de proyectos código abierto. Visión completa
 - 8.2.3. Los estándares y tecnologías abiertas como aceleradores
- 8.3. Comunidades de la Web 3.0
 - 8.3.1. El proceso de creación y desarrollo de comunidades
 - 8.3.2. Aportación de las comunidades al progreso tecnológico
 - 8.3.3. Comunidades más relevantes de la Web 3.0
- 8.4. Redes y relaciones sociales en la web
 - 8.4.1. Tecnologías facilitadoras de nuevas formas de relacionarnos
 - 8.4.2. Entornos físicos y digitales donde construir comunidades Web3
 - 8.4.3. La evolución de las redes sociales Web2 hacia la Web3

- 8.5. Usuarios, empresas y ecosistema. Avance del Metaverso
 - 8.5.1. Los Metaversos con visión de la Web 3.0
 - 8.5.2. Las corporaciones que invierten en Metaverso
 - 8.5.3. El ecosistema que permite ofrecer una solución completa
- 8.6. Creadores de contenido en el Metaverso
 - 8.6.1. Los nómadas digitales
 - 8.6.2. Las organizaciones, constructores de un nuevo canal de relación con sus clientes
 - 8.6.3. Personas con influencia en redes, realizadores de video o jugadores de videojuegos como “adoptantes tempranos”
- 8.7. Proveedores de experiencias en el Metaverso
 - 8.7.1. Canales de venta reinventados
 - 8.7.2. Experiencias inmersivas
 - 8.7.3. Personalización justa y transparente
- 8.8. Descentralización e infraestructura tecnológica en el Metaverso
 - 8.8.1. Tecnologías distribuidas y descentralizadas
 - 8.8.2. Prueba de trabajo y prueba de participación
 - 8.8.3. Capas tecnológicas clave para la evolución del Metaverso
- 8.9. Interfaz humana, dispositivos electrónicos que habilitan la experiencia del Metaverso
 - 8.9.1. La experiencia que ofrecen los dispositivos tecnológicos existentes
 - 8.9.2. Tecnologías avanzadas en Metaverso
 - 8.9.3. La Realidad Extendida (XR) como inmersión en el Metaverso
- 8.10. Incubadoras, aceleradoras y vehículos de inversión en el Metaverso
 - 8.10.1. Incubadoras y aceleradoras para desarrollar negocios en el Metaverso
 - 8.10.2. Financiación e inversión en el Metaverso
 - 8.10.3. Atracción del capital inteligente

Módulo 9. Mercadotecnia en el Metaverso

- 9.1. El Metaverso. Nueva plataforma de consumo de contenidos publicitarios
 - 9.1.1. La gran explosión. Origen de la publicidad
 - 9.1.2. Serotonina: el motor que mueve los avatares
 - 9.1.3. Inmediatez, una nueva medida de satisfacción
- 9.2. Redirección de tráfico a Metaversos: transición de *funnel* a atmósferas de conversión
 - 9.2.1. La publicidad como molécula que envuelve los ecosistemas digitales
 - 9.2.2. Habitantes de un Metaverso
 - 9.2.3. Endosfera del Metaverso
- 9.3. Conversión en Metaversos: monetización de atmósferas
 - 9.3.1. Rentabilidad
 - 9.3.2. Notoriedad, conversión, reorientación y fidelización
 - 9.3.3. Compras: la gasolina del Metaverso
- 9.4. Barreras de soportes publicitarios tradicionales frente a Metaverso
 - 9.4.1. Publicidad tradicional. Soportes
 - 9.4.2. Metaverso: bucle de soportes tridimensionales
 - 9.4.3. Transformación de las tradiciones publicitarias
- 9.5. El *funnel* del Metaverso: un embudo tridimensional
 - 9.5.1. Contactos
 - 9.5.2. Prospectos
 - 9.5.3. Clientes
- 9.6. Indicadores clave de rendimiento en el Metaverso: medición del efecto de tu publicidad en un espacio inmersivo
 - 9.6.1. Atención
 - 9.6.2. Interés
 - 9.6.3. Decisión
 - 9.6.4. Acción
 - 9.6.5. Recuerdo

- 9.7. Publicidad en el Metaverso
 - 9.7.1. Desarrollo digital de los sentidos en el Metaverso: engañando a la mente
 - 9.7.2. Cómo atraer a los usuarios a través de experiencias tridimensionales nunca vistas
 - 9.7.3. Nuevos soportes tridimensionales
- 9.8. Vales no fungibles: los nuevos clubes de fidelización
 - 9.8.1. Comprando la fidelidad
 - 9.8.2. Presumiendo la exclusividad
 - 9.8.3. El vale no fungible como identificador en el Metaverso
- 9.9. Experiencias de consumo en el Metaversos
 - 9.9.1. Acercando el producto al cliente
 - 9.9.2. Limitaciones de los entornos tridimensionales: los 6 sentidos
 - 9.9.3. Generación de entornos controlados
- 9.10. Casos de éxito de mercadotecnia en el Metaverso
 - 9.10.1. Avatares
 - 9.10.2. Economía
 - 9.10.3. Mercadotecnia lúdica

Módulo 10. Panorama actual en la carrera por construir el futuro del Metaverso

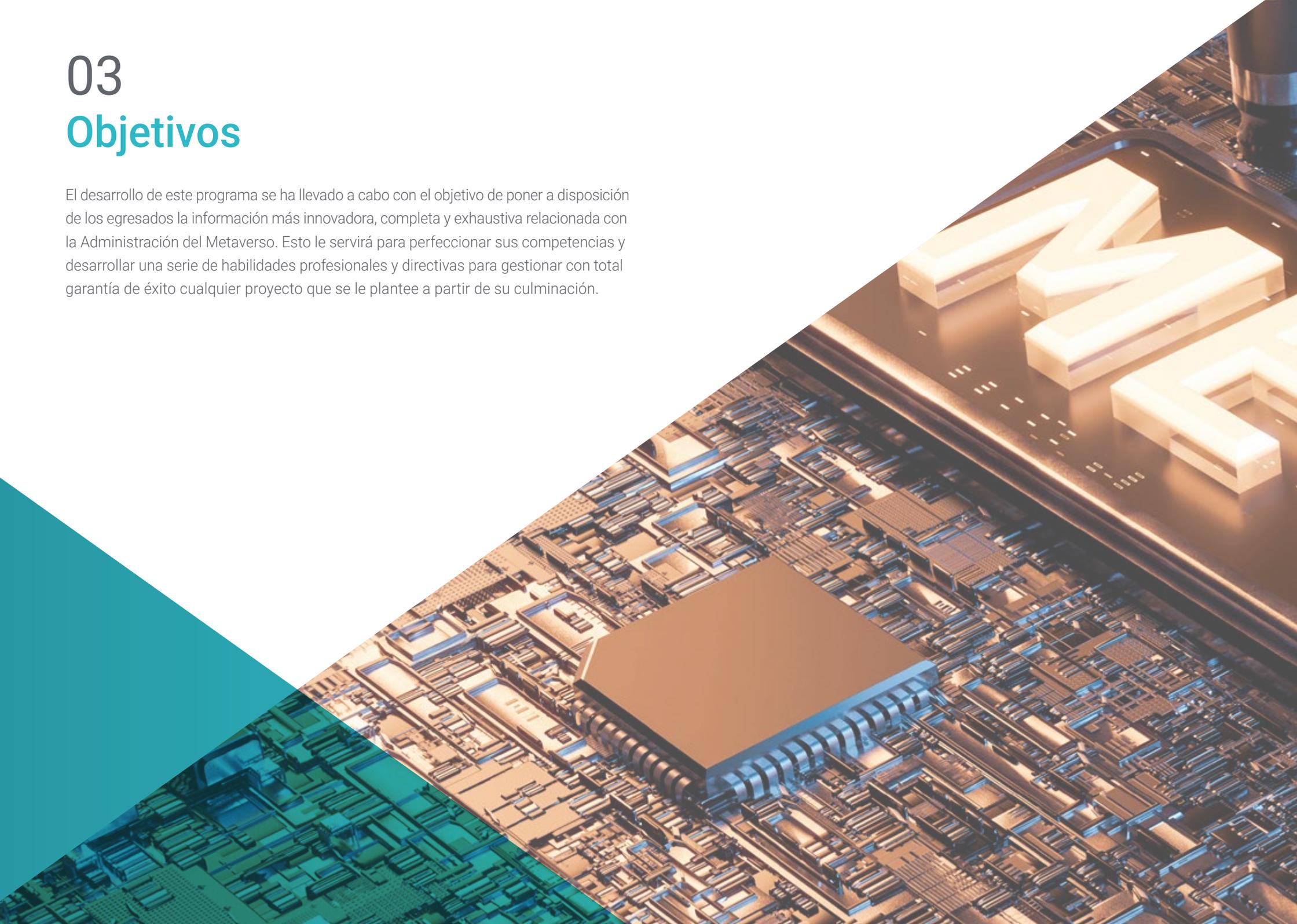
- 10.1. Visión del Metaverso por parte de los jugadores de la Industria
 - 10.1.1. Implantación del Metaverso en estructuras actuales
 - 10.1.2. Empresas en desarrollo de Metaverso
 - 10.1.3. Empresas afianzadas en el Metaverso
- 10.2. Identidad digital e implicaciones sociales y éticas del Metaverso
 - 10.2.1. Identidad digital en el Metaverso
 - 10.2.2. Implicaciones sociales
 - 10.2.3. Implicaciones éticas
- 10.3. Metaverso más allá de la mercadotecnia lúdica
 - 10.3.1. Mercadotecnia lúdica como toma de contacto
 - 10.3.2. Sectores que llegan para quedarse
 - 10.3.3. Reinención de algunos negocios

- 10.4. Entorno laboral y profesional en el Metaverso
 - 10.4.1. Identificación de oportunidades laborales en el Metaverso
 - 10.4.2. Nuevas carreras profesionales
 - 10.4.3. Adaptación de los trabajos actuales al Metaverso
- 10.5. Neuromercadotecnia en el Metaverso
 - 10.5.1. Comportamiento del consumidor en el Metaverso
 - 10.5.2. Mercadotecnia experiencial
 - 10.5.3. Estrategias de neuromercadotecnia en el Metaverso
- 10.6. Metaverso y ciberseguridad
 - 10.6.1. Amenazas involucradas
 - 10.6.2. Identificación de los cambios en seguridad digital del Metaverso
 - 10.6.3. Ciberseguridad real en el Metaverso
- 10.7. Implicaciones emocionales y psicológicas tras la experiencia en el Metaverso. Buenas prácticas
 - 10.7.1. Adaptación a una nueva experiencia
 - 10.7.2. Efectos secundarios de la interacción con el Metaverso
 - 10.7.3. Buenas prácticas en el Metaverso
- 10.8. Adaptación de la legalidad al Metaverso
 - 10.8.1. Desafíos legales que plantea a día de hoy el Metaverso
 - 10.8.2. Cambios legales necesarios
 - 10.8.3. Contratos, propiedad intelectual y otros tipos de relaciones
- 10.9. Hoja de ruta a corto, medio y largo del Metaverso
 - 10.9.1. Hoja de ruta a corto plazo
 - 10.9.2. Hoja de ruta a medio plazo
 - 10.9.3. Hoja de ruta a largo plazo
- 10.10. Metaverso, paradigma de futuro
 - 10.10.1. Una oportunidad de crecimiento única
 - 10.10.2. Especialización en el Metaverso
 - 10.10.3. Monetización de la virtualidad del futuro

03

Objetivos

El desarrollo de este programa se ha llevado a cabo con el objetivo de poner a disposición de los egresados la información más innovadora, completa y exhaustiva relacionada con la Administración del Metaverso. Esto le servirá para perfeccionar sus competencias y desarrollar una serie de habilidades profesionales y directivas para gestionar con total garantía de éxito cualquier proyecto que se le plantee a partir de su culminación.



“

Cuanto más ambiciosos y exigentes sean tus objetivos, mayor rendimiento serás capaz de sacarle a esta Maestría”



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



Objetivos específicos

Módulo 1. Web 3.0. base del Metaverso

- ♦ Conocer las oportunidades que ofrecen las tecnologías informáticas para la solución de problemas sociales y de negocios
- ♦ Estudiar la evolución de la red informática mundial para comprender las bases del Metaverso

Módulo 2. El Metaverso

- ♦ Conocer las perspectivas económica, conceptual y social del Metaverso al analizar conceptos como la economía en el Metaverso, el papel de las criptomonedas, las implicaciones del gobierno corporativo y la legislación internacional
- ♦ Ahondar en los entresijos de la realidad virtual, aumentada e inteligencia artificial y las implicaciones subjetivas y comerciales de la participación en el Metaverso para desarrollar propuestas de negocios o experiencias mediante el análisis de las tendencias actuales

Módulo 3. Cadena de bloques: clave para construir un Metaverso descentralizado

- ♦ Comprender los elementos básicos de la cadena de bloques como una herramienta en la construcción del Metaverso, su relación con las monedas virtuales, los nuevos modelos de gobernanza, la descentraización y automatización del Metaverso
- ♦ Ahondar en las novedades de los contratos inteligentes y otros aspectos que permitan construir un Metaverso descentralizado para la generación de propuestas de aplicación a través del estudio de iniciativas innovadoras

Módulo 4. Inversión y finanzas descentralizadas en el Metaverso

- ♦ Comprender el impacto de las finanzas descentralizadas en el mundo actual
- ♦ Analizar los conceptos financieros aplicados a las finanzas descentralizadas, los modelos de negocios, plataformas, modelos de gobernanza, flujos de caja y casos de uso para aplicarse en la conformación de experiencias en el Metaverso

Módulo 5. Tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso

- ♦ Comprender los elementos centrales de las tecnologías para la construcción del Metaverso como los entornos de desarrollo, lenguajes y programación de la web2 y web 3, oráculos y multcadena, motores gráficos, software de diseño 3D, dispositivos, plataformas, macrodatos, realidad aumentada, virtual y mixta e inteligencia artificial
- ♦ Generar propuestas de aplicación de las tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso

Módulo 6. Industria del juego y deportes electrónicos como entrada del Metaverso

- ♦ Analizar las características centrales del Metaverso a partir del estudio de la industria del juego y deportes electrónicos
- ♦ Resaltar los casos de videojuegos como experiencias interactivas, los juegos multijugador masivo en línea, la multiplataforma, modelos de negocios como el videojuego gratuito, jugar para ganar y el paradigma de jugador inversor, para plantear modelos de negocios innovadores

Módulo 7. Modelos de negocio. Casos de uso en el Metaverso

- ♦ Dominar las diferentes herramientas del Metaverso para desarrollar modelos de negocio aplicables de acuerdo con finalidades específicas
- ♦ Estudiar las herramientas de mercado y publicidad en el Metaverso, espacios virtuales para empresas, el aprendizaje disruptivo, aplicaciones turísticas y culturales, la comercialización de productos y servicios o realización de eventos

Módulo 8. Ecosistemas y actores principales del Metaverso

- ♦ Asimilar los diferentes actores que participan en el ecosistema del Metaverso, así como la importancia del código abierto como catalizador de innovaciones, las comunidades de la web 3.0, redes y relaciones sociales, usuarios, empresas y ecosistemas, proveedores de experiencias
- ♦ Ahondar en el papel de los creadores de contenido y la interfaz humana para proponer estrategias de colaboración y negocios

Módulo 9. Mercadotecnia en el Metaverso

- ♦ Analizar el Metaverso como una plataforma de consumo publicitario a partir del estudio de temas como la redirección del tráfico, la monetización de atmósferas, los indicadores clave de rendimiento, experiencias de consumo y casos de éxito
- ♦ Ahondar en el concepto de propuestas de negocios en el Metaverso

Módulo 10. Panorama actual en la carrera por construir el futuro del Metaverso

- ♦ Formular una perspectiva integral del Metaverso al estudiar las dimensiones sociales, éticas, psicológicas, laborales, de la mercadotecnia, ciberseguridad y jurídicas
- ♦ Valorar las implicaciones de la integración del Metaverso a la vida cotidiana

04

Competencias

Esta Maestría nace con la finalidad de proporcionar al alumno una especialización de alta calidad. Así, tras superar con éxito esta exclusiva titulación, el egresado habrá desarrollado las habilidades y destrezas necesarias para desempeñar un trabajo de primer nivel. Asimismo, obtendrá una visión innovadora y multidisciplinar de su campo laboral. Por ello, este vanguardista programa de TECH representa una oportunidad sin parangón para todo aquel profesional que quiera destacar en su sector y convertirse en un experto.

Te damos +



“

Culminar esta Maestría te dará las claves para determinar las oportunidades que plantea la aplicación del Metaverso a nivel personal, social y empresarial”



Competencias generales

- ♦ Examinar la importancia de los valores del Blockchain en un nuevo mundo virtual
- ♦ Profundizar en las oportunidades que el Blockchain nos brinda como usuarios del Metaverso
- ♦ Fundamentar la web 3.0 como componente principal para la creación de un Metaverso
- ♦ Determinar las barreras y el potencial que tienen VR y AI
- ♦ Alcanzar un entendimiento general del panorama financiero tradicional, sus carencias y puntos fuertes
- ♦ Determinar la motivación de las finanzas descentralizadas y las soluciones que aportan
- ♦ Alcanzar un entendimiento especializado del panorama tecnológico actual aplicado a la Web3 y al Metaverso
- ♦ Desarrollar la capacidad de entender conceptos de programación avanzados
- ♦ Determinar los videojuegos más influyentes de la historia hasta llegar al concepto de Metaverso
- ♦ 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





- ♦ Desarrollar la capacidad de negocio en el Metaverso en distintos sectores e industrias
- ♦ Analizar distintas acciones de impacto social replicables en el mundo real
- ♦ Analizar el impacto del *Opensource* en el desarrollo del ecosistema del Metaverso
- ♦ Examinar el papel de las comunidades en la evolución del ecosistema
- ♦ Estructurar un plan de marketing en un nuevo universo
- ♦ Desarrollar estrategias de marketing en el Metaverso
- ♦ Generar una estructura definida del funcionamiento y aplicación del Metaverso en todas las áreas en las que se desarrollará

“

Actualiza tus competencias con la metodología teórico-práctica más eficiente del panorama académico actual, el Relearning de TECH”

05

¿Por qué nuestro programa?

TECH es, hoy en día, una de las mejores universidades online del mundo. Esto se debe a la altísima calidad del catálogo de programaciones que ofrece. Por lo tanto, el curso de esta Maestría en Administración del Metaverso supone el acceso a cientos de horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional, diseñado de manera exclusiva para esta titulación y orientado para obtener un altísimo grado de profesionalización una vez culminado.



“

Los mejores contenidos y el material académico más innovador están incluidos en el plan de estudios de este programa, por lo que se trata de una oportunidad única de acceder a ellos”

01

Orientación 100% laboral

El diseño del plan de estudios de esta Maestría se ha llevado a cabo basándose en el entorno laboral actual. Esto quiere decir que todo lo que recoge se aplica en la realidad, de tal forma que la superación de los criterios que la componen permitirán al egresado obtener un altísimo grado de profesionalización, el cual le permitirá ingresar en el mercado laboral como un activo importantísimo de la Administración del Metaverso.

02

La mejor institución

TECH es una de las mejores universidades online del mundo. Además, dispone de un grado de satisfacción del alumnado altísimo. Esto es posible gracias a la implicación de sus equipos a la hora de diseñar y desarrollar cada una de las titulaciones. Así, participa positivamente en la mejora de las carreras profesionales de sus alumnos, aportándole lo que necesitan para impulsar sus trayectorias hacia el éxito.

03

Titulación directa

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en la alta dirección informática.

05

Educación adaptada al mundo real

Entre las prioridades de TECH está el mantener sus titulaciones totalmente actualizadas. Esto se basa en la necesidad imperiosa de ofrecer experiencias académicas centradas en el contexto profesional actual. De esta manera, garantiza que el curso de las mismas supondrá para los egresados un periodo de preparación que le permitirá enfrentarse con éxito a cualquier proyecto que se le plantee y que esté relacionado con el área de estudio del programa elegido.

06

Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07

Mejorar tus habilidades directivas

El programa incluye numerosos casos prácticos centrados en situaciones reales del contexto profesional actual. Esto permite a los egresados poner en valor sus habilidades, trabajando en su perfeccionamiento e implementando a las mismas la aptitud propia de un líder preparado, algo que solo se adquiere con la seguridad de dominar un área del conocimiento.

08

Especialización integral

El rigor y la exhaustividad con la que ha sido diseñado este programa garantiza un altísimo grado de especialización una vez culminado. Se trata del resultado de meses de análisis del contexto actual y del trabajo de decenas de expertos para compactar en una experiencia académica 100% online toda la información que el egresado debe manejar para dominar este ámbito.

09

Formar parte de una comunidad exclusiva

TECH acoge cada año a miles de profesionales de todo el mundo que encuentran en sus programas una oportunidad para reconducir su trayectoria profesional hacia el éxito. Todo gracias a la exclusividad de sus programas. De esta manera, se crea una comunidad internacional en la que convergen objetivos, expectativas y planes de futuros de los que esta universidad está orgullosa de ser parte.

06

Salidas profesionales

El altísimo grado de especialización que el egresado adquiere al superar los criterios de esta Maestría, ligados a su diseño polivalente, hacen de su curso una oportunidad única de transformar su perfil profesional a múltiples salidas laborales. Así, se trata de lograr que el alumno desarrolle las habilidades y aptitudes que el mercado demanda, pero con la versatilidad de dominar las áreas necesarias para adaptarse a la gestión de cualquier tipo de proyecto relacionado, en este caso, con la Administración del Metaverso.

Upgrading...



“

Conviértete en todo un experto en Mercadotecnia en el Metaverso y supera cualquier expectativa con esta Maestría y TECH”

Perfil profesional

El curso de la presente Maestría en Administración del Metaverso y la superación de los criterios que engloba permitirá al egresado desarrollar una serie de habilidades y aptitudes propias de los mejores expertos en este entorno. Y es que se trata de una oportunidad única para obtener un conocimiento especializado de gestión y control, a base de profundizar en los conceptos más importantes del este entramado virtual y digital.

TECH diseña cada una de sus titulaciones teniendo en consideración el contexto actual, lo cual permite saber qué áreas debe dominar el egresado para destacar como el mejor profesional. Esto le permite centrar el contenido hacia el perfeccionamiento de las mismas, permitiéndole trabajar para mejorar sus competencias.

Así, la culminación de la experiencia académica aporta al egresado la confianza necesaria para trabajar con éxito en cualquier área de la Administración del Metaverso. Además, logrará gestionar con éxito cualquier contexto de crisis, así como las situaciones más complejas, a base de dominar a la perfección el entorno, así como las mejores estrategias para que así sea.

Perfil investigativo

El avance de la ciencia es la base de cualquier disciplina. Por ello, TECH también ofrece la posibilidad a los egresados que estén interesados a orientar su carrera hacia el estudio, incluyendo en su programa elementos propios de esta actividad. Así, amplían sus expectativas de futuro y no se cierran ninguna puerta de cara al mercado laboral.



Perfil ocupacional y campo de acción

Una vez culminado la totalidad del programa, el egresado habrá logrado adquirir un altísimo grado de especialización en Administración de Metaverso. Esto le permitirá planificar, dirigir, gestionar y mejorar los procesos de pensamiento crítico, análisis de situaciones y elaboración de respuestas eficientes innovadoras que ayuden a mejorar de forma exponencial el sector de la Ingeniería Informática.

El egresado de TECH en Administración del Metaverso estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- Experto en Ciberseguridad
- User Experience Product Designer
- Desarrollador de ecosistemas digitales
- Ingeniero de software en el Metaverso
- Investigador de IA y Metaverso
- Ingeniero de VR y aumentada
- Moderador y personal de soporte
- Desarrolladores de negocios en el Metaverso



Un programa que te proporcionará las claves para acceder a un mercado laboral con más y mejores oportunidades en tu sector”

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias en la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo de hoy, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que poseemos.

TECH ofrece los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de prepararte para los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría”





“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría



08

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 emitiesen 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.



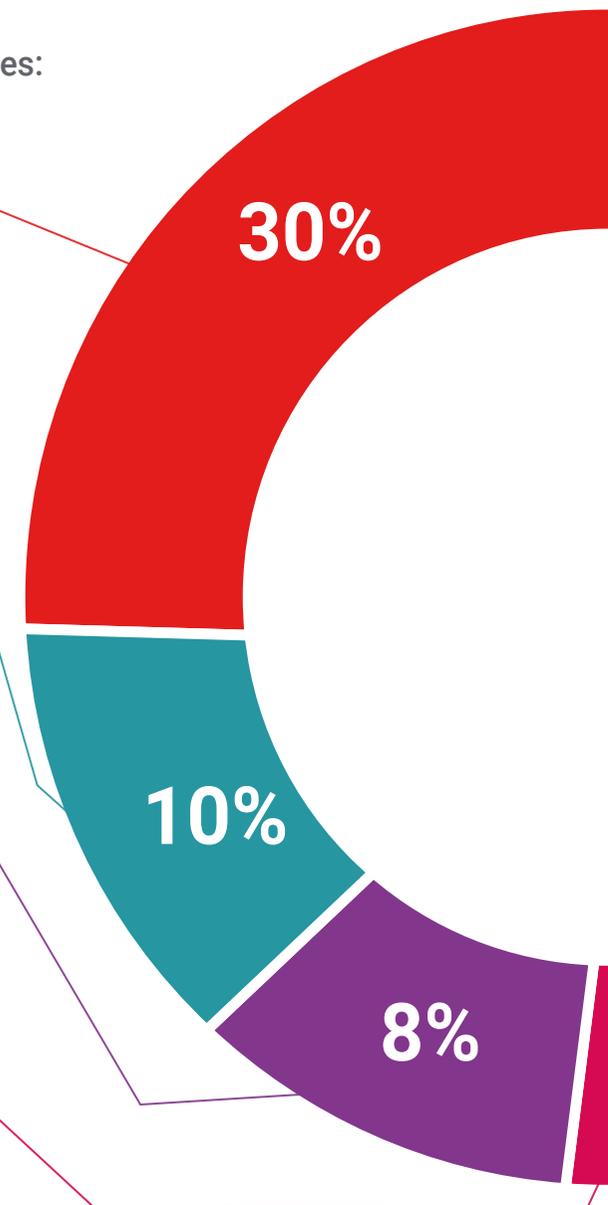
Prácticas de habilidades y competencias

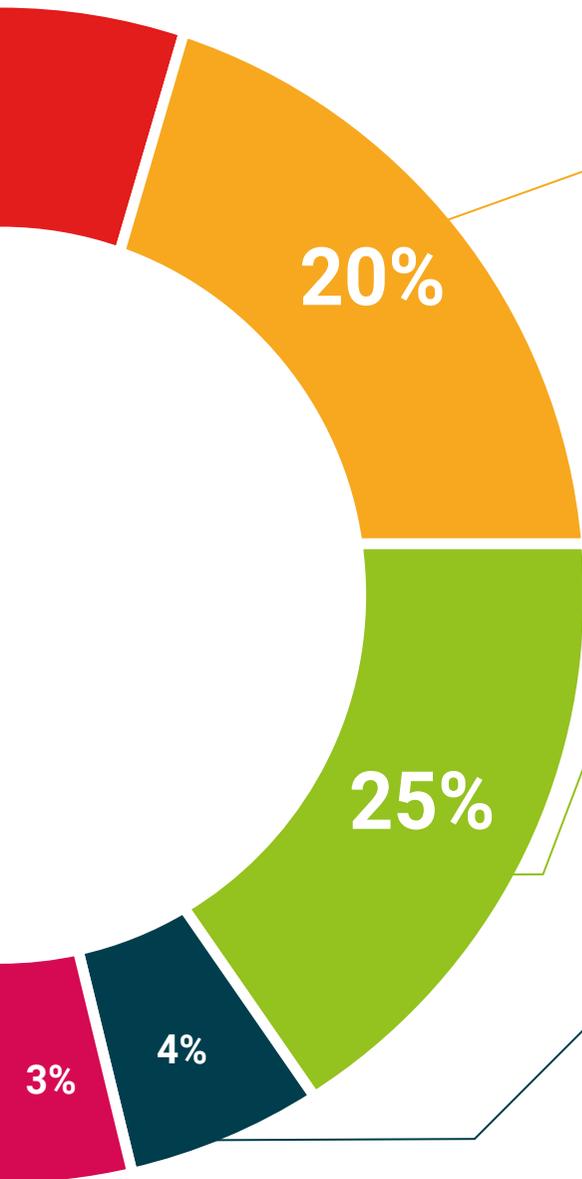
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.



09

Dirección del curso

TECH siempre prioriza en la conformación de los mejores claustros. Por ello, para esta Maestría ha seleccionado a un equipo de profesionales del máximo nivel en el conocimiento y el dominio de proyectos relacionados con la Administración del Metaverso. Se trata de un grupo de grupo de expertos que han trabajado concienzudamente en el conocimiento de este ecosistema y que, por lo tanto, conocen al detalle sus entresijos, así como las claves para gestionarlo efectivamente en el contexto virtual y digital actual.





El equipo docente estará a tu disposición para guiarte durante la Maestría, así como para resolver cualquier duda que te surja durante su curso"

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. Cameo Gilabert, Carlos

- ♦ Fundador y *Chief Technology Officer* de Second World
- ♦ Cofundador de Netspot
- ♦ Cofundador de Banc
- ♦ Chief Technology Officer de Jovid
- ♦ Desarrollador *Full Stack Freelance*
- ♦ Ingeniero Industrial por la Universidad Politécnica de Madrid
- ♦ Máster en Data Science por la Universidad Politécnica de Madrid

D. Ripoll López, Carlos

- ♦ Ingeniero Especialista en Administración de Negocios
- ♦ Fundador y CEO de Second World
- ♦ Fundador de Netspot Hub
- ♦ *Digitalization & Market Research* en Cantabria Labs
- ♦ Graduado en Ingeniería por la Universidad Europea
- ♦ Graduado en Administración de Negocios por el IE Business School

D. López-Gasco, Alejandro

- ♦ Cofundador de Second World y Jefe del Metaverso
- ♦ Cofundador de TrueSushi
- ♦ Ejecutivo de Negocios para el Desarrollo en Amazon
- ♦ Licenciado en Derecho y Marketing por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ HSK4 Chino Mandarín por Beijing Language and Culture University
- ♦ Máster en M&A and *Private Equity* por el IEB
- ♦ *Cross border e-commerce bootcamp* en Shanghai Normal University

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

D. Casero García, Marco Antonio

- ♦ *Chief Operating Officer* en Second World
- ♦ *Event Manager* en The Pokémon Company International
- ♦ *Manager* de Metropolis Ab Alea SL
- ♦ *PR Communication Manager* en Cereal Talent Cafe
- ♦ Graduado en Ciencias Empresariales por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Administrador de Sistemas Informáticos con Especialidad en Redes
- ♦ Máster en Dirección Comercial por el Centro de Estudios Financieros
- ♦ Máster en Marketing por el Centro de Estudios Financieros

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

10

Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la Maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Administración del Metaverso es necesario haber concluido una Licenciatura en Administración, Gestión Empresarial, Gestión Organizacional, Administración de Negocios, Mercadotecnia, Mercadotecnia y Comercio Internacional, Contabilidad y Finanzas, Comercio, Comercio Internacional, Gestión Financiera, Administración y Dirección de Empresas, Finanzas, y/o Finanzas Internacionales, Informática, Sistemas Computacionales, Arquitectura de Software, Ingeniería en Sistemas, Ingeniería en Sistemas, Tecnologías de la Información y Telemática, Ingeniería de Software, Diseño de Videojuegos y/o afines. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 2 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta

Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

Estudiantes con estudios universitarios realizados en México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.

Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

11

Titulación

Este programa te permite alcanzar la titulación de Maestría en Administración del Metaverso obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y si gustas, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.



“

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

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Administración del Metaverso**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 28 JULIO de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20232178.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Administración del Metaverso**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#).



Titulación: **Maestría en Administración del Metaverso**

Nº de RVOE: **20232178**

Fecha de RVOE: **28/07/2023**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite. TECH Universidad realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio*:

- ♦ Título de la Maestría
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico. TECH Universidad se hará cargo de todos los trámites.



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Maestría

Administración del Metaverso

Nº de RVOE: 20232178

Fecha de RVOE: 28/07/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Maestría Administración del Metaverso

Nº de RVOE: 20232178

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech universidad
tecnológica