

Maestría Oficial Universitaria Administración del Metaverso

Nº de RVOE: 20232178

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad



Nº de RVOE: 20232178

Maestría Oficial Universitaria Administración del Metaverso

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

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

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

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación de asignaturas

pág. 26

05

Objetivos docentes

pág. 32

06

Salidas profesionales

pág. 38

07

Idiomas gratuitos

pág. 44

08

Metodología de estudio

pág. 48

09

Cuadro docente

pág. 58

10

Titulación

pág. 64

11

Homologación del título

pág. 68

12

Requisitos de acceso

pág. 72

13

Proceso de admisión

pág. 76

01

Presentación del programa

El Metaverso se perfila como una de las plataformas tecnológicas más disruptivas de las próximas décadas. Según un informe reciente de *McKinsey & Company*, la inversión global en tecnologías relacionadas con el Metaverso alcanzará los 5 billones de dólares, impulsada por sectores como el entretenimiento, la educación y el comercio minorista. Teniendo en cuenta que este campo está transformando el futuro de las interacciones humanas, la economía global y la manera en que las empresas operan, la necesidad de contar con expertos en esta revolución digital es más urgente que nunca. Por tal razón, TECH presenta una titulación única, que permitirá dominar las habilidades estratégicas y técnicas necesarias para gestionar este ecosistema emergente. Todo ello, mediante una modalidad de aprendizaje 100% online.

Este es el momento, te estábamos esperando

W E B

“

El Metaverso no es solo una tendencia, es el nuevo paradigma. ¡Prepárate para ser el protagonista de este cambio con TECH, la mayor universidad digital del mundo, según Forbes!”

El Metaverso, como espacio virtual en constante evolución, representa una de las transformaciones más significativas en la era digital. Este entorno, que integra Realidad Aumentada, Virtual y otras tecnologías emergentes, está reconfigurando cómo interactuamos, trabajamos, aprendemos y realizamos negocios. Sin embargo, detrás de esta innovación surge una necesidad crucial: su administración efectiva. Gestionar el Metaverso va más allá de garantizar un entorno funcional; implica supervisar sus aspectos éticos, legales, técnicos y económicos para que sea sostenible, seguro e inclusivo.

La Maestría Oficial Universitaria en Administración del Metaverso de TECH ofrecerá a los informáticos la oportunidad de convertirse en líderes en un sector con un enorme potencial de crecimiento. Así, a través de un enfoque integral, se prepararán para comprender, gestionar y liderar los complejos desafíos y oportunidades que presenta este ecosistema virtual. Además, adquirirán competencias avanzadas en áreas como la creación de entornos inmersivos, la regulación de activos digitales y la implementación de estrategias tecnológicas innovadoras. Esto solo les permitirá desarrollar las habilidades necesarias para anticipar tendencias y liderar iniciativas que transformen industrias como la educación, el comercio, el entretenimiento y la salud.

Asimismo, el programa se convertirá en una herramienta clave para diferenciarse en un mercado laboral competitivo y en constante evolución, pues los profesionales estarán capacitados para asumir roles de liderazgo en organizaciones que busquen aprovechar el potencial de este entorno digital. De hecho, no solo se prepararán para participar en el futuro de esta tecnología, sino también para liderar su desarrollo con una visión estratégica, ética e innovadora.

Adicionalmente, la modalidad 100% online permitirá acceder al conocimiento más actualizado de una manera flexible y perfectamente compatible con las obligaciones laborales y personales de los egresados. Esto, a su vez, se verá complementado con la revolucionaria metodología *Relearning*, un sistema vanguardista que se centra en la adquisición continua y práctica del conocimiento, promoviendo un aprendizaje progresivo, natural y eficiente.





“

No solo comprenderás el Metaverso, sino que lo transformarás en una ventaja estratégica que impulsará al máximo tu carrera profesional como informático. ¿A qué esperas para matricularte?”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Este plan de estudios ofrecerá una capacitación integral que prepare a los informáticos para liderar esta revolución digital desde una perspectiva estratégica, ética e innovadora. Por ello, cada asignatura permitirá la adquisición de conocimientos avanzados en áreas clave, como la creación y gestión de entornos inmersivos, la gobernanza de comunidades virtuales y el desarrollo de economías digitales sostenibles. Además, el temario incorporará tecnologías emergentes como *Blockchain*, Inteligencia Artificial y Realidad Aumentada, brindando una visión completa sobre las herramientas que transforman el Metaverso en una plataforma con un impacto global.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*





“

TECH te posicionará a la vanguardia del desarrollo tecnológico, preparándote para asumir roles estratégicos en un mundo donde el Metaverso no es solo el futuro, sino el presente de la innovación”

A su vez, esta experiencia académica combinará recursos multimedia, diseñados para maximizar el potencial de cada egresado. Este enfoque innovador no solo garantizará el acceso a los conocimientos más avanzados, sino que también proporcionará herramientas prácticas para los desafíos reales del Metaverso. Desde videos explicativos de alta calidad, estudios de caso inmersivos y herramientas virtuales, hasta infografías y lecturas especializadas, los materiales han sido diseñados para proporcionar un aprendizaje dinámico, atractivo y efectivo.

“ Los recursos multimedia de este programa no solo reflejan las últimas tendencias tecnológicas, sino que también han sido optimizados para potenciar la flexibilidad y accesibilidad académica”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 20 meses de estudio.

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

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 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

Asignatura 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

Asignatura 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
- 3.4. La descentralización y automatización del Metaverso
 - 3.4.1. Descentralización y automatización
 - 3.4.2. Respuesta tecnológica a las necesidades del usuario
 - 3.4.3. 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

Asignatura 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
- Asignatura 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

Asignatura 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

Asignatura 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
- Asignatura 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

Asignatura 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

Asignatura 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



¡Apuesta por TECH! Gracias a una plataforma digital de última generación, tendrás acceso continuo a materiales actualizados, bibliotecas digitales, artículos especializados y guías prácticas”

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

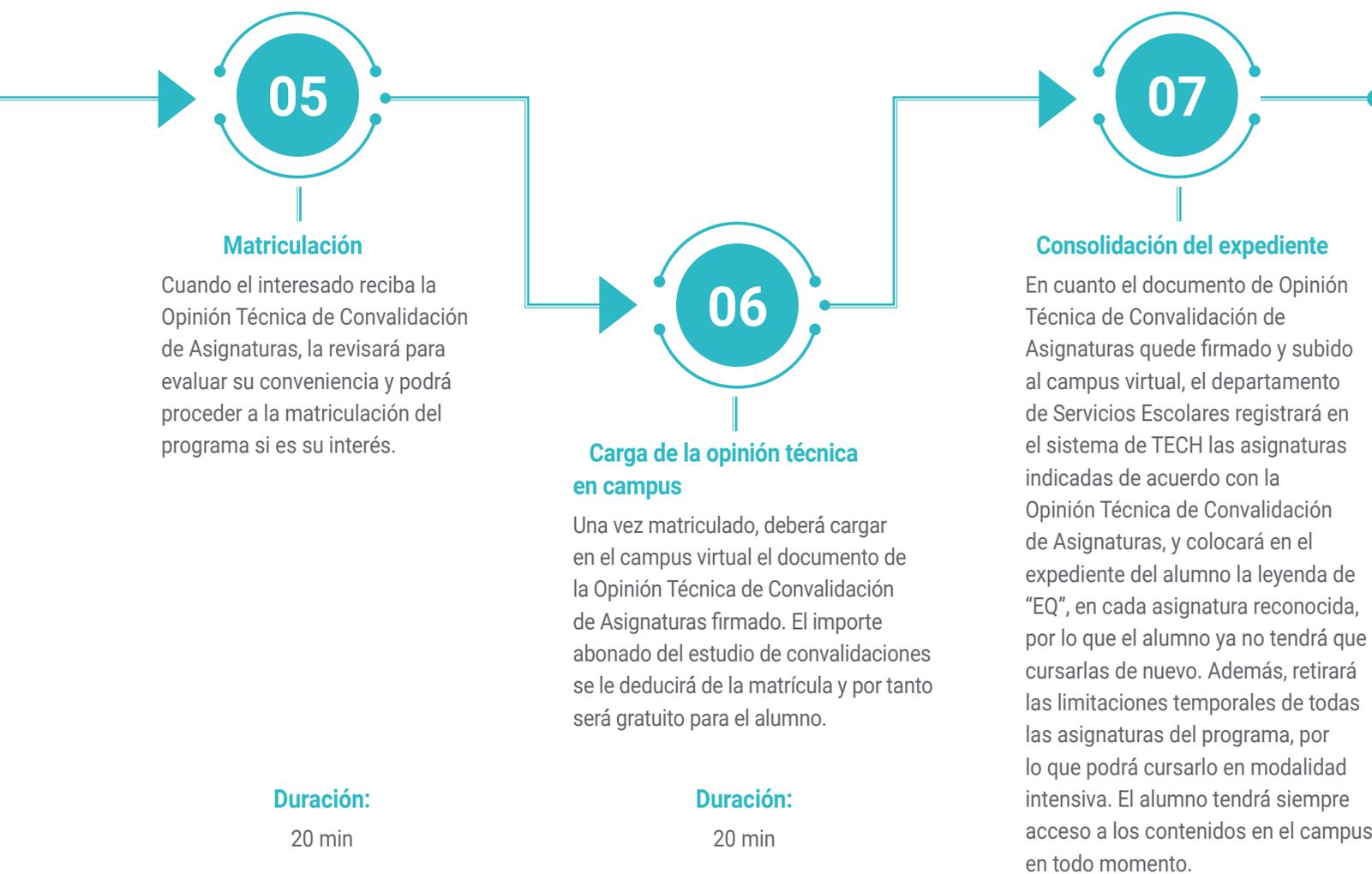


¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

El programa universitario tendrá como misión preparar a los líderes que marcarán el rumbo en un entorno digital en constante evolución. En este sentido, los informáticos se beneficiarán de una preparación integral, que no solo les permitirá comprender las complejidades del Metaverso, sino también transformarlas en oportunidades estratégicas para su desarrollo profesional y el avance de las organizaciones para las que trabajen. Además, se capacitarán en la gestión de entornos inmersivos y comunidades virtuales, combinando conocimientos técnicos con una perspectiva ética y sostenible.

*Living
SUCCESS*



“

Con un enfoque pedagógico centrado en la excelencia académica y el aprendizaje práctico, recibirás las herramientas y conocimientos clave para destacar en uno de los campos más prometedores del siglo XXI”



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
- ♦ Adquirir 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





Objetivos específicos

Asignatura 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

Asignatura 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

Asignatura 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 descentralización 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

Asignatura 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 y flujos de caja

Asignatura 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 web 2 y web 3, entre otros
- ♦ Generar propuestas de aplicación de las tecnologías avanzadas para el desarrollo del Metaverso

Asignatura 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

Asignatura 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





Asignatura 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

Asignatura 9. Mercadotecnia en el Metaverso

- ♦ Analizar el Metaverso como una plataforma de consumo publicitario mediante 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

Asignatura 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

06

Salidas profesionales

Los egresados no solo estarán preparados para comprender las tecnologías y tendencias que impulsan el Metaverso, sino también para liderar su implementación estratégica en múltiples sectores. Desde la creación de entornos inmersivos, hasta la gestión de economías digitales, las salidas que ofrece esta titulación son amplias y están en constante expansión. Así, los expertos podrán ocupar roles estratégicos como directores de innovación digital, gerentes de proyectos de entornos virtuales, especialistas en gestión de comunidades digitales y responsables de desarrollo de productos, entre otros.

Upgrading...

A close-up, angled view of computer hardware. The image shows several white cooling fans with blue centers, mounted on a dark metal chassis. Below the fans, various ports and connectors are visible, including a pink SATA data port, a green audio port, and a blue audio port. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, creating a sense of depth and technical precision. The overall color palette is dominated by blues, greys, and whites.

“

Como experto en el Metaverso, estarás listo para asumir posiciones de liderazgo, impulsando la transformación digital en cualquier sector, gracias a una amplia biblioteca de innovadores recursos multimedia”

Perfil del egresado

El egresado será un profesional altamente capacitado para liderar y gestionar proyectos dentro del vasto universo digital que representa el Metaverso. Con una sólida preparación en las herramientas tecnológicas más avanzadas, este experto será capaz de comprender y aplicar la realidad aumentada, el *Blockchain*, la Inteligencia Artificial y otras innovaciones digitales, con el fin de impulsar la transformación de las organizaciones hacia entornos virtuales sostenibles y rentables. Además, su perfil laboral irá más allá de los conocimientos técnicos, pues se tratará de un líder estratégico, con una visión global del Metaverso y sus aplicaciones en diversos sectores.

Tu preparación integral te convertirá en un profesional adaptable, creativo y con una mentalidad emprendedora, capaz de afrontar los desafíos que presenta este nuevo ecosistema digital.

- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Analizar situaciones complejas y tomar decisiones estratégicas en entornos virtuales
- ♦ **Adaptabilidad Tecnológica y Digital:** Adaptación rápida y progresiva a nuevas tecnologías y tendencias emergentes del metaverso
- ♦ **Liderazgo Estratégico y Gestión de Equipos Virtuales:** Liderar y gestionar equipos multidisciplinarios en entornos digitales
- ♦ **Creatividad e Innovación Empresarial:** Desarrollar soluciones innovadoras y crear oportunidades de negocio dentro del metaverso



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Director de Innovación Digital:** Encargado de desarrollar e implementar estrategias tecnológicas dentro del metaverso para mejorar la competitividad de la empresa.
Responsabilidades: Desarrolla e implementa estrategias tecnológicas para integrar el metaverso en los procesos empresariales, promoviendo la innovación continua.
- 2. Gerente de Proyectos Virtuales:** Responsable de coordinar y supervisar proyectos que involucren la creación y gestión de entornos virtuales.
Responsabilidades: Coordina y supervisa la ejecución de proyectos de entornos virtuales, asegurando su alineación con los objetivos empresariales y plazos establecidos.
- 3. Especialista en Gobernanza de Comunidades Virtuales:** Gestiona la interacción y bienestar de los usuarios dentro de comunidades virtuales, asegurando su crecimiento y sostenibilidad.
Responsabilidades: Supervisa la gestión de las comunidades virtuales, asegurando su crecimiento, sostenibilidad y el cumplimiento de normas y valores éticos.
- 4. Consultor en Transformación Digital:** Asesora a empresas sobre cómo integrar el metaverso en sus operaciones y estrategias de negocio para maximizar su impacto.
Responsabilidades: Asesora a organizaciones sobre cómo integrar el metaverso en sus operaciones y estrategias de negocio para optimizar su rendimiento y competitividad.
- 5. Chief Metaverse Officer (CMO):** Lidera la estrategia digital de una organización, supervisando la implementación de proyectos dentro del metaverso y su alineación con los objetivos corporativos.
Responsabilidades: Dirige la estrategia digital de la empresa en el metaverso, supervisando la implementación de proyectos que alineen innovación y objetivos empresariales.

- 6. Desarrollador de Economías Virtuales:** Crea y gestiona sistemas económicos dentro del metaverso, incluyendo el uso de criptomonedas y otros activos digitales.
Responsabilidades: Diseña y gestiona sistemas económicos dentro del metaverso, incluyendo criptomonedas y mercados virtuales, para impulsar la interacción comercial.
- 7. Product Manager en Entornos Inmersivos:** Dirige el diseño y desarrollo de productos digitales adaptados a entornos inmersivos dentro del metaverso.
Responsabilidades: Lidera el desarrollo de productos adaptados a entornos inmersivos, coordinando su creación y lanzamiento en plataformas virtuales.
- 8. Estratega de Marketing Digital en el Metaverso:** Desarrolla campañas de marketing adaptadas a entornos virtuales, aprovechando el potencial del metaverso para atraer y fidelizar clientes.
Responsabilidades: Desarrolla y ejecuta campañas de marketing en entornos virtuales, utilizando herramientas y plataformas del metaverso para captar y fidelizar clientes.



TECH te impulsará a aprovechar las oportunidades de este nuevo mundo digital y llevar tu carrera al siguiente nivel, a través de los mejores materiales didácticos, a la vanguardia tecnológica y educativa”

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

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 de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

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

En el mundo competitivo actual, 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 título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título 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 se posee.

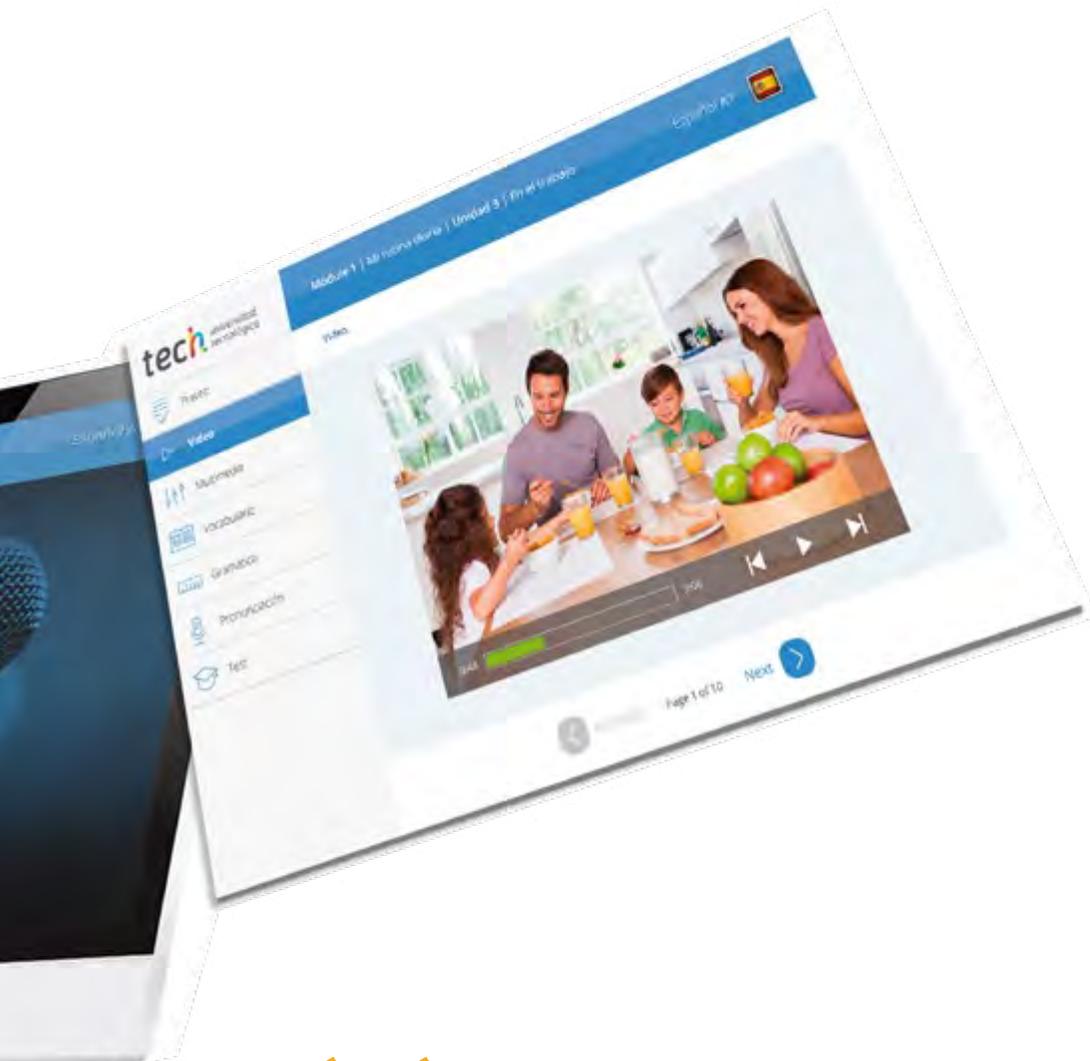
En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar 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 Oficial Universitaria”





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 Oficial Universitaria, 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
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar 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 anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

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



08

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

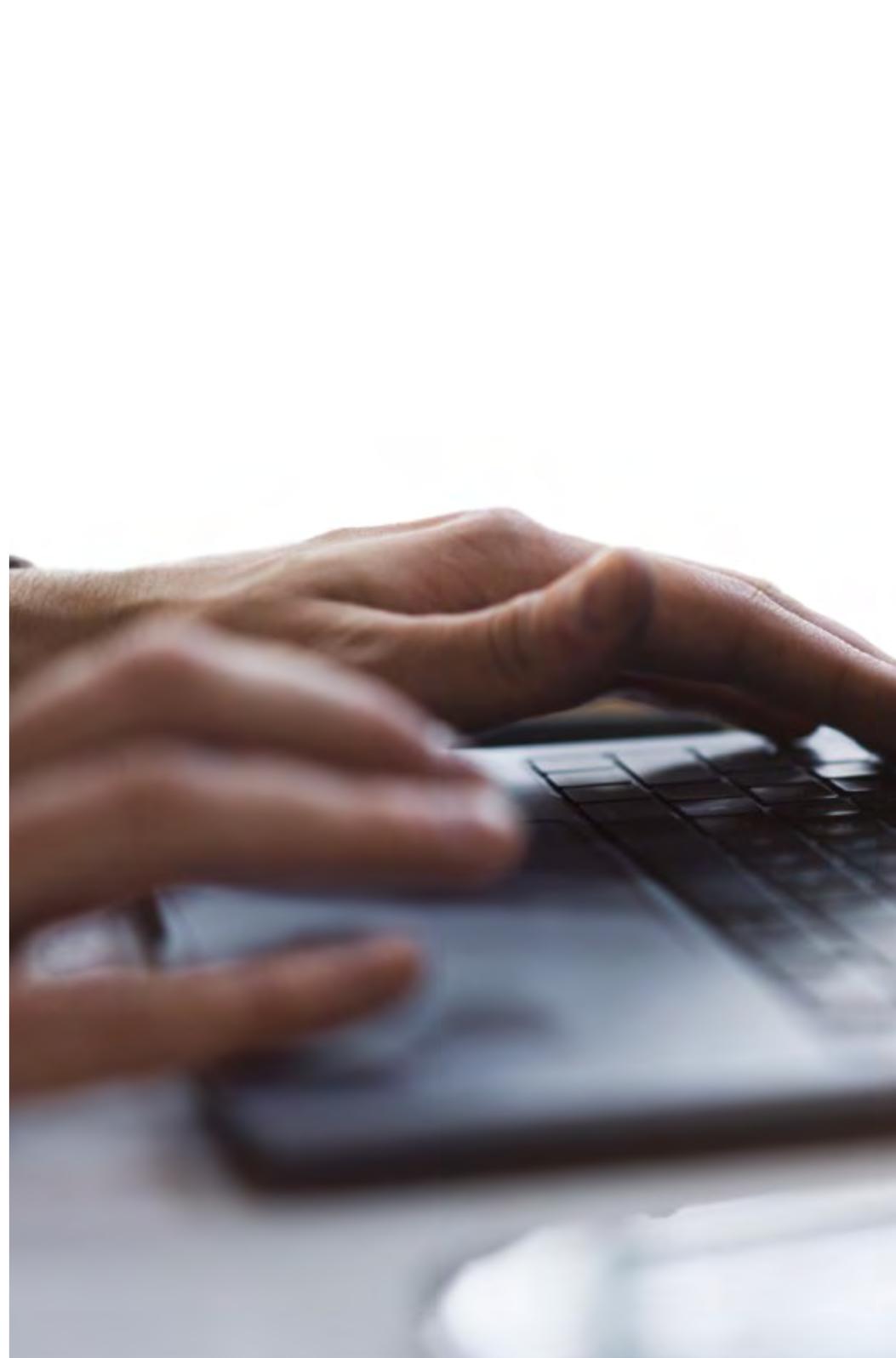
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



09

Cuadro docente

El cuadro docente está compuesto por un selecto grupo de expertos internacionales, con una sólida trayectoria en la intersección de las tecnologías emergentes y el mundo empresarial. Así, aportarán una combinación única de experiencia académica y práctica, ofreciendo una visión integral y actualizada sobre el Metaverso y sus aplicaciones en los negocios. Además, no solo son referentes en sus respectivas áreas, sino que también son líderes en innovación tecnológica, trabajando de cerca con empresas de vanguardia para ofrecer una preparación de alto impacto.



“

Gracias a este equipo docente, estarás preparado para enfrentar los retos del futuro digital que presenta el Metaverso, así como para desempeñar roles de liderazgo en un entorno en constante evolución”

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

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Administración del Metaverso es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial de la Maestría en Administración del Metaverso y da un paso adelante en tu carrera profesional”

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Administración del Metaverso se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20232178, de fecha 28/07/2023, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)



Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Administración del Metaverso”

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica. .

Título: **Maestría en Administración del Metaverso**

No. de RVOE: **20232178**

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

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Administración del Metaverso**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





“

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Administración del Metaverso** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Administración del Metaverso** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

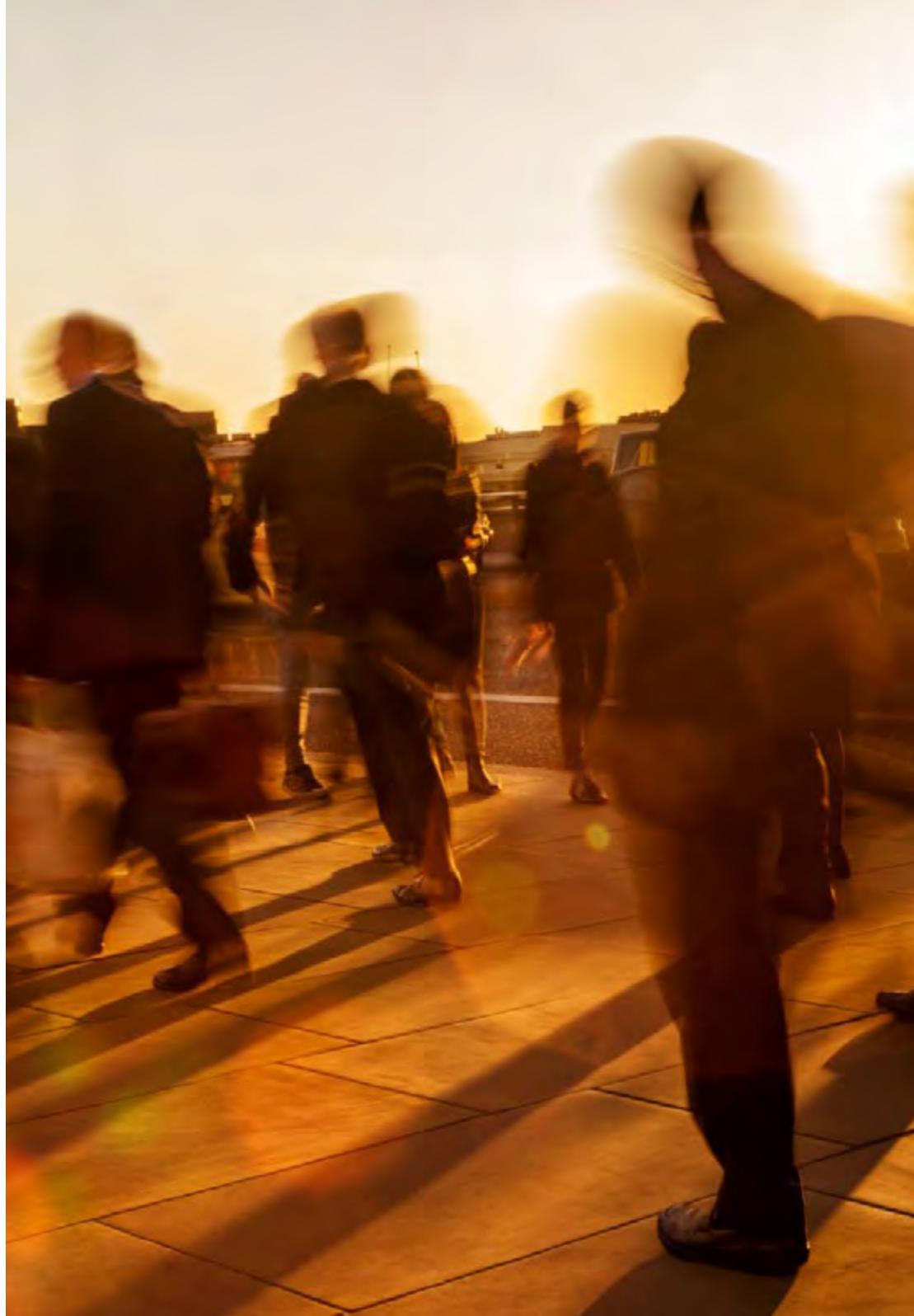
La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Administración del Metaverso** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (Pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com.



Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20232178

**Maestría Oficial
Universitaria
Administración
del Metaverso**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **20 meses**

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

Maestría Oficial Universitaria Administración del Metaverso

Nº de RVOE: 20232178

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad