

Mestrado Próprio

Management no Metaverso





Mestrado Próprio Management no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/mestrado-proprio/mestrado-proprio-management-metaverso

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 14

04

Direção do curso

pág. 20

05

Estrutura e conteúdo

pág. 24

06

Metodologia

pág. 33

07

Certificado

pág. 42

01

Apresentação

Atualmente, o ambiente *Gaming*, com projetos como o *Second Life* já está apostando no ciberespaço. No entanto, os mundos virtuais também despertam interesse, devido à facilidade com que podem ser comercializados. Desta forma, a economia tem uma descentralização, que por sua vez inclui riscos no mercado e nas transações online. Neste sentido, a Universidade Tecnológica disponibiliza um programa que visa capacitar os profissionais do Metaverso, capazes de abordá-lo com ferramentas inovadoras, como o *Blockchain*. Graças à TECH os especialistas poderão analisar o ambiente digital e seus agentes. Trata-se de um programa 100% online que proporcionará ao aluno maior flexibilidade em termos de acompanhamento, possibilitando conciliar seus estudos com suas necessidades.



METAVERSE

“

A TECH disponibiliza um programa 100% online que irá introduzi-lo no avanço do ciberespaço, o que permitirá um domínio absoluto deste campo como um profissional de management”

Em um mundo hiperconectado, a internet vem adquirindo cada vez mais importância. A possibilidade oferecida pelo Metaverso de criar espaços comunitários nos quais os cidadãos possam desenvolver avatares que se relacionam entre si, desencadeia o debate social sobre a ética desses contextos. Além disso, a *Dark Web* é outro espaço onde os riscos se multiplicam na rede, podendo desestabilizar a economia centralizada. No entanto, diante de sua problemática, o futuro previsto por especialistas nesta área coloca o Metaverso em evidência.

Para os profissionais que buscam desenvolver-se neste campo emergente ou que já atuam na área e desejam atualizar seus conhecimentos, a TECH Global University desenvolveu um programa completo e rigoroso que aborda o contexto do ciberespaço, assim como suas tendências a médio e longo prazo. Trata-se de uma capacitação com duração de um ano que inclui um conteúdo audiovisual em diversos formatos, assim como toda uma rede de simulações reais sobre a gestão do Metaverso, permitindo que o aluno possa desenvolver seus próprios projetos com todas as garantias de sucesso.

Esta é uma experiência acadêmica de 1.800 horas fundamentada na trajetória profissional de uma equipe de especialistas no paradigma virtual. Desta forma, o aluno adquirirá todos os conhecimentos da Web 3.0, de investimentos e finanças descentralizadas (DeFi), de novas tecnologias e da indústria *Gaming*, entre muitas outras questões. Adicionalmente, será disponibilizado um canal de comunicação direta com os professores, o qual permitirá esclarecer qualquer dúvida que eventualmente surja sobre a matéria. Todos estes aspectos com a flexibilidade de uma aprendizagem 100% online, além das facilidades de estudo integradas aos materiais.

Este **Mestrado Próprio em Management no Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Metaverso, *Blockchain* e *Gaming*
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Exercícios práticos em que o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Aulas teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Adquira um amplo conhecimento do meta universo e torne-se um profissional com habilidades em projetos 3D e virtuais”



Você gostaria de dominar as ferramentas de marketing e publicidade para atuar no Metaverso? Matricule-se agora neste Mestrado Próprio para obtê-las”

O corpo docente do programa de estudos inclui profissionais do setor que trazem a experiência de seu trabalho para esse curso, assim como especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

O Metaverso é um mundo paralelo que nunca dorme, analise suas peculiaridades para atuar com sucesso na criação de espaços virtuais de negócios.

Matricule-se neste Mestrado Próprio e conheça o impacto da indústria tecnológica e a criação do conceito GameFi no paradigma atual.



02 Objetivos

A ascensão do marketing digital obrigou as empresas a se adaptarem e a confiarem em profissionais que dominam as novas tendências. Em virtude do sucesso do ciberespaço e suas transações, a TECH Global University desenvolveu um programa que visa ampliar e atualizar os conhecimentos do cientista da computação, assim como dos profissionais de marketing digital, permitindo o avanço no ambiente cibernético. Trata-se de um programa que abrange desde a Web 3.0 até os principais agentes do Metaverso. Todos estes aspectos, através de uma abordagem completa e abrangente para o cenário futuro e atual com oportunidades oferecidas pelo mundo virtual.

The background of the slide is a vibrant, abstract graphic. It features a network of glowing white and pink lines connecting various nodes, set against a gradient of blue, purple, and pink. In the upper right, the word 'METAVERSE' is written in a bold, white, sans-serif font. In the lower right, there is a glowing pink wireframe cube. The overall aesthetic is futuristic and digital.

METAVERSE



“

No campus virtual você encontrará todos os materiais teóricos e práticos para aproximá-lo dos seus objetivos na indústria Gaming”



Objetivos gerais

- ◆ Gerar conhecimento especializado em Web 3.0
- ◆ Examinar todos os componentes que constituem um Metaverso
- ◆ Desenvolver um Metaverso a partir das ferramentas e componentes disponíveis
- ◆ Analisar a importância do *Blockchain* como um modelo de governança de dados
- ◆ Fundamentar a conexão do *Blockchain* com o presente e o futuro do Metaverso
- ◆ Conhecer os casos de uso e o impacto das finanças descentralizadas no mundo atual e futuro
- ◆ Analisar a evolução da indústria de videogames e os primeiros exemplos primitivos do Metaverso
- ◆ Aprofundar-se nos modelos de negócios clássicos, no estado geral da indústria e na criação do conceito *GameFi*
- ◆ Estabelecer sinergias entre o *e-Sports* e outros ecossistemas da indústria *Gaming* em relação ao Metaverso atual
- ◆ Desenvolver novas habilidades que permitam ao aluno identificar oportunidades de negócios nos diferentes meios de comunicação do metaverso
- ◆ Identificar e potencializar todas as vias de monetização dentro do Metaverso
- ◆ Aprofundar-se na experiência do Metaverso sob uma perspectiva distinta, podendo compreender de que forma todo este potencial desenvolvimento nos afeta, respondendo todos os questionamentos de sua aplicação a médio e longo prazo
- ◆ Estabelecer o Metaverso como parte da vida cotidiana a fim de aproveitá-lo ao máximo em todas as suas áreas
- ◆ Preparar-se para todas as mudanças que o Metaverso propõe para o futuro e como isso poderá afetar sua vida, seus negócios ou a maneira de relacionar-se com os demais





Objetivos específicos

Módulo 1. Web 3.0. Base do metaverso

- ◆ Analisar a evolução da Web até a Web 3.0
- ◆ Fundamentar a importância dos valores e princípios que dão vida à Web 3.0
- ◆ Explorar as oportunidades oferecidas pela tecnologia, resolvendo as necessidades
- ◆ Examinar as camadas tecnológicas da Web 3.0 e sua função
- ◆ Determinar a função dos usuários no progresso da Web 3.0
- ◆ Decifrar oportunidades de negócios para usuários e organizações
- ◆ Navegar pela Web 3.0 até o Metaverso

Módulo 2. Metaverso

- ◆ Fundamentar a Web 3.0 como o principal componente para a criação de um Metaverso
- ◆ Determinar as barreiras e o potencial para VR, AI
- ◆ Examinar a legislação que fundamenta os Metaversos
- ◆ Analisar os diferentes tipos de identidade digital que sustentam um Metaverso
- ◆ Estabelecer a relevância dos avatares como um ponto de partida em um Metaverso
- ◆ Determinar porque três aspectos-chave do Metaverso podem transformá-lo em um cenário de múltiplas atividades
- ◆ Desenvolver os componentes do Metaverso em casos reais de uso

Módulo 3. *Blockchain*: Elemento-Chave para a Construção de um Metaverso Descentralizado

- ♦ Examinar a importância dos valores do *Blockchain* em um novo mundo virtual
- ♦ Aprofundar-se nas oportunidades que o *Blockchain* oferece aos usuários do Metaverso
- ♦ Desenvolver os modelos de negócios do Metaverso, impulsionado pelo *Blockchain*
- ♦ Desvendar a função dos dados no Metaverso
- ♦ Transformar casos de uso do *Blockchain* em valor para os usuários do Metaverso
- ♦ Analisar o valor da integração de vários casos de uso do *Blockchain* em um único ambiente
- ♦ Avaliar o que o Metaverso significa para a nova era da internet

Módulo 4. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso

- ♦ Obter uma compreensão geral do cenário financeiro tradicional, suas deficiências e pontos fortes
- ♦ Determinar a motivação e as soluções para o financiamento descentralizado
- ♦ Desenvolver os conceitos fundamentais das finanças descentralizadas
- ♦ Descobrir como funcionam as principais plataformas do ecossistema
- ♦ Examinar os conceitos intermediários de finanças descentralizadas aplicadas a projetos Web3
- ♦ Analisar casos de uso de finanças descentralizadas no Metaverso
- ♦ Desenvolver a capacidade de extrapolar conceitos financeiros descentralizados para o futuro no Metaverso

Módulo 5. Tecnologias avançadas para o desenvolvimento do metaverso

- ♦ Obter uma compreensão especializada do cenário tecnológico atual no que se refere à Web 3.0 e ao Metaverso
- ♦ Desenvolver a capacidade de compreender conceitos avançados de programação
- ♦ Adquirir um conhecimento especializado em conceitos *Blockchain* avançados
- ♦ Familiarizar-se com o uso de ambientes de desenvolvimento e design aplicáveis à indústria de videogames e programação
- ♦ Analisar a ampla variedade de tecnologias que podem ser aplicadas ao Metaverso
- ♦ Avaliar as possibilidades de interconexão entre plataformas e fornecedores no ecossistema do Metaverso
- ♦ Aprimorar a capacidade de projeção das tecnologias atuais para o futuro

Módulo 6. Indústria *Gaming* e de *E-Sports* como Porta ao Metaverso

- ♦ Determinar os videogames mais influentes da história até o conceito de Metaverso
- ♦ Estabelecer como os videogames multijogadores online surgiram e o que eles trouxeram quando se tornaram populares, e quais experiências eles transferiram para os ambientes virtuais atuais
- ♦ Analisar a situação atual da indústria de videogames e os diferentes modelos de negócios que facilitam a viabilidade dos seus projetos
- ♦ Aprofundar-se na definição de *Play to Earn* a fim de entender as diferenças conceituais com respeito ao modelo *Play & Earn*
- ♦ Fundamentar o que significa o paradigma do jogador-investidor a fim de determinar e estudar *Targets* específicos dentro da indústria
- ♦ Ser capaz de diferenciar, de forma detalhada, as experiências interativas dos jogos. Estabelecer as diferenças entre os dois conceitos, definindo os objetivos a serem alcançados dentro da empresa
- ♦ Ser capaz de aplicar as ferramentas proporcionadas pela tecnologia atual, criando sinergias entre mercados especializados, como o *e-Sports* e o Metaverso

Módulo 7. Modelos de negócio. Casos de Uso no Metaverso

- ◆ Desenvolver a capacidade de negócios no Metaverso em todos os setores e indústrias
- ◆ Analisar diferentes ações de impacto social que podem ser replicadas no mundo real
- ◆ Determinar as novas maneiras de aprendizagem e capacitação através do *e-Learning* no Metaverso
- ◆ Fortalecer as marcas com sua presença no Metaverso
- ◆ Fundamentar por que o *Business to Avatar* é o principal modelo de negócios para marcas
- ◆ Estabelecer as vantagens e os desafios que as marcas enfrentam para impulsionar o Metaverso
- ◆ Analisar modelos de negócios aplicáveis a casos reais no Metaverso

Módulo 8. Ecossistema e Principais Agentes do Metaverso

- ◆ Analisar o impacto do *Opensource* no desenvolvimento do ecossistema do Metaverso
- ◆ Examinar o papel das comunidades na evolução do ecossistema
- ◆ Reflexionar sobre o novo contexto social da era exponencial
- ◆ Organizar os participantes do ecossistema e entender sua função
- ◆ Aprofundar-se nos projetos desenvolvendo Metaversos em conjunto com um ecossistema
- ◆ Explorar as oportunidades de negócios possibilitadas pelos ecossistemas
- ◆ Compreender a necessidade de criar um ecossistema para oferecer uma visão completa

Módulo 9. Marketing no Metaverso

- ◆ Estruturar um plano de marketing em um novo universo
- ◆ Desenvolver estratégias de marketing no Metaverso
- ◆ Localizar os benefícios do Metaverso e do marketing imersivo para as empresas
- ◆ Determinar como explorar o NFT como uma ponte para a publicidade no metaverso
- ◆ Monetizar o metaverso
- ◆ Desenvolver novas capacidades disruptivas
- ◆ Gestionar equipes multidisciplinares de produção em metaversos

Módulo 10. Panorama atual para construir o futuro do metaverso

- ◆ Gerar uma estrutura definida para o funcionamento e a aplicação do Metaverso em todas as áreas em que ele será desenvolvido
- ◆ Identificar as oportunidades apresentadas pela aplicação do Metaverso em nível pessoal, social e empresarial
- ◆ Internalizar os desafios em setores forçados a se adaptar em sua imersão no Metaverso, bem como a forma de resolvê-los para encontrar as vantagens e usá-los a seu favor
- ◆ Analisar todos os fatores que afetam psicologicamente ao envolver sua vida em um universo irreal para aplicar limites
- ◆ Fortalecer as ideias já estabelecidas para o Metaverso e ser capaz de encontrar soluções para os desafios atualmente encontrados com o desenvolvimento do Metaverso
- ◆ Analisar todos os agentes, áreas e oportunidades levantadas até o momento na ideia do Metaverso
- ◆ Ser capaz de reagir às implicações sociais e psicológicas do Metaverso no presente, consolidando estes conhecimentos como base para problemas futuros nestas áreas



A TECH disponibilizará ferramentas digitais que serão úteis no paradigma virtual dos profissionais multidisciplinares de TI”

03

Competências

Este Mestrado Próprio em Management no Metaverso visa desenvolver as habilidades do profissional em TI e outras disciplinas nesta área, possibilitando o desenvolvimento de modelos de negócios do Metaverso, aprimorados pelo *Blockchain*. Para alcançar este objetivo, ao longo do programa o aluno se aprofundará na indústria *Gaming* e nos *e-Sports* como um caminho para o Metaverso, assim como os modelos de negócios que existem neste paradigma virtual e no ecossistema ao seu redor. Desta forma, o especialista adquirirá conhecimentos teóricos e práticos, facilitando a tomada de decisões e a resolução de problemas relacionados ao marketing no ciberespaço.



“

Através deste moderno programa orientado a comunidade NFT, você poderá atuar no mercado das criptomoedas com segurança”



Competências gerais

- ♦ Examinar a importância dos valores do *Blockchain* em um novo mundo virtual
- ♦ Aprofundar-se nas oportunidades que o *Blockchain* oferece aos usuários do Metaverso
- ♦ Fundamentar a Web 3.0 como o principal componente para a criação de um Metaverso
- ♦ Determinar as barreiras e o potencial da RV e da IA
- ♦ Obter uma compreensão geral do cenário financeiro tradicional, suas deficiências e pontos fortes
- ♦ Determinar a motivação e as soluções para o financiamento descentralizado
- ♦ Obter uma compreensão especializada do cenário tecnológico atual no que se refere à Web 3.0 e ao Metaverso
- ♦ Desenvolver a capacidade de compreender conceitos avançados de programação
- ♦ Determinar os videogames mais influentes da história até o conceito de Metaverso
- ♦ Estabelecer como os videogames multijogadores online surgiram e o que eles trouxeram quando se tornaram populares, e quais experiências eles transferiram para os ambientes virtuais atuais
- ♦ Desenvolver a capacidade de negócios no Metaverso em todos os setores e indústrias
- ♦ Analisar diferentes ações de impacto social que podem ser replicadas no mundo real
- ♦ Analisar o impacto do *Opensource* no desenvolvimento do ecossistema do Metaverso
- ♦ Examinar o papel das comunidades na evolução do ecossistema
- ♦ Estruturar um plano de marketing em um novo universo
- ♦ Desenvolver estratégias de Marketing no Metaverso
- ♦ Gerar uma estrutura definida para o funcionamento e a aplicação do Metaverso em todas as áreas em que ele será desenvolvido
- ♦ Identificar as oportunidades apresentadas pela aplicação do Metaverso em nível pessoal, social e empresarial



Competências específicas

- ◆ Decifrar oportunidades de negócios para usuários e organizações
- ◆ Navegar pela Web 3.0 até o Metaverso
- ◆ Examinar a legislação que fundamenta os Metaversos
- ◆ Analisar os diferentes tipos de identidade digital que sustentam um Metaverso
- ◆ Desvendar a função dos dados no Metaverso
- ◆ Transformar casos de uso do *Blockchain* em valor para os usuários do Metaverso
- ◆ Desenvolver os conceitos fundamentais dos finanças descentralizadas
- ◆ Descobrir como funcionam as principais plataformas do ecossistema
- ◆ Avaliar as possibilidades de interconexão entre plataformas e fornecedores no ecossistema do Metaverso
- ◆ Aprimorar a capacidade de projeção das tecnologias atuais para o futuro
- ◆ Diferenciar as experiências interativas dos jogos. Estabelecer as diferenças entre os dois conceitos a fim de definir os objetivos a serem alcançados dentro da empresa
- ◆ Aplicar as ferramentas proporcionadas pela tecnologia atual, criando sinergias entre mercados especializados, como o *e-Sports* e o Metaverso
- ◆ Fundamentar por que o *Business to Avatar* é o principal modelo de negócios para marcas
- ◆ Estabelecer as vantagens e os desafios que as marcas enfrentam para impulsionar o Metaverso
- ◆ Organizar os participantes do ecossistema e entender sua função
- ◆ Aprofundar-se nos projetos desenvolvendo Metaversos em conjunto com um ecossistema
- ◆ Monetizar o metaverso
- ◆ Desenvolver novas capacidades disruptivas
- ◆ Fortalecer as ideias já estabelecidas para o Metaverso e ser capaz de encontrar soluções para os desafios atualmente encontrados com o desenvolvimento do Metaverso
- ◆ Reagir às implicações sociais e psicológicas do Metaverso no presente, consolidando estes conhecimentos como base para problemas futuros nestas áreas



Analise o contexto virtual e compreenda os modelos de negócios de maior sucesso nos últimos anos. Com a TECH você dominará o Business to Avatar”

04

Direção do curso

Na busca pelo rigor acadêmico, a TECH Global University desenvolveu este programa em parceria com uma equipe de especialistas que transmitirão aos alunos os conhecimentos em Web 3.0, Metaverso e *Blockchain*. Os professores deste programa são especialistas em *Business Administration*, Marketing e Engenharia, além de desenvolverem seus próprios projetos em *Management*. Através de sua colaboração, os alunos matriculados não apenas contarão com um plano de estudos de alta qualidade, mas também poderão analisar e compartilhar suas experiências no Metaverso, enriquecendo-se com a experiência do empreendedorismo dos professores. Desta forma, os alunos poderão incorporar as mais recentes técnicas e estratégias na área de negócios da indústria *Gaming* em seu desempenho tecnológico.



“

Obtenha os conhecimentos sólidos de especialistas com ampla experiência no ambiente Metaverso, visando orientá-lo no uso das plataformas DeFi, tais como Featured By Binance”

Palestrante internacional convidado

Andrew Schwartz é um especialista em inovação digital e estratégia de marca, com foco na integração do Metaverso com o desenvolvimento empresarial e as plataformas digitais. Seus interesses variam desde a criação de conteúdo e gestão de startups até a implementação de estratégias em redes sociais e a ativação de grandes ideias. Ao longo de sua carreira, liderou projetos que buscaram gerar resultados concretos e mensuráveis, aproveitando a convergência entre tecnologia e negócios.

Em sua trajetória profissional, atuou na Nike como Diretor de Engenharia do Metaverso, liderando uma equipe multidisciplinar de desenvolvedores, designers e cientistas de dados para explorar o potencial do Metaverso na evolução da conectividade digital e física. Nesse mesmo cargo, desenvolveu estratégias para a criação de produtos e processos inovadores, além de ferramentas Web3 e gêmeos digitais que redefiniram a interação dos consumidores com a marca. Também exerceu o papel de Diretor de Experiências de Momentos Esportivos.

Além disso, colaborou como Conselheiro Estratégico de Inovação em Tecnologia Exponencial na AI MINDSystems Foundation, onde contribuiu para o desenvolvimento de tecnologias emergentes e publicou artigos sobre o impacto do Metaverso e da Inteligência Artificial no futuro dos negócios. Sua capacidade de antecipar tendências e sua visão estratégica o posicionaram como um profissional influente na transformação digital global.

Internacionalmente, tornou-se uma referência na aplicação do Metaverso na indústria do esporte e do comércio, contribuindo para projetos que transformaram a maneira de entender a relação entre tecnologia e marca. Nesse sentido, seu trabalho foi reconhecido com diversos prêmios, consolidando sua reputação como um inovador que desafia os limites convencionais.



D. Schwartz, Andrew

- Diretor de Engenharia do Metaverso na Nike, Boston, Estados Unidos
- Diretor de Experiências de Momentos Esportivos na Nike
- Conselheiro Estratégico em Inovação de Tecnologia Exponencial na AI MINDSystems Foundation
- Diretor de Inovação na Intralinks
- Líder de Produtos Digitais na Blue Cross Blue Shield de Massachusetts
- Chefe de Inovação de Conteúdos na Leia Inc
- Diretor de Estratégia de Marca na Interbrand
- Diretor de Desenvolvimento e Líder do Strata-G Internet Group na Strata-G Communications
- Membro de:
- Conselho Consultivo de Blockchain na Universidade Estadual de Portland
- Comitê Escolar do Distrito Escolar Regional Acton-Boxborough

“

Graças à TECH, você pode aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sr. Íñigo Cavestany Villegas

- ♦ Co-Founder & Head of Ecosystem da Second World
- ♦ Líder de Web3 e Gaming
- ♦ Especialista da IBM Cloud em IBM
- ♦ Consultor da Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- ♦ Professor em escolas de negócios, como a IE Business School e a IE Human Sciences and Technology
- ♦ Formado em Business Administration na IE Business School
- ♦ Mestrado em Business Development pela Universidade Autônoma de Madri
- ♦ Especialista da IBM Cloud
- ♦ Certificação Profissional IBM Cloud Solution Advisor

Professores

Sr. Carlos Cameo Gilabert

- ♦ Fundador e Chief Technology Officer da Second World
- ♦ Cofundador da Netspot
- ♦ Cofundador da Banc
- ♦ Chief Technology Officer da Jovid
- ♦ Desenvolvedor Full Stack freelancer
- ♦ Engenheiro Industrial da Universidade Politécnica de Madri
- ♦ Mestrado em Ciência de Dados pela Universidade Politécnica de Madri

Sr. Carlos Ripoll López

- ♦ Engenheiro Especialista em Administração de Empresas
- ♦ Fundador e CEO da SecondWorld
- ♦ Fundador da Netspot Hub
- ♦ Digitalization & Market Research na Cantabria Labs
- ♦ Formado em Engenharia pela Universidade Europeia
- ♦ Formado em Administração de Empresas pela IE Business School

Sr. Alejandro López-Gasco

- ◆ Cofundador da SecondWorld e Chefe do Metaverso
- ◆ Cofundador do TrueSushi
- ◆ Executivo de negócios para o desenvolvimento na Amazon
- ◆ Formado em Direito pela Universidade Complutense de Madri
- ◆ HSK4 Chino Mandarín pela Beijing Language and Culture University
- ◆ Mestrado em M&A e Private Equity pelo IEB
- ◆ Cross border e-commerce bootcamp em Shanghai Normal University

Sr. Alberto Sánchez Temprado

- ◆ Project Manager na SecondWorld
- ◆ Game Evaluation Manager no Facebook
- ◆ Game Analyst no PlayGiga
- ◆ Level Designer na BlackChiliGoat Studio
- ◆ Game Designer na Kalpa Games
- ◆ Formado em Comunicação Audiovisual pela Universidade Complutense de Madri
- ◆ Mestrado em Game Designer pela Universidade Complutense de Madri
- ◆ Mestrado em Cinema, Televisão e Comunicação Audiovisual na Universidade Complutense de Madrid

Sr. Marco Antonio Casero García

- ◆ Chief Operating Officer na SecondWorld
- ◆ Event Manager na The Pokémon Company International
- ◆ Manager da Metropolis Ab Alea SL
- ◆ PR Communication Manager na Cereal Talent Café
- ◆ Formado em Ciências Empresariais pela Universidad Rey Juan Carlos
- ◆ Administrador de sistemas de computador com especialização em redes
- ◆ Mestrado em Gestão Comercial pelo CEF Centro de Estudos Financeiros
- ◆ Mestrado de Marketing pelo CEF Centro de Estudios Financieros

Sr. Nacho Fernández Ansorena

- ◆ CMO e cofundador da SecondWorld
- ◆ Cofundador e Digital Strategy Manager na Polar Marketing
- ◆ Gestor de projetos na PGS Comunicación
- ◆ Cofundador e Development Manager em weGroup Solutions
- ◆ Formado em Administração e Gestão de Empresas pela ESIC

05

Estrutura e conteúdo

A TECH Global University destaca-se no setor universitário pela aplicação da metodologia inovadora *Relearning*. Este sistema permitirá ao aluno evitar longas horas de memorização, podendo assimilar os conhecimentos sobre o Metaverso de forma gradual e prática. Um dos objetivos deste programa é facilitar o estudo dos profissionais sem descuidar o rigor e a exigência do seu desenvolvimento acadêmico. Além disso, este Mestrado Próprio dispõe de múltiplas ferramentas pedagógicas, tais como resumos em vídeo, atividades, exercícios de autoavaliação e simulação de casos reais, entre muitos outros. Por isso, esta é uma oportunidade perfeita para aqueles que estão à procura do desenvolvimento de projetos no mundo virtual.





“

O conteúdo deste Mestrado Próprio foi desenvolvido como um guia de referência que pode ser baixado para consulta durante e após o curso”

Módulo 1. Web 3.0. Base do metaverso

- 1.1. Internet. De ARPANet a www
 - 1.1.1. ARPANET: origem militar da web
 - 1.1.2. Protocolos atuais e motores de busca
 - 1.1.3. Revolução digital. Redes sociais e comércio eletrônico
- 1.2. Da Web 2.0 até a Web 3.0
 - 1.2.1. Interatividade e caráter social da Web
 - 1.2.2. Paradigma da descentralização e onipresença
 - 1.2.3. Web semântica e inteligência artificial
- 1.3. Web 3.0. Boas práticas
 - 1.3.1. Segurança e privacidade
 - 1.3.2. Transparência e descentralização
 - 1.3.3. Velocidade e acessibilidade
- 1.4. A Web 3.0: aplicações
 - 1.4.1. Siri e os novos modelos de assistentes virtuais
 - 1.4.2. Wolfram Alpha ou a alternativa Web 3.0 ao Google
 - 1.4.3. *Second Life*. Ambientes 3D avançados
- 1.5. Papel das empresas tecnológicas na Web 3.0
 - 1.5.1. Do Facebook ao Meta
 - 1.5.2. Hiperfinanciamento e empresas sem CEO
 - 1.5.3. *Metaverse Standards Forum* e Web 5.0
- 1.6. Regulação e conformidade normativa na Web 3.0
 - 1.6.1. Usuários finais da Web 3.0
 - 1.6.2. Modelos de negócios para usuários e organizações
 - 1.6.3. Regulação e conformidade normativa
- 1.7. A Web 3.0 nos negócios: impacto
 - 1.7.1. Impacto da Web 3.0 nos negócios
 - 1.7.2. Relação social entre marcas e usuários. Novo ambiente
 - 1.7.3. Comércio eletrônico, próximo nível
- 1.8. Mudança para a Web 3.0 Novo ambiente de relação social entre marcas e usuários
 - 1.8.1. Fraudes e riscos associados
 - 1.8.2. Novo ambiente de relação social entre marcas e usuários
 - 1.8.3. O impacto ambiental

- 1.9. Nômades digitais. Arquitetos da Web 3.0
 - 1.9.1. Novos usuários, novas necessidades
 - 1.9.2. Os nômades digitais como arquitetos da Web 3.0
 - 1.9.3. Web 3.0. Contribuições
- 1.10. Sem Web 3.0, não há Metaverso
 - 1.10.1. Web 3.0 e Metaverso
 - 1.10.2. Ambiente virtual: tecnologias exponenciais
 - 1.10.3. Web 3.0, conexão com o mundo físico: sucesso

Módulo 2. Metaverso

- 2.1. A Economia no Metaverso: as criptomoedas e os *Tokens* Não Fungíveis (NFTs)
 - 2.1.1. Criptomoedas e NFTs: Base da economia do Metaverso
 - 2.1.2. Economia digital
 - 2.1.3. Interoperabilidade para uma economia sustentável
- 2.2. Metaverso e Web 3.0 no espaço das criptomoedas
 - 2.2.1. Metaverso e Web 3.0
 - 2.2.2. Tecnologia descentralizada
 - 2.2.3. Blockchain, a base da Web 3.0 e Metaverso
- 2.3. Tecnologias avançadas para o Metaverso
 - 2.3.1. Realidade aumentada e realidade virtual
 - 2.3.2. Inteligência artificial
 - 2.3.3. IoT
- 2.4. Governança Corporativa: direito Internacional no Metaverso
 - 2.4.1. A FED
 - 2.4.2. Legislação no Metaverso
 - 2.4.3. Mineração
- 2.5. Identidade digital para pessoas, ativos e empresas
 - 2.5.1. Reputação online
 - 2.5.2. Proteções.
 - 2.5.3. O impacto da identidade digital no mundo real

- 2.6. Novos canais de venda
 - 2.6.1. *Business to Avatar*
 - 2.6.2. Melhoria das experiências do usuário
 - 2.6.3. Produtos, serviços e conteúdo em um único ambiente
- 2.7. Experiências baseadas em ideais, crenças e gostos
 - 2.7.1. Inteligência artificial como motor impulsor
 - 2.7.2. Experiências personalizadas para o indivíduo
 - 2.7.3. O poder da manipulação das massas
- 2.8. VR, AR, AI e IoT
 - 2.8.1. Tecnologias avançadas. O sucesso do Metaverso
 - 2.8.2. Experiência imersiva
 - 2.8.3. Análise tecnológica. Usos
- 2.9. Aspectos-chave do metaverso: presença, interoperabilidade e padronização
 - 2.9.1. Interoperabilidade Primeiro mandamento
 - 2.9.2. Padronização de Metaversos para um adequado funcionamento
 - 2.9.3. Os Metaversos do Metaverso
- 2.10. *Real Estate* no Metaverso
 - 2.10.1. Método de alavancagem no Metaverso
 - 2.10.2. Comércio sem fronteiras em espaços virtuais
 - 2.10.3. Redução da operação em espaços físicos

Módulo 3. *Blockchain*: Elemento-Chave para a Construção de um Metaverso Descentralizado

- 3.1. Bitcoin
 - 3.1.1. Satoshi Nakamoto
 - 3.1.2. Impacto do Bitcoin no contexto econômico, político e social
 - 3.1.3. O ecossistema do Bitcoin: Casos de uso
- 3.2. Blockchains públicos ou privados. Novo modelo de governança
 - 3.2.1. *Blockchains* públicos e privados
 - 3.2.2. *Blockchain*. Modelo de governança
 - 3.2.3. *Blockchain*. Casos de uso

- 3.3. *Blockchain*. O valor dos dados
 - 3.3.1. O valor dos dados em um novo paradigma digital
 - 3.3.2. Contribuição do *Blockchain* aos dados e a seu valor
 - 3.3.3. Tecnologias avançadas para trabalhar com dados governados
- 3.4. A descentralização e automação do metaverso
 - 3.4.1. Descentralização e automação
 - 3.4.2. Resposta tecnológica às necessidades do usuário
 - 3.4.3. Negócios do futuro
- 3.5. O modelo de governança do Metaverso através das DAOs
 - 3.5.1. Valor das DAOs para o Metaverso
 - 3.5.2. As DAOs. Regras do jogo transparentes para o usuário
 - 3.5.3. DAOs que aportam valor ao Metaverso
- 3.6. Propriedade e valor dos ativos digitais e a tokenização
 - 3.6.1. O Valor dos NFTs *Non Fungible Tokens*
 - 3.6.2. Tokenização de ativos físicos ou virtuais
 - 3.6.3. Ativos digitais no metaverso. Casos de uso
- 3.7. A economia do metaverso
 - 3.7.1. Armazenamento e troca de valor com criptomoedas
 - 3.7.2. Modelos de negócios para usuários e organizações
 - 3.7.3. As finanças do metaverso empoderadas pelo *Blockchain*
- 3.8. Identidade digital
 - 3.8.1. Certificação da Identidade Digital
 - 3.8.2. Avatares no metaverso
 - 3.8.3. Usuários e organizações com Identidade digital
- 3.9. *Smart Contracts*, DApps e o *Criptoverso*
 - 3.9.1. Mundo real vs. Mundo virtual. Reinvenção de suas atividades
 - 3.9.2. Aplicativos descentralizados
 - 3.9.3. *Blockchain* aplicado ao novo universo de possibilidades
- 3.10. Metaverso Nova internet
 - 3.10.1. Reinvenção da internet através do Metaverso
 - 3.10.2. Novo ambiente econômico e social
 - 3.10.3. Conexão do mundo físico e virtual

Módulo 4. Investimento e finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso

- 4.1. As finanças descentralizadas (DeFi) no Metaverso
 - 4.1.1. As finanças descentralizadas
 - 4.1.2. Finanças em um ambiente descentralizado
 - 4.1.3. Aplicação das finanças descentralizadas
- 4.2. Conceitos financeiros avançados aplicados a DeFi
 - 4.2.1. Oferta monetária e inflação
 - 4.2.2. Negócios de volume e margem
 - 4.2.3. Garantia e desempenho
- 4.3. Modelos de negócios DeFi aplicados ao Metaverso
 - 4.3.1. *Lending e Yield Farming*
 - 4.3.2. Sistemas de pagamento
 - 4.3.3. Serviços bancários e de seguros
- 4.4. Plataformas DeFi aplicadas ao Metaverso
 - 4.4.1. DEXes
 - 4.4.2. *Wallets*
 - 4.4.3. Ferramentas de Analytics
- 4.5. *Cash Flow* em projetos DeFi com foco no Metaverso
 - 4.5.1. *Cash Flow* em projetos DeFi
 - 4.5.2. Fontes de *Cash Flow*
 - 4.5.3. Volume x Margem
- 4.6. *Token Economics*. Utilidade em Metaverso
 - 4.6.1. *Token Economics*.
 - 4.6.2. Utilidade do *Token*
 - 4.6.3. Sustentabilidade do *Token*
- 4.7. Governança DeFi com foco no Metaverso
 - 4.7.1. Governança DeFi
 - 4.7.2. Modelo de governança
 - 4.7.3. DAO



- 4.8. O significado de DeFi no Metaverso
 - 4.8.1. Sinergias entre DeFi e Metaverso
 - 4.8.2. Valor da DeFi no Metaverso
 - 4.8.3. Crescimento do Metaverso através da DeFi
 - 4.9. DeFi no Metaverso. casos de uso
 - 4.9.1. DeFi em Metaverso. Casos de uso
 - 4.9.2. Modelos de negócios nativos da Web3
 - 4.9.3. Modelos de negócios híbridos
 - 4.10. O futuro DeFi no Metaverso
 - 4.10.1. Agentes relevantes
 - 4.10.2. Linhas de desenvolvimento
 - 4.10.3. Adoção em massa
- Módulo 5. Tecnologias avançadas para o desenvolvimento do metaverso**
- 5.1. Estado atual do desenvolvimento do metaverso
 - 5.1.1. Aspectos técnicos para a Web 2.0
 - 5.1.2. Tecnologias como suporte para o metaverso
 - 5.1.3. Aspectos técnicos para a Web 3.0
 - 5.2. Ambiente de desenvolvimento, linguagens de programação e *Frameworks* Web 2.0
 - 5.2.1. Ambientes de desenvolvimento da Web 2.0
 - 5.2.2. Linguagem de programação Web2
 - 5.2.3. Frameworks Web2
 - 5.3. Ambiente de desenvolvimento, linguagens de programação e *Frameworks* Web 3.0
 - 5.3.1. Ambientes de desenvolvimento Web2
 - 5.3.2. Linguagem de programação Web2
 - 5.3.3. Frameworks Web2
 - 5.4. Oráculos e *MultiChain*
 - 5.4.1. Onchain vs. *Offchain*
 - 5.4.2. Interoperabilidade
 - 5.4.3. Multichain
 - 5.5. Motores gráficos e softwares de design 3D
 - 5.5.1. CPU x GPU
 - 5.5.2. Motores gráficos
 - 5.5.3. Softwares de design 3D
 - 5.6. Dispositivos e plataformas
 - 5.6.1. Hardware aplicado a videogames
 - 5.6.2. Plataformas
 - 5.6.3. Panorama competitivo atual
 - 5.7. *Big data* e inteligência artificial no metaverso
 - 5.7.1. Ciência de dados. Transformação de dados em informação
 - 5.7.2. *Big Data*. Estratégia para o ciclo de vida dos dados no metaverso
 - 5.7.3. Inteligência artificial. Personalização da experiência do usuário
 - 5.8. Realidade aumentada, realidade virtual e realidade mista no metaverso
 - 5.8.1. Realidades alternativas
 - 5.8.2. Realidade aumentada x Realidade virtual
 - 5.8.3. Realidade mista
 - 5.9. *Internet of Things* e reconstrução 3D
 - 5.9.1. O 5G e as redes de telecomunicação
 - 5.9.2. *Internet of Things*
 - 5.9.3. Reconstrução 3D.
 - 5.10. Futuro da tecnologia. Metaverso de 2050
 - 5.10.1. Barreiras tecnológicas
 - 5.10.2. Vias de desenvolvimento
 - 5.10.3. Metaverso de 2050

Módulo 6. Indústria *Gaming* e de *E-Sports* como Porta ao Metaverso

- 6.1. O Metaverso através dos videogames
 - 6.1.1. Experiências interativas
 - 6.1.2. Crescimento e estabelecimento do mercado
 - 6.1.3. Maturidade da indústria
- 6.2. O terreno fértil dos Metaversos atuais
 - 6.2.1. MMOs
 - 6.2.2. *Second Life*
 - 6.2.3. *PlayStation Home*
- 6.3. Metaverso multiplataforma. Revolução massiva do conceito
 - 6.3.1. Neal Stephenson e sua obra *Snow Crash*
 - 6.3.2. Da ficção científica à realidade
 - 6.3.3. Mark Zuckerberg Meta. Revolução massiva do conceito
- 6.4. Estado da indústria de videogames. Plataformas ou canais do Metaverso
 - 6.4.1. Números da indústria de videogames
 - 6.4.2. Plataformas ou canais do Metaverso
 - 6.4.3. Projeções econômicas para os próximos anos
 - 6.4.4. Como aproveitar ao máximo a excelente forma da indústria?
- 6.5. Modelos de negócios: F2P vs. *Premium*
 - 6.5.1. *Free to play* ou F2P
 - 6.5.2. *Premium*
 - 6.5.3. Modelos híbridos. Propostas alternativas
- 6.6. Play to earn
 - 6.6.1. O sucesso de CryptoKitties
 - 6.6.2. Axie Infinity. Outros casos de sucesso
 - 6.6.3. Desgaste do *Play to earn* e a criação do *Play & Earn*
- 6.7. *GameFi*: paradigma jogador-investidor
 - 6.7.1. *GameFi*
 - 6.7.2. Videogames como trabalho
 - 6.7.3. Ruptura do modelo clássico de diversão

- 6.8. O Metaverso no ecossistema clássico da indústria
 - 6.8.1. Preconceitos dos fãs, má imagem generalizada
 - 6.8.2. Dificuldades tecnológicas e de implementação
 - 6.8.3. Falta de maturidade
- 6.9. Metaverso: Interatividade vs. Experiência de jogo
 - 6.9.1. Experiência interativa e experiência de jogo
 - 6.9.2. Tipos de experiência no Metaverso atual
 - 6.9.3. Equilíbrio perfeito entre ambas
- 6.10. Metaverso para os *e-Sports*
 - 6.10.1. Dificuldades das equipes para crescer
 - 6.10.2. Metaverso: experiências imersivas, comunidades e clubes exclusivos
 - 6.10.3. Monetização de usuários por tecnologia *Blockchain*

Módulo 7. Modelos de negócio. Casos de Uso no Metaverso

- 7.1. O Metaverso, um modelo de negócios
 - 7.1.1. O Metaverso como modelo de negócio
 - 7.1.2. Riscos
 - 7.1.3. Mudanças de hábitos
- 7.2. Ferramentas de Marketing e publicidade no Metaverso
 - 7.2.1. AR e AI. Revolução do Marketing
 - 7.2.2. Comercialização de VR
 - 7.2.3. Vídeo Marketing
 - 7.2.4. Transmissão ao vivo
- 7.3. Espaços virtuais para empresas
 - 7.3.1. Conexão do mundo real com o virtual
 - 7.3.2. Metaverso e empresa. Espaços virtuais para empresas
 - 7.3.3. Impacto e reputação das marcas
- 7.4. Metaverso: educação e aprendizagem disruptiva. Aplicação à indústria
 - 7.4.1. E-Learning
 - 7.4.2. Interoperabilidade formativa
 - 7.4.3. Web 3 e Metaverso. A revolução do mercado de trabalho

- 7.5. A revolução do setor turístico e cultural
 - 7.5.1. VR e AR. Novo conceito de viagem
 - 7.5.2. Impacto no mundo real e virtual
 - 7.5.3. Eliminação das barreiras geográficas
 - 7.6. A comercialização de produtos e serviços através da conexão do mundo real com o mundo virtual e vice-versa
 - 7.6.1. Criação de novos canais de venda
 - 7.6.2. Melhoria da experiência do usuário no processo de compra
 - 7.6.3. Consumo de conteúdo
 - 7.7. Eventos no Metaverso por meio de ambientes virtuais
 - 7.7.1. Rede de conteúdo
 - 7.7.2. Novas formas de comunicação interativa
 - 7.7.3. Alcance ilimitado
 - 7.8. Gestão e segurança de dados no Metaverso
 - 7.8.1. Gestão e segurança. Proteção de dados
 - 7.8.2. Interoperabilidade de dados
 - 7.8.3. Rastreabilidade
 - 7.9. SEO Visual. Posicionamento online
 - 7.9.1. AI, base do novo posicionamento
 - 7.9.2. Valor agregado à audiência
 - 7.9.3. Conteúdo único e personalizado
 - 7.10. DAO no Metaverso
 - 7.10.1. Suporte no Blockchain
 - 7.10.2. Governança e poder de decisão
 - 7.10.3. Fidelização da comunidade
- Módulo 8. Ecossistema e Principais Agentes do Metaverso**
- 8.1. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
 - 8.1.1. Colaboração no desenvolvimento de ecossistemas abertos
 - 8.1.2. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
 - 8.1.3. Impacto do ecossistema no crescimento do Metaverso
 - 8.2. Projetos *Open source*. Catalisadores do desenvolvimento tecnológico
 - 8.2.1. O *Open source* como um acelerador da inovação
 - 8.2.2. Integração de projetos *Open Source*. Visão completa
 - 8.2.3. Os standards e tecnologias abertas como aceleradores
 - 8.3. Comunidades da Web 3.0
 - 8.3.1. O processo de criação e desenvolvimento de comunidades
 - 8.3.2. Contribuição das comunidades para o progresso tecnológico
 - 8.3.3. Comunidades mais relevantes da Web 3.0
 - 8.4. Redes e relações sociais na web
 - 8.4.1. Tecnologias que facilitam novas formas de relacionamento
 - 8.4.2. Ambientes físicos e digitais para a construção de comunidades Web 3.0
 - 8.4.3. A evolução das redes sociais da Web 2.0 em direção à Web 3.0
 - 8.5. Usuários, empresas e ecossistema. Avanço do Metaverso
 - 8.5.1. Os Metaversos com uma Visão Web 3.0
 - 8.5.2. As empresas que investem no Metaverso
 - 8.5.3. Ecossistema que permite oferecer uma solução completa
 - 8.6. Criadores de conteúdo no Metaverso
 - 8.6.1. Nômades digitais
 - 8.6.2. Organizações, construtores de um novo canal de relacionamento com seus clientes
 - 8.6.3. *Influencers, Streamers ou Gamers como Early Adopters*
 - 8.7. Provedores de experiências no Metaverso
 - 8.7.1. Canais de venda reinventados
 - 8.7.2. Experiências imersivas
 - 8.7.3. Personalização justa e transparente
 - 8.8. Descentralização e infraestrutura tecnológica no Metaverso
 - 8.8.1. Tecnologias distribuídas e descentralizadas
 - 8.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
 - 8.8.3. As principais camadas tecnológicas para a evolução do Metaverso
 - 8.9. Interface humana, dispositivos eletrônicos que permitem a experiência do Metaverso
 - 8.9.1. A experiência oferecida pelos dispositivos tecnológicos existentes
 - 8.9.2. Tecnologias avançadas no Metaverso
 - 8.9.3. A Realidade Estendida (XR) como imersão no Metaverso

- 8.10. Incubadoras, aceleradores e veículos de investimento no Metaverso
 - 8.10.1. Incubadoras e aceleradores para o desenvolvimento de negócios no Metaverso
 - 8.10.2. Financiamento e investimento no Metaverso
 - 8.10.3. Atração do *Smart Capital*

Módulo 9. Marketing no Metaverso

- 9.1. Metaverso Nova plataforma de consumo de conteúdos publicitários
 - 9.1.1. O Big Bang. A origem da publicidade
 - 9.1.2. Serotonina: o motor que move os avatares
 - 9.1.3. Imediatismo, uma nova medida de satisfação
- 9.2. Redirecionamento de tráfego para metaversos: transição de funil para atmosferas de conversão
 - 9.2.1. Publicidade como molécula que envolve ecossistemas digitais
 - 9.2.2. Habitantes de um Metaverso
 - 9.2.3. Endosfera do metaverso
- 9.3. Conversão em Metaversos: monetização de atmosferas
 - 9.3.1. Rentabilidade
 - 9.3.2. Notoriedade, conversão, *Retargeting* e fidelização
 - 9.3.3. Compras: a gasolina do metaverso
- 9.4. Barreiras de mídia publicitária tradicionais vs. Metaverso
 - 9.4.1. Publicidade tradicional. Suportes
 - 9.4.2. Metaverso: loop de mídias tridimensionais
 - 9.4.3. Transformação das tradições publicitárias
- 9.5. O *Funil* do Metaverso: um funil tridimensional
 - 9.5.1. Contatos
 - 9.5.2. Prospectos
 - 9.5.3. Clientes
- 9.6. KPIs no Metaverso: medindo o efeito da publicidade em um espaço imersivo
 - 9.6.1. Atenção
 - 9.6.2. Interesse
 - 9.6.3. Decisão
 - 9.6.4. Ação
 - 9.6.5. Lembrança

- 9.7. Publicidade no Metaverso
 - 9.7.1. Desenvolvimento digital dos sentidos no Metaverso: enganando a mente
 - 9.7.2. Como atrair usuários por meio de experiências tridimensionais nunca vistas
 - 9.7.3. Novos suportes tridimensionais
- 9.8. NFT's: os novos clubes de fidelização
 - 9.8.1. Comprando a fidelidade
 - 9.8.2. Exibindo a exclusividade
 - 9.8.3. NFT como identificador no metaverso
- 9.9. Experiências de consumo no Metaverso
 - 9.9.1. Aproximando o produto do cliente
 - 9.9.2. Limitações dos ambientes tridimensionais: os 6 sentidos
 - 9.9.3. Geração de ambientes controlados
- 9.10. Casos de sucesso de marketing no Metaverso
 - 9.10.1. Avatares
 - 9.10.2. Economia
 - 9.10.3. Gaming

Módulo 10. Cenário Atual na Corrida para Construir o Futuro Metaverso

- 10.1. Visão do Metaverso através de *Players* da indústria
 - 10.1.1. Implantação do Metaverso nas estruturas existentes
 - 10.1.2. Empresas de desenvolvimento do Metaverso
 - 10.1.3. Empresas consolidadas no Metaverso
- 10.2. Identidade digital e as implicações sociais e éticas do Metaverso
 - 10.2.1. Identidade digital no Metaverso
 - 10.2.2. Implicações sociais
 - 10.2.3. Implicações éticas
- 10.3. Metaverso além do *Gaming*
 - 10.3.1. O *Gaming* como contato
 - 10.3.2. Setores que vieram para ficar
 - 10.3.3. Reinvenção de alguns negócios
- 10.4. Ambiente laboral e profissional no Metaverso
 - 10.4.1. Identificação de oportunidades de trabalho no Metaverso
 - 10.4.2. Novas carreiras profissionais
 - 10.4.3. Adaptação do trabalho atual ao Metaverso



- 10.5. Neuromarketing no Metaverso
 - 10.5.1. Comportamento do consumidor no Metaverso
 - 10.5.2. Marketing experiencial
 - 10.5.3. Estratégias de Neuromarketing no Metaverso
- 10.6. Metaverso e cibersegurança
 - 10.6.1. Ameaças envolvidas
 - 10.6.2. Identificação de mudanças na segurança digital do Metaverso
 - 10.6.3. Cibersegurança real no Metaverso
- 10.7. Implicações emocionais e psicológicas após a experiência no Metaverso. Boas práticas
 - 10.7.1. Adaptação a uma nova experiência
 - 10.7.2. Efeitos colaterais da interação com o metaverso
 - 10.7.3. Boas práticas no Metaverso
- 10.8. Adaptação da legalidade ao Metaverso
 - 10.8.1. Desafios legais que plantea a día de hoy el Metaverso
 - 10.8.2. Mudanças legais necessárias
 - 10.8.3. Contratos, propriedade intelectual e outros tipos de relações
- 10.9. *Roadmap* a curto, médio e longo prazo no Metaverso
 - 10.9.1. *Roadmap* a curto prazo
 - 10.9.2. *Roadmap* a médio prazo
 - 10.9.3. *Roadmap* a longo prazo
- 10.10. Metaverso, um paradigma do futuro
 - 10.10.1. Uma oportunidade de crescimento única
 - 10.10.2. Especialização no Metaverso
 - 10.10.3. Monetização da virtualidade do futuro

“ *Através desta capacitação, você terá acesso aos conhecimentos em metaverso para integrar-se ao mercado de trabalho digital com todas as garantias*”

06

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



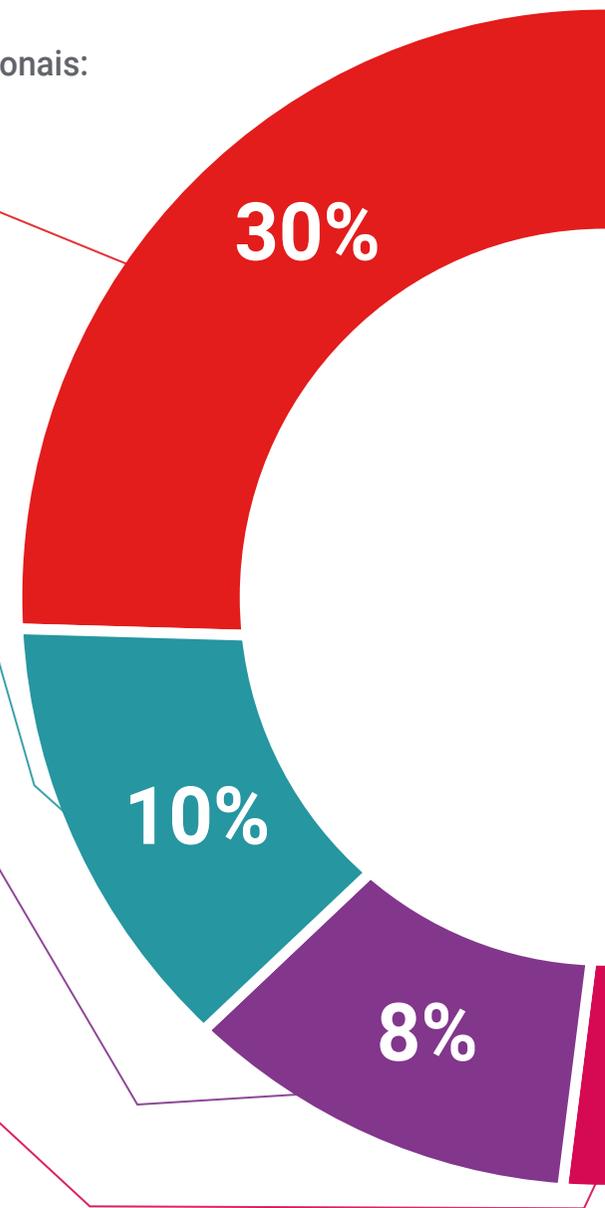
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



07

Certificado

O Mestrado Próprio em Management no Metaverso garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado Próprio emitido pela TECH Global University.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Mestrado Próprio em Management no Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

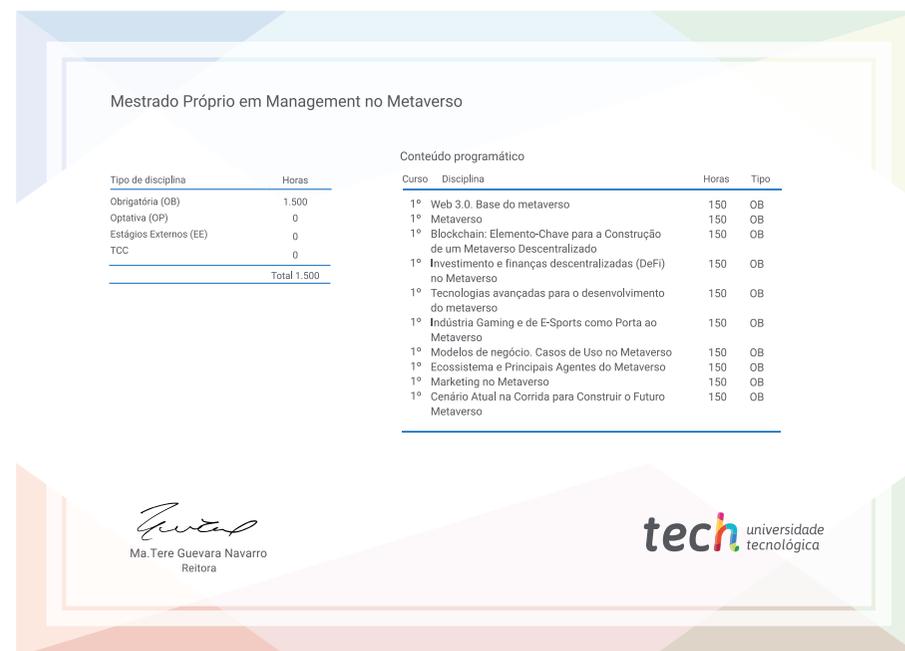
Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Mestrado Próprio em Management no Metaverso**

Modalidade: **online**

Duração: **12 meses**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



Mestrado Próprio Management no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Mestrado Próprio

Management no Metaverso

