

Programa Avançado

Marketing no Metaverso



Programa Avançado Marketing no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-marketing-metaverso

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 22

06

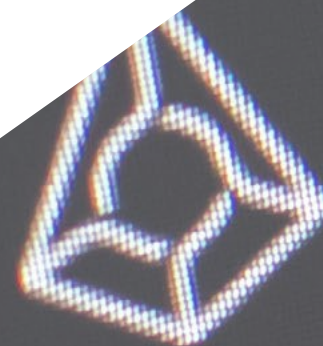
Certificado

pág. 30

01

Apresentação

Conglomerados multinacionais como a Gucci, Louis Vuitton e até mesmo a Coca-Cola já aderiram à tendência digital do Metaverso. Estas marcas comercializaram produtos digitais online, lançaram seus próprios tokens não fungíveis (NFT) e entraram no cenário dos jogos. Trata-se de um paradigma onde o marketing está se desenvolvendo com grandes oportunidades, oferecendo uma gestão mais lucrativa, mais rápida e moderna. Para proporcionar experiências que vão além da satisfação que os produtos materiais produzem nos usuários, as empresas precisam de profissionais que tenham dominado os trabalhos mais ambiciosos no ciberespaço. Para capacitar estes profissionais no ecossistema comercial que engloba o Metaverso e que utiliza a publicidade de forma eficiente com ferramentas inovadoras, a TECH desenvolveu este programa. Um programa com um formato 100% online, para que os estudantes possam fazer uma imersão no multiverso com todas as garantias de sucesso.



augur

we

“

Com este Programa Avançado você adquirirá conhecimento sobre marketing virtual e canais de vendas no Metaverso em apenas 6 meses”

O Metaverso revolucionou a Internet nos últimos anos e, por sua vez, influenciou as ações econômicas humanas e a vida cotidiana. A realidade virtual se tornou um ambiente onde as operações financeiras são descentralizadas, dando a possibilidade de se desenvolver através do livre mercado. Desta forma, e como tem sido refletido no crescimento desta tecnologia, um produto digital pode atingir valores incalculáveis, independentemente do que o comprador estiver disposto a pagar. Um exemplo é o GIF do conhecido "gato cósmico", que foi vendido por US\$ 500.000.

Longe de ser um evento isolado, esta macroeconomia virtual mostra sinais de crescimento. Os videogames já incorporaram em suas metodologias, pois para desbloquear novos cenários é necessário comprar com criptomoedas. Este é apenas um elemento do quadro geral do comércio, como tem sido conhecido até agora. Portanto, os especialistas que trabalham neste setor ou que desejam se juntar a ele, devem dominar perfeitamente cada nova técnica que aparece e intervém neste paradigma virtual.

Por esta razão, a TECH elaborou um programa destinado a cientistas da computação e outros profissionais interessados em Marketing do Metaverso. Ao cursar este programa, os alunos aprenderão sobre novas plataformas de consumo de conteúdo publicitário, monetização no contexto virtual, comunidades Web 3.0 e experiências imersivas. Tudo isso, graças a uma modalidade 100% virtual que permite aos estudantes conciliar seus estudos com outras áreas de suas vidas, com a ajuda de especialistas e de uma equipe de professores cuidadosamente selecionados para certificar seu aprendizado. Além disso, com conteúdo teórico e prático e um foco em tendências futuras no multiverso.

Este **Programa Avançado de Marketing 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 criptomoedas, *Blockchain* e *Web 3.0*
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos 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



O Megaverso ainda esconde uma infinidade de possibilidades não descobertas. Você quer ser o responsável por promover novas formas de vendas personalizadas? Consiga isso dominando o Funil do Metaverso com a TECH”

“

As KPIs lhe dão a possibilidade de medir o efeito da sua publicidade no multiverso. Junte-se agora para descobrir um espaço imersivo em pleno crescimento econômico”

O corpo docente do programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições 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, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Obtenha uma capacitação de onde quiser com apenas um clique, graças ao modo 100% online e à flexibilidade que a TECH lhe oferece para conciliar seus estudos com sua vida pessoal e profissional.

Você deseja trabalhar na área de Marketing do Metaverso? Alcance seus objetivos com a simulação de casos que irá lhe preparar para o seu futuro profissional.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Programa Avançado de Marketing no Metaverso é ampliar e atualizar os conhecimentos técnicos dos especialistas que já estão no Metaverso ou que desejam se juntar a ele. Trata-se de um curso que abrange o ambiente virtual e todos os elementos que tornam possível a viabilidade de uma potencial comercialização dentro deste paradigma digital. Com este programa, os estudantes serão capazes de analisar as principais ferramentas para o sucesso empresarial no Metaverso e dominar os aspectos internos e externos do consumo de NFT, entre muitas outras habilidades. Tudo isso, através de uma qualificação teórica e prática com a qual você atingirá seus objetivos profissionais.





Realize estratégias de marketing eficazes e adaptadas às exigências do público-alvo de sua empresa, graças às técnicas que você adquirirá com este Programa Avançado"



Objetivos gerais

- ◆ Gerar conhecimento especializado em Web 3.0
- ◆ Examinar cada um dos componentes que compõem 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
- ◆ Descobrir 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 de Metaversos
- ◆ Analisar a compreensão dos modelos de negócios clássicos, o estado geral da indústria e a criação do conceito GameFi
- ◆ Estabelecer sinergias entre os *e-Sports* e outros ecossistemas da indústria *Gaming* relacionados aos Metaversos atuais
- ◆ Desenvolver novas habilidades que permitirão ao estudante identificar oportunidades de negócios nos diferentes meios de comunicação do Metaverso
- ◆ Identificar e potencializar todas as vias de monetização possíveis dentro dos Metaversos
- ◆ Conhecer o Metaverso a partir de uma perspectiva diferente, sendo capaz de compreender o alcance de todo esse desenvolvimento potencial e responder a todas as questões de sua aplicação a médio e longo prazo
- ◆ Fundamentar o Metaverso como parte da vida cotidiana a fim de aproveitá-lo ao máximo em todas as suas áreas
- ◆ Preparar para todas as mudanças que o Metaverso propõe para o futuro, e como elas podem afetar a vida diária, os negócios e os relacionamentos





Objetivos específicos

Módulo 1. O Metaverso

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

Módulo 2. Marketing no Metaverso

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

Módulo 3. 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
- ◆ Raciocinar sobre o novo contexto social da era exponencial
- ◆ Organizar os participantes do ecossistema e compreender sua função
- ◆ Analisar os projetos desenvolvendo Metaversos junto a um ecossistema
- ◆ Explorar as oportunidades de negócios habilitadas pelos ecossistemas
- ◆ Compreender a necessidade de criar um ecossistema para oferecer uma visão completa



Amplie seus conhecimentos e adquira as habilidades necessárias para assumir a gestão de qualquer projeto virtual com sucesso garantido"

03

Direção do curso

A TECH solicitou a um grupo de professores especialistas em ambientes virtuais e criação da web 3.0 para desenvolver e ministrar os conteúdos desta capacitação. A seleção foi cuidadosamente feita para que os alunos possam contar com profissionais de sucesso e obter conhecimento de suas próprias experiências no desenvolvimento do Marketing no Metaverso. Desta forma, os alunos não somente terão conhecimentos teóricos, mas também poderão debater e contatar professores através de um canal de comunicação direto para resolver quaisquer dúvidas que possam ter sobre o assunto.



“

*Não espere mais, faça parte da quarta
revolução industrial graças ao corpo
docente mais qualificado nesta tecnologia”*

Direção



Sr. Íñigo Cavestany Villegas

- ◆ Co-Founder & Head of Ecosystem da Second World
- ◆ Líder de Web3 e Gaming
- ◆ Especialista da IBM Cloud na 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 como IBM Cloud Solution Advisor

Professores

Sr. Alejandro López-Gasco

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

Sr. Nacho Fernández Ansorena

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



04

Estrutura e conteúdo

A estrutura e o conteúdo deste Programa Avançado de Marketing no Metaverso foram cuidadosamente elaborados pelo corpo docente com base no Marketing. Além disso, a TECH implementou uma distribuição eficiente do programa, para que os alunos possam aprender de maneira simples com a certeza de assimilar todos os conteúdos. Ao mesmo tempo, a TECH é pioneira no uso da metodologia *Relearning* em seus programas, que isentará os estudantes de longas horas de memorização, através de um sistema de reiteração de conceitos. Tudo isso, com as qualificações estritas e exigentes requeridas por um paradigma econômico em pleno crescimento.



“

Atinja seus objetivos agora com uma qualificação que lhe permitirá dominar o desenvolvimento digital dos sentidos nas experiências do Metaverso e tridimensionais na rede"

Módulo 1. O Metaverso

- 1.1. Economia no Metaverso: criptomoedas e Tokens não fungíveis (NFT)
 - 1.1.1. Criptomoedas e NFTs: base da economia do Metaverso
 - 1.1.2. Economia digital
 - 1.1.3. Interoperabilidade para uma economia sustentável
- 1.2. Metaverso & Web 3.0 no espaço de criptomoedas
 - 1.2.1. Metaverso & Web 3.0
 - 1.2.2. Tecnologia descentralizada
 - 1.2.3. *Blockchain*, base do Web 3.0 e Metaverso
- 1.3. Tecnologias avançadas para o Metaverso
 - 1.3.1. Realidade aumentada e virtual
 - 1.3.2. Inteligência artificial
 - 1.3.3. IoT
- 1.4. Governança corporativa: legislação internacional no Metaverso
 - 1.4.1. A FED
 - 1.4.2. Legislação no Metaverso
 - 1.4.3. Mineração
- 1.5. Identidade digital para pessoas, ativos e empresas
 - 1.5.1. Reputação online
 - 1.5.2. Proteção
 - 1.5.3. Impacto da identidade digital no mundo real
- 1.6. Novos canais de venda
 - 1.6.1. *Business to Avatar*
 - 1.6.2. Melhoria das experiências do usuário
 - 1.6.3. Produtos, serviços e conteúdo em um mesmo ambiente
- 1.7. Experiências baseadas em ideais, crenças e gostos
 - 1.7.1. Inteligência artificial como motor de mudança
 - 1.7.2. Experiências personalizadas ao indivíduo
 - 1.7.3. O poder da manipulação das massas



- 1.8. VR, AR, AI & IoT
 - 1.8.1. Tecnologias avançadas sucesso do Metaverso
 - 1.8.2. Experiência imersiva
 - 1.8.3. Análise tecnológica: Usos
 - 1.9. Aspectos-chave do Metaverso: presença, interoperabilidade e padronização
 - 1.9.1. Interoperabilidade: primeiro mandamento
 - 1.9.2. Padronização de Metaversos para um funcionamento correto
 - 1.9.3. Os Metaversos do Metaverso
 - 1.10. *Real Estate* no Metaverso
 - 1.10.1. Método de alavancagem no Metaverso
 - 1.10.2. Comércio sem fronteiras em espaços virtuais
 - 1.10.3. Redução das operações em espaços físicos
- ## Módulo 2. Marketing no Metaverso
- 2.1. Metaverso: Nova plataforma de consumo de conteúdo publicitário
 - 2.1.1. O Big Bang. Origem da publicidade
 - 2.1.2. Serotonina: o motor que impulsiona os avatares
 - 2.1.3. Instantaneidade, uma nova medida de satisfação
 - 2.2. Redirecionamento de tráfego para o Metaverso: transição de *Funil* para atmosferas de conversão
 - 2.2.1. Publicidade como molécula que envolve ecossistemas digitais
 - 2.2.2. Habitantes de um Metaverso
 - 2.2.3. Endosfera do Metaverso
 - 2.3. Conversão em Metaversos: monetização de atmosferas
 - 2.3.1. Rentabilidade
 - 2.3.2. Notoriedade, conversão, *Retargeting* e fidelização
 - 2.3.3. Compras: o combustível do Metaverso
 - 2.4. Barreiras de suportes publicitários tradicionais x Metaverso
 - 2.4.1. Publicidade tradicional. Suportes
 - 2.4.2. Metaverso: ciclo de suportes tridimensionais
 - 2.4.3. Transformação das tradições publicitárias
 - 2.5. O *Funil* do Metaverso: um funil tridimensional
 - 2.5.1. Contatos
 - 2.5.2. Prospectos
 - 2.5.3. Clientes
 - 2.6. KPI no Metaverso: medição do efeito da sua publicidade em um espaço imersivo
 - 2.6.1. Atenção
 - 2.6.2. Interesse
 - 2.6.3. Decisão
 - 2.6.4. Ação
 - 2.6.5. Lembrança
 - 2.7. Publicidade no Metaverso
 - 2.7.1. Desenvolvimento digital dos sentidos no Metaverso: enganando a mente
 - 2.7.2. Como atrair usuários por meio de experiências tridimensionais nunca vistas
 - 2.7.3. Novos suportes tridimensionais
 - 2.8. NFT: os novos clubes de fidelização
 - 2.8.1. Comprando a fidelidade
 - 2.8.2. Ostentando exclusividade
 - 2.8.3. NFT como identificador no Metaverso
 - 2.9. Experiências de consumo no Metaverso
 - 2.9.1. Aproximando o produto do cliente
 - 2.9.2. Limitações dos ambientes tridimensionais: os seis sentidos
 - 2.9.3. Geração de ambientes controlados
 - 2.10. Casos de sucesso de marketing no Metaverso
 - 2.10.1. Avatares
 - 2.10.2. Economia
 - 2.10.3. *Gaming*

Módulo 3. Ecossistema e principais agentes do Metaverso

- 3.1. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
 - 3.1.1. Colaboração no desenvolvimento de ecossistemas abertos
 - 3.1.2. Ecossistemas de inovação aberta na indústria do Metaverso
 - 3.1.3. Impacto do ecossistema no crescimento do Metaverso
- 3.2. Projetos *Opensource*. Catalisadores do desenvolvimento tecnológico
 - 3.2.1. O *Opensource* como acelerador da inovação
 - 3.2.2. Integração de projetos *opensource*. Visão completa
 - 3.2.3. Padrões e tecnologias abertas como aceleradores
- 3.3. Comunidades da Web 3.0
 - 3.3.1. Processo de criação e desenvolvimento de comunidades
 - 3.3.2. Contribuição das comunidades para o progresso tecnológico
 - 3.3.3. Comunidades mais relevantes da Web 3.0
- 3.4. Redes e relações sociais na web
 - 3.4.1. Tecnologias facilitadoras de novas formas de relacionamento
 - 3.4.2. Ambientes físicos e digitais onde construir comunidades Web3
 - 3.4.3. Evolução das redes sociais Web2 para a Web3
- 3.5. Usuários, empresas e ecossistema. Avanço do Metaverso
 - 3.5.1. Metaversos com visão da Web 3.0
 - 3.5.2. Corporações que investem no Metaverso
 - 3.5.3. Ecossistema que permite oferecer uma solução completa
- 3.6. Criadores de conteúdo no Metaverso
 - 3.6.1. Nômades digitais
 - 3.6.2. Organizações, construtoras de um novo canal de relacionamento com seus clientes
 - 3.6.3. *Influencers*, *Streamers* ou *Gamers* como *Early Adopters*
- 3.7. Fornecedores de experiências no Metaverso
 - 3.7.1. Canais de vendas reinventados
 - 3.7.2. Experiências imersivas
 - 3.7.3. Personalização justa e transparente



- 3.8. Descentralização e infraestrutura tecnológica no Metaverso
 - 3.8.1. Tecnologias distribuídas e descentralizadas
 - 3.8.2. Proof of Work x Proof of Stake
 - 3.8.3. Camadas tecnológicas essenciais para a evolução do Metaverso
- 3.9. Interface humana, dispositivos eletrônicos que habilitam a experiência do Metaverso
 - 3.9.1. Experiência oferecida pelos dispositivos tecnológicos existentes
 - 3.9.2. Tecnologias avançadas no Metaverso
 - 3.9.3. Realidade estendida (XR) como imersão no Metaverso
- 3.10. Incubadoras, aceleradoras e veículos de investimento no Metaverso
 - 3.10.1. Incubadoras e aceleradoras para desenvolver negócios no Metaverso
 - 3.10.2. Financiamento e investimento no Metaverso
 - 3.10.3. Atração do *Smart Capital*

“

Matricule-se agora e opte por um programa totalmente digital que se adapte a você e às suas necessidades para projetar sua carreira em direção às novas tendências digitais"

05

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.



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”

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

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



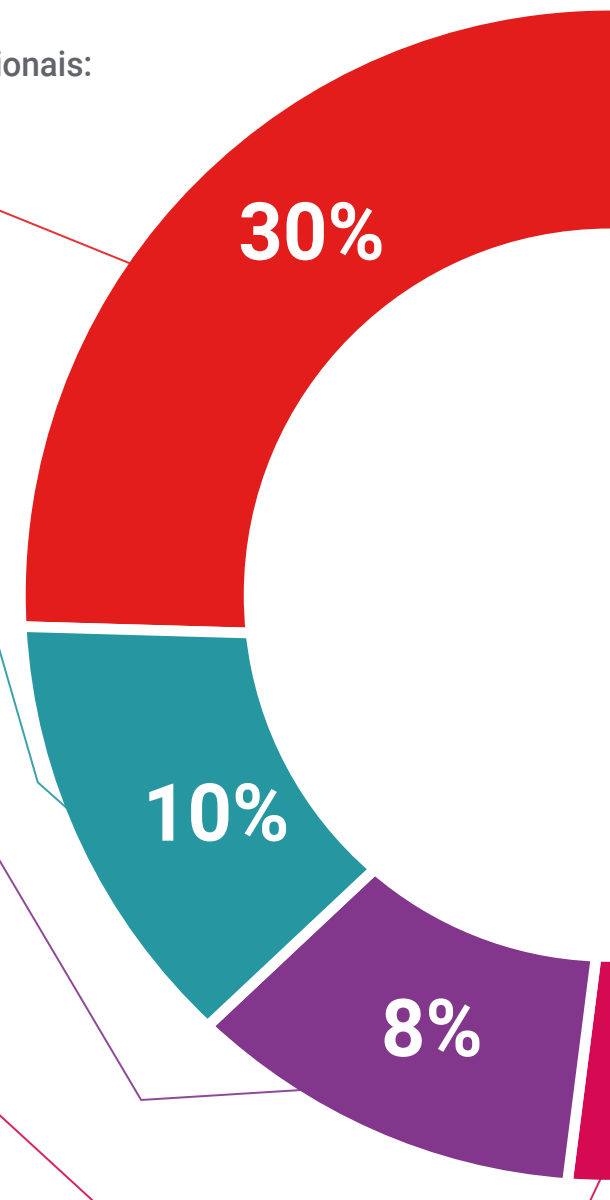
Práticas de habilidades e competências

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.



06

Certificado

O Programa Avançado de Marketing no Metaverso garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Marketing 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 **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

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

Título: **Programa Avançado de Marketing no Metaverso**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



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

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comprimentos
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Marketing no Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Marketing no Metaverso

