

# Esperto Universitario

## Marketing nel Metaverso



**tech** università  
tecnologica

## Esperto Universitario Marketing nel Metaverso

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 o.

Accesso al sito web: [www.techtitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-marketing-metaverso](http://www.techtitute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-marketing-metaverso)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia

---

*pag. 22*

06

Titolo

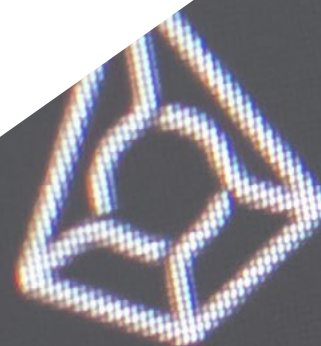
---

*pag. 30*

# 01

# Presentazione

Multinazionali come Gucci, Louis Vuitton e anche Coca-Cola hanno già seguito le tendenze digitali del Metaverso. Questi marchi hanno commercializzato prodotti digitali online, hanno lanciato i propri Token non fungibili (NFT) e sono entrati nel mondo dei videogiochi. È un paradigma in cui il marketing si sta sviluppando con grandi opportunità, offrendo una gestione più redditizia, veloce e moderna. Per offrire esperienze che vadano oltre la soddisfazione che i prodotti materiali producono negli utenti, le aziende hanno bisogno di professionisti che sappiano realizzare i lavori più ambiziosi del cyberspazio. Per preparare questi specialisti sull'ecosistema commerciale che comprende il Metaverso e che utilizza la pubblicità in modo efficiente con strumenti innovativi, TECH ha sviluppato questo corso. Un programma con un formato 100% online, in modo che gli studenti possano immergersi nel multiverso con ogni garanzia di successo.



augur

we

come +

“

*Grazie a questo Esperto Universitario ti addenterai nella conoscenza del Marketing virtuale e dei canali di vendita su Metaverso in soli 6 mesi”*

Il Metaverso ha rivoluzionato Internet negli ultimi anni e, a sua volta, ha influenzato le attività economiche e la vita quotidiana. La realtà virtuale è diventata uno spazio in cui le operazioni finanziarie sono decentralizzate, dando la possibilità di sfruttare il libero mercato. In questo modo, e come si è visto con il boom di questa tecnologia, un prodotto digitale può raggiungere valori incalcolabili, basta che l'acquirente sia disposto a pagare. Un esempio è la GIF del noto "gatto cosmico", venduta per 500.000 dollari.

Lungi dall'essere un evento isolato, questa macroeconomia virtuale mostra evidenti segni di crescita. I videogiochi l'hanno già incorporata nelle loro metodologie, in quanto lo sblocco di nuovi scenari richiede l'acquisto di criptovalute. Questo è solo un piccolo tassello del quadro più ampio che il commercio, così come è stato conosciuto finora, deve affrontare. Pertanto, gli specialisti che lavorano in questo settore o che desiderano entrarvi, devono padroneggiare perfettamente ogni nuova tecnica che sorge e interviene in questo paradigma virtuale.

Per questo motivo, TECH ha ideato un programma rivolto a informatici e altri professionisti interessati al Metaverse Marketing. Con questo corso, gli studenti impareranno a conoscere le nuove piattaforme per i contenuti pubblicitari, la monetizzazione nel contesto virtuale, le comunità del Web 3.0 e le esperienze immersive. Tutto questo, grazie a una modalità 100% virtuale che permette agli studenti di combinare i loro studi con altri ambiti della loro vita, con l'aiuto di specialisti e di un team di docenti accuratamente selezionati per garantire il loro apprendimento. Sulla base di contenuti teorici e pratici e un focus sulle tendenze future del multiverso.

Questo **Esperto Universitario in Marketing nel Metaverso** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in criptovalute, *Blockchain* e Web 3.0
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



*Il Megaverso nasconde ancora una moltitudine di possibilità che non sono state scoperte, vuoi essere tu colui che promuova nuove vie di vendita personalizzate? Puoi farlo padroneggiando il Funnel del Metaverso grazie a TECH”*

“

*I KPI ti danno la possibilità di misurare l'effetto della tua pubblicità nel multiverso. Iscriviti ora per scoprire uno spazio coinvolgente in piena crescita economica”*

Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

*Studia da dove vuoi con un solo clic, grazie alla modalità 100% online e alla flessibilità offerte da TECH per conciliare lo studio con la tua vita personale e professionale.*

*Vuoi intraprendere una carriera nel Metaverse Marketing? Potrai farlo grazie alla simulazione di casi con cui ti preparerai per il tuo futuro professionale.*



# 02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto Universitario in Marketing nel Metaverso è quello di ampliare e aggiornare le conoscenze tecniche degli specialisti che già operano nel settore Meta o che desiderino entrarvi. Si tratta di una specializzazione che comprende l'ambiente virtuale e tutti gli elementi che rendono fattibile una potenziale commercializzazione all'interno di questo paradigma digitale. Seguendo questo programma, gli studenti saranno in grado di analizzare gli aspetti chiave del successo commerciale nel Metaverso e di padroneggiare i dettagli del consumo di NFT, oltre a molte altre competenze. Tutto questo, attraverso una qualifica teorico-pratica con la quale potranno raggiungere i loro obiettivi professionali.







*Realizza strategie di mercato efficaci in linea con le esigenze del pubblico target della tua azienda, grazie alle tecniche che acquisirai con questo Esperto Universitario"*



## Obiettivi generali

---

- ◆ Generare competenze specialistiche in materia di Web 3.0
- ◆ Esaminare ogni componente che forma un metaverso
- ◆ Sviluppare un metaverso con gli strumenti e i componenti disponibili
- ◆ Analizzare l'importanza della *blockchain* come modello di governance dei dati
- ◆ Collegare la *blockchain* al presente e al futuro del metaverso
- ◆ Scoprire i casi d'uso e l'impatto della finanza decentralizzata nel mondo presente e futuro
- ◆ Analizzare l'evoluzione di settore dei videogiochi e i primi esempi di Metaverso
- ◆ Approfondire i classici modelli di business, lo stato generale del settore e la creazione del concetto GameFi
- ◆ Stabilire sinergie tra gli *e-Sports* e altri ecosistemi del settore *Gaming* rispetto ai Metaversi attuali
- ◆ Sviluppare nuove capacità che consentano agli studenti di identificare opportunità di business sui diversi supporti del metaverso
- ◆ Identificare e potenziare tutte le possibili vie di monetizzazione all'interno dei Metaversi
- ◆ Approfondire l'esperienza del Metaverso da una prospettiva diversa, essendo in grado di comprendere come tutto questo potenziale sviluppo ci riguarda e rispondere a tutti gli interrogativi della sua applicazione a medio-lungo termine
- ◆ Costruire il Metaverso come parte della vita quotidiana per essere in grado di ottenere il massimo da tutte le sue aree
- ◆ Prepararsi alla luce dei cambiamenti futuri del Metaverso e capire come può influenzare la vita, il business o il modo di interagire





## Obiettivi specifici

---

### Modulo 1. Metaverso

- ◆ Concepire il web 3.0 come componente principale per la creazione di un metaverso
- ◆ Determinare le barriere e il potenziale che hanno VR, AI
- ◆ Esaminare la legislazione in materie di Metaversi
- ◆ Analizzare i diversi tipi di identità digitale alla base di un Metaverso
- ◆ Stabilire la rilevanza degli avatar come punto di partenza di un Metaverso
- ◆ Capire perché tre aspetti chiave del Metaverso possono trasformarlo in uno scenario multi-attività
- ◆ Sviluppare i componenti del Metaverso nei casi d'uso reali

### Modulo 2. Marketing Metaverso

- ◆ Strutturare un piano di marketing in un nuovo universo
- ◆ Elaborare strategie di Marketing nel metaverso
- ◆ Individuare i vantaggi del metaverso e del Marketing immersivo per le aziende
- ◆ Determinare come sfruttare l'NFT come ponte verso la pubblicità nel metaverso
- ◆ Monetizzare il metaverso
- ◆ Sviluppare nuove capacità disruptive
- ◆ Gestire team di produzione multidisciplinari in metaversi

### Modulo 3. Ecosistema e attori principali del Metaverso

- ◆ Analizzare l'impatto dell'*Opensource* sullo sviluppo dell'ecosistema del Metaverso
- ◆ Esaminare il ruolo delle comunità nell'evoluzione dell'ecosistema
- ◆ Ragionare sul nuovo contesto sociale dell'era esponenziale
- ◆ Ordinare i partecipanti dell'ecosistema e comprendere il loro ruolo
- ◆ Approfondire i progetti sviluppando metaversi insieme a un ecosistema
- ◆ Esplorare le opportunità di business che offrono gli ecosistemi
- ◆ Comprendere la necessità di creare un ecosistema per offrire una visione completa



*Aumenta le tue conoscenze e acquisisci le competenze necessarie ad assumere la direzione di qualsiasi progetto virtuale con garanzie di successo”*

# 03

## Direzione del corso

TECH si è rivolta a un gruppo di docenti esperti in ambienti virtuali e creazione web 3.0 per sviluppare e insegnare i contenuti di questo corso. La selezione è stata fatta con cura, in modo che gli specialisti possano contare su figure professionali di successo e acquisire conoscenze dalle loro esperienze nello sviluppo del Marketing nel Metaverso. Gli studenti non solo acquisiranno conoscenze teoriche, ma potranno anche discutere e mettersi in contatto con i docenti attraverso un canale di comunicazione diretto per risolvere qualsiasi dubbio sull'argomento.



“

*Non esitare, partecipa alla quarta  
rivoluzione industriale grazie al  
team di insegnanti più preparato  
in questa tecnologia”*

## Direzione



### Dott. Cavestany Villegas, Íñigo

- ◆ Co-Founder & Head of Ecosystem di Second World
- ◆ Leader di Web3 e Gaming
- ◆ Specialista di IBM Cloud presso IBM
- ◆ Assessore di Netspot OTN, Velca e Poly Cashback
- ◆ Docente in Business School come IE Business School o IE Human Sciences and Technology
- ◆ Laurea in Business Administration presso IE Business School
- ◆ Master in Business Development presso l'Università Autonoma di Madrid
- ◆ Specialista di IBM Cloud
- ◆ Certificazione professionale come IBM Cloud Solution Advisor

## Personale docente

### Dott. López-Gasco, Alejandro

- ◆ Cofondatore di TrueSushi
- ◆ Dirigente aziendale per lo sviluppo presso Amazon
- ◆ Laurea in Giurisprudenza e Marketing presso l'Università Complutense di Madrid
- ◆ HSK4 Cinese Mandarino presso la Beijing Language and Culture University
- ◆ Master in M&A and Private Equity presso l'IEB
- ◆ Cross border e-commerce bootcamp presso Shanghai Normal University

### Dott. Fernández Ansorena, Nacho

- ◆ CMO e cofondatore di SecondWorld
- ◆ Cofondatore e Digital Strategy Manager presso Polar Marketing
- ◆ Project Manager presso PGS Comunicazione
- ◆ Cofondatore e Development Manager presso weGroup Solutions
- ◆ Laurea in Amministrazione e Gestione Aziendale presso ESIC



# 04

## Struttura e contenuti

La struttura e i contenuti di questo Esperto Universitario di Marketing nel Metaverso sono stati ideati dettagliatamente da un personale docente esperto di Marketing. Inoltre, TECH ha implementato una distribuzione efficiente del programma, in modo che gli studenti possano imparare in modo semplice con la certezza di assimilare tutti i contenuti. A sua volta, TECH è pioniere nell'uso della metodologia del *Relearning* nei suoi programmi, che fa risparmiare agli studenti lunghe ore di memorizzazione, attraverso un sistema di reiterazione dei concetti. Il tutto, con la rigorosità e il livello di esigenza richiesti da un paradigma economico in piena crescita.







“

*Raggiungi ora i tuoi obiettivi  
con una qualifica che ti farà  
padroneggiare lo sviluppo digitale  
dei sensi nel Metaverso e nelle  
esperienze tridimensionali in rete”*

## Modulo 1. Metaverso

- 1.1. Economia nel Metaverso: criptovalute e Token non fungibili (NFT)
  - 1.1.1. Criptovalute e NFT. Evoluzione dell'economia del Metaverso
  - 1.1.2. Economia digitale
  - 1.1.3. Interoperabilità per un'economia sostenibile
- 1.2. Metaverso & Web 3.0 nello spazio delle criptovalute
  - 1.2.1. Metaverso & Web 3.0
  - 1.2.2. Tecnologia decentralizzata
  - 1.2.3. *Blockchain*, base del Web 3.0 e Metaverso
- 1.3. Tecnologie avanzate per Metaverso
  - 1.3.1. Realtà aumentata e realtà virtuale
  - 1.3.2. Intelligenza artificiale
  - 1.3.3. IoT
- 1.4. Corporate governance: il diritto internazionale nel Metaverso
  - 1.4.1. La FED
  - 1.4.2. Legislazione nel Metaverso
  - 1.4.3. Il mining
- 1.5. Identità digitale per persone, risorse e aziende
  - 1.5.1. La reputazione online
  - 1.5.2. Tutela
  - 1.5.3. Impatto dell'identità digitale nel mondo reale
- 1.6. Nuovi canali di vendita
  - 1.6.1. *Business to Avatar*
  - 1.6.2. Migliorare l'esperienza utente
  - 1.6.3. Prodotti, servizi e contenuti in un unico ambiente
- 1.7. Esperienze basate su ideali, credenze e gusti
  - 1.7.1. L'intelligenza artificiale come motore revulsivo
  - 1.7.2. Esperienze adattate all'individuo
  - 1.7.3. Il potere della manipolazione delle masse
- 1.8. VR, AR, AI & IoT
  - 1.8.1. Tecnologie avanzate. Successo del Metaverso
  - 1.8.2. Esperienza immersiva
  - 1.8.3. Analisi tecnologica. Usi



- 1.9. Aspetti chiave del metaverso: presenza, interoperabilità e standardizzazione
  - 1.9.1. Interoperabilità. Primo comandamento
  - 1.9.2. Standardizzazione dei Metaversi per un corretto funzionamento
  - 1.9.3. I Metaversi del Metaverso
- 1.10. *Real Estate* nel Metaverso
  - 1.10.1. Metodi di guadagno nel Metaverso
  - 1.10.2. Commercio senza frontiere in spazi virtuali
  - 1.10.3. Riduzione delle operazioni in spazi fisici

## Modulo 2. Marketing Metaverso

- 2.1. Metaverso. Nuova piattaforma per il consumo di contenuti pubblicitari
  - 2.1.1. Modello Big Bang. Origine della Pubblicità
  - 2.1.2. Serotonina: il motore che muove gli avatar
  - 2.1.3. Immediatezza, una nuova misura di soddisfazione
- 2.2. Metaversi: transizione da *funnel* ad atmosfere di conversione
  - 2.2.1. La pubblicità come molecola che avvolge gli ecosistemi digitali
  - 2.2.2. Abitanti di un Metaverso
  - 2.2.3. Endosfera del metaverso
- 2.3. Conversione in Metaversi: monetizzazione delle atmosfere
  - 2.3.1. Redditività
  - 2.3.2. Notorietà, conversione, *retargeting* e fidelizzazione
  - 2.3.3. Shopping: la benzina del metaverso
- 2.4. Barriere di supporti pubblicitari tradizionali vs. Metaverso
  - 2.4.1. Pubblicità tradizionale. Supporti
  - 2.4.2. Metaverso: loop di supporti tridimensionali
  - 2.4.3. Trasformazione delle tradizioni pubblicitarie
- 2.5. Il *Funnel* del Metaverso: un imbuto tridimensionale
  - 2.5.1. Contatti
  - 2.5.2. Prospetti
  - 2.5.3. Clienti
- 2.6. KPI nel Metaverso: misurare l'effetto Tu pubblicità in uno spazio immersivo
  - 2.6.1. Attenzione
  - 2.6.2. Interesse
  - 2.6.3. Decisione
  - 2.6.4. Azione
  - 2.6.5. Ricordo
- 2.7. Pubblicità nel Metaverso
  - 2.7.1. Sviluppo digitale dei sensi nel Metaverso: ingannare la mente
  - 2.7.2. Come coinvolgere gli utenti attraverso esperienze tridimensionali mai viste
  - 2.7.3. Nuovi supporti tridimensionali
- 2.8. NFT: i nuovi club di fidelizzazione
  - 2.8.1. Comprando la fedeltà
  - 2.8.2. Vantando l'esclusività
  - 2.8.3. NFT come identificatore nel metaverso
- 2.9. Esperienze di consumo nei Metaversi
  - 2.9.1. Avvicinando il prodotto al cliente
  - 2.9.2. Limitazioni degli ambienti tridimensionali: i sei sensi
  - 2.9.3. Generare ambienti controllati
- 2.10. Casi di successo pratici di Marketing nel Metaverso
  - 2.10.1. Avatar
  - 2.10.2. Economia
  - 2.10.3. *Gaming*

### Modulo 3. Ecosistema e attori principali del Metaverso

- 3.1. Ecosistemi di innovazione aperta nell'industria del metaverso
  - 3.1.1. La collaborazione nello sviluppo di ecosistemi aperti
  - 3.1.2. Ecosistemi di innovazione aperta nell'industria del metaverso
  - 3.1.3. Impatto dell'ecosistema sulla crescita del Metaverso
- 3.2. Progetti *Opensource*. Catalizzatori dello sviluppo tecnologico
  - 3.2.1. L'*Opensource* come acceleratore del l'innovazione
  - 3.2.2. Integrazione di progetti *opensource*. Visione completa
  - 3.2.3. Standard e tecnologie aperte come acceleratori
- 3.3. Comunità del Web 3.0
  - 3.3.1. Il processo di creazione e sviluppo di una comunità
  - 3.3.2. Contributo delle comunità al progresso tecnologico
  - 3.3.3. Comunità più importanti del Web 3.0
- 3.4. Social e relazioni sociali sul web
  - 3.4.1. Tecnologie che facilitano nuove forme di relazione
  - 3.4.2. Ambienti fisici e digitali in cui costruire comunità Web3
  - 3.4.3. L'evoluzione dei social network Web2 verso il Web3
- 3.5. Utenti, aziende ed ecosistema. Progressi del Metaverso
  - 3.5.1. I Metaversi con la visione del Web 3.0
  - 3.5.2. Le aziende che investono in Metaverso
  - 3.5.3. L'ecosistema che offre una soluzione completa
- 3.6. Creatore di contenuti nel Metaverso
  - 3.6.1. I nomadi digitali
  - 3.6.2. Organizzazioni, costruttori di un nuovo canale di relazione con i loro clienti
  - 3.6.3. *Influencer, Streamer o Gamer* come *Early Adopters*
- 3.7. Fornitori di esperienza nel Metaverso
  - 3.7.1. Canali di vendita reinventati
  - 3.7.2. Esperienza immersiva
  - 3.7.3. Personalizzazione equa e trasparente



- 3.8. Decentramento e infrastruttura tecnologica nel Metaverso
  - 3.8.1. Tecnologie distribuite e decentralizzate
  - 3.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
  - 3.8.3. Livelli tecnologici chiave per l'evoluzione del Metaverso
- 3.9. Interfaccia umana, dispositivi elettronici che abilitano l'esperienza del Metaverso
  - 3.9.1. L'esperienza offerta dai dispositivi tecnologici esistenti
  - 3.9.2. Tecnologie avanzate nel Metaverso
  - 3.9.3. La realtà estesa (XR) come immersione nel Metaverso
- 3.10. Incubatori, acceleratori e veicoli di investimento nel Metaverso
  - 3.10.1. Incubatori e acceleratori per sviluppare attività nel Metaverso
  - 3.10.2. Finanziamenti e investimenti nel Metaverso
  - 3.10.3. Attrazione del *Smart Capital*

“

*Iscriviti ora e scegli una specializzazione completamente online che si adatta a te e alle tue esigenze per proiettare la tua carriera nel campo delle nuove tendenze digitali”*

# 05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

*Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”*

## Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

*Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”*



*Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.*





*Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.*

## Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

*Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”*

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

## Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

*Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.*

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

*Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.*

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



#### Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



#### Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



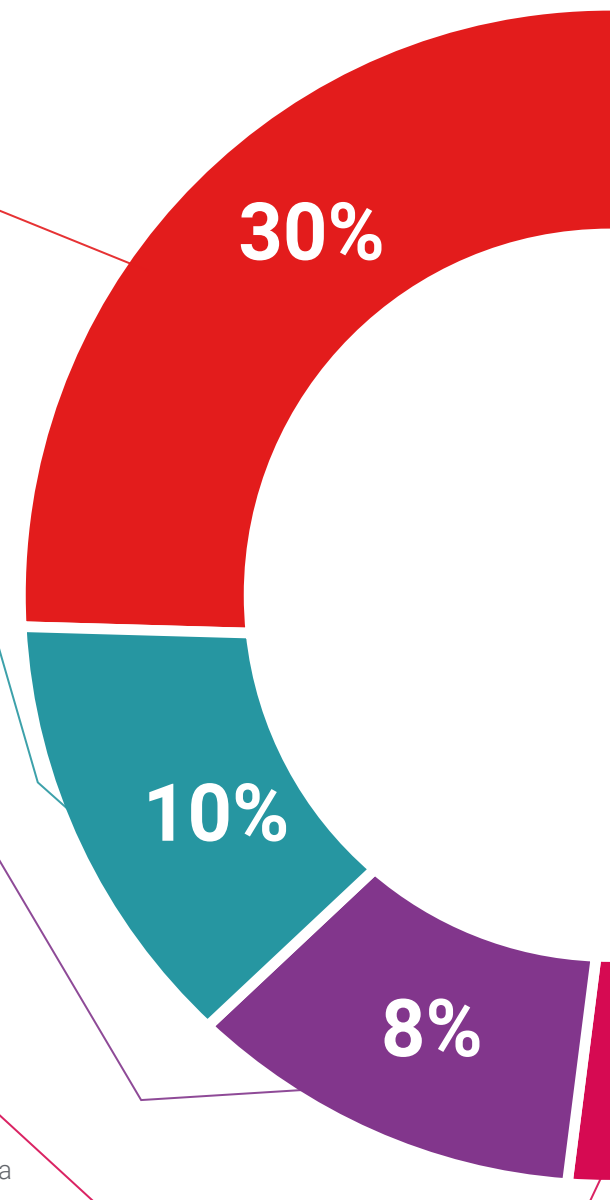
#### Pratiche di competenze e competenze

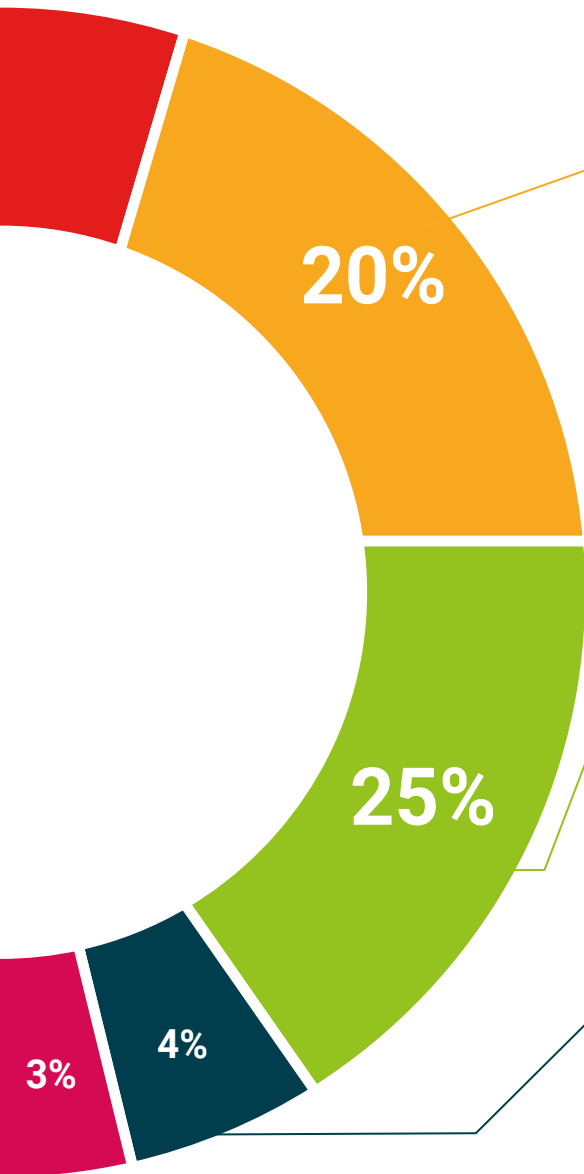
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



#### Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





#### Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



#### Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



# 06 Titolo

Il Corso Universitario in Marketing nel Metaverso garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo **Esperto Universitario in Marketing nel Metaverso** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata\* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Marketing nel Metaverso**

N° Ore Ufficiali: **450 o.**



\*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.



futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu



**Esperto Universitario**  
**Marketing nel Metaverso**

Modalità: Online

Durata: 6 mesi

Titolo: TECH Università Tecnologica

Ore teoriche: 450 o.

# Esperto Universitario

## Marketing nel Metaverso

