

Esperto Universitario

Metaverso ed Economia Gamificata



Esperto Universitario Metaverso ed Economia Gamificata

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-metaverso-economia-gamificata

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

Non solo Facebook (ora Meta) ha deciso di scommettere sul Metaverso, anche Google, Nvidia e Microsoft stanno investendo grandi fortune nello sviluppo di questo concetto di mondo virtuale. La recente apparizione al cinema di film come "Ready Player One", ci fa familiarizzare con questa realtà che sta diventando uno stile di vita fattibile, possibile e sempre più vicino. I videogiochi basati sui mercati *Blockchain* stanno definendo i percorsi di sviluppo che ogni informatico dovrebbe conoscere e gestire. Questo programma permette agli studenti di avvantaggiarsi imparando già da ora concetti che prenderanno sempre più piede nel mondo reale, specializzandosi sugli ambienti del Metaverso come sistema essenziale nello sviluppo dell'economia gamificata. Nonostante le sue parvenze astratte, i contenuti saranno facilmente comprensibili grazie al metodo di insegnamento utilizzato, che privilegia l'approccio del *Relearning*, combinando casi reali e attuali nei diversi moduli.





“

Mai un mondo astratto aveva suscitato un interesse così tangibile, fatti avanti e scopri i diversi aspetti del Metaverso”

La professione dell'informatico è impegnativa e deve concentrarsi sull'istruzione continua e sull'aggiornamento di concetti teorici e pratici. Questo Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata, permette a chi lo studia di approfondire il concetto su cui sempre più CEO scommettono, e cioè che i sistemi sociali e interpersonali stanno cambiando ad un ritmo vertiginoso, dovuto alla diffusione della visione attraverso occhiali di realtà virtuale e di altri elementi che trasportano l'utente al mondo virtuale.

Una volta compresa l'architettura del Metaverso, si aprirà un nuovo mondo di possibilità economiche per lo studente attraverso la gamification. Il programma di questa qualifica è basato su un quadro teorico che comprende le ultime novità e strumenti tecnici, mettendo a contatto lo studente con i professionisti del settore, che gli forniranno in prima persona l'insegnamento migliore e più aggiornato.

TECH consente all'informatico ad ricoprire questa nuova posizione lavorativa emergente e in forte espansione attraverso un insegnamento 100% online, offrendo la possibilità di coniugare la vita personale con la specializzazione più innovativa. Grazie alla metodologia *Relearning*, non dovrà perdere lunghe ore di studio per acquisire i contenuti di questo programma.

Questo **Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata** 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 videogiochi
- ◆ 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



TECH ti offre la possibilità di lavorare nel mondo virtuale senza dover rinunciare ai tuoi impegni quotidiani grazie alla sua modalità 100% online"

“

Impara come gestire i sistemi di landing all'interno di un metaverso con gli insegnanti più qualificati del panorama accademico”

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.

Diventa un esperto del funzionamento di DEX, di economie decentralizzate e NFT.

Soffermarti sull'informatica generale non ti farà distinguere dalla concorrenza, è tempo di spiccare grazie ad una conoscenza innovativa.

NFT
NON-FUNGIBLE TOKEN

02 Obiettivi

Questo Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata consente agli studenti di guidare progetti tecnologici innovativi, di essere aggiornati sulle ultime novità del mercato e di lavorare in modo autonomo. Questo programma amplia la gamma di opportunità di lavoro per gli informatici, facendogli conoscere le ultime tendenze sociali nel settore dei consumi e dei videogiochi su cui stanno investendo le aziende più rinomate del pianeta. Inoltre, lo studente sarà in grado di mettere in pratica i concetti acquisiti nel campo di criptovalute, economie decentralizzate e NFT. È il passo decisivo per aggiornarsi a livello professionale e scommettere sull'economia gamificata.



“

Non conosci nessun esperto di Metaverso ed Economia Gamificata? Significa che è la tua occasione per progredire e distinguerti nel settore dell'informatica”

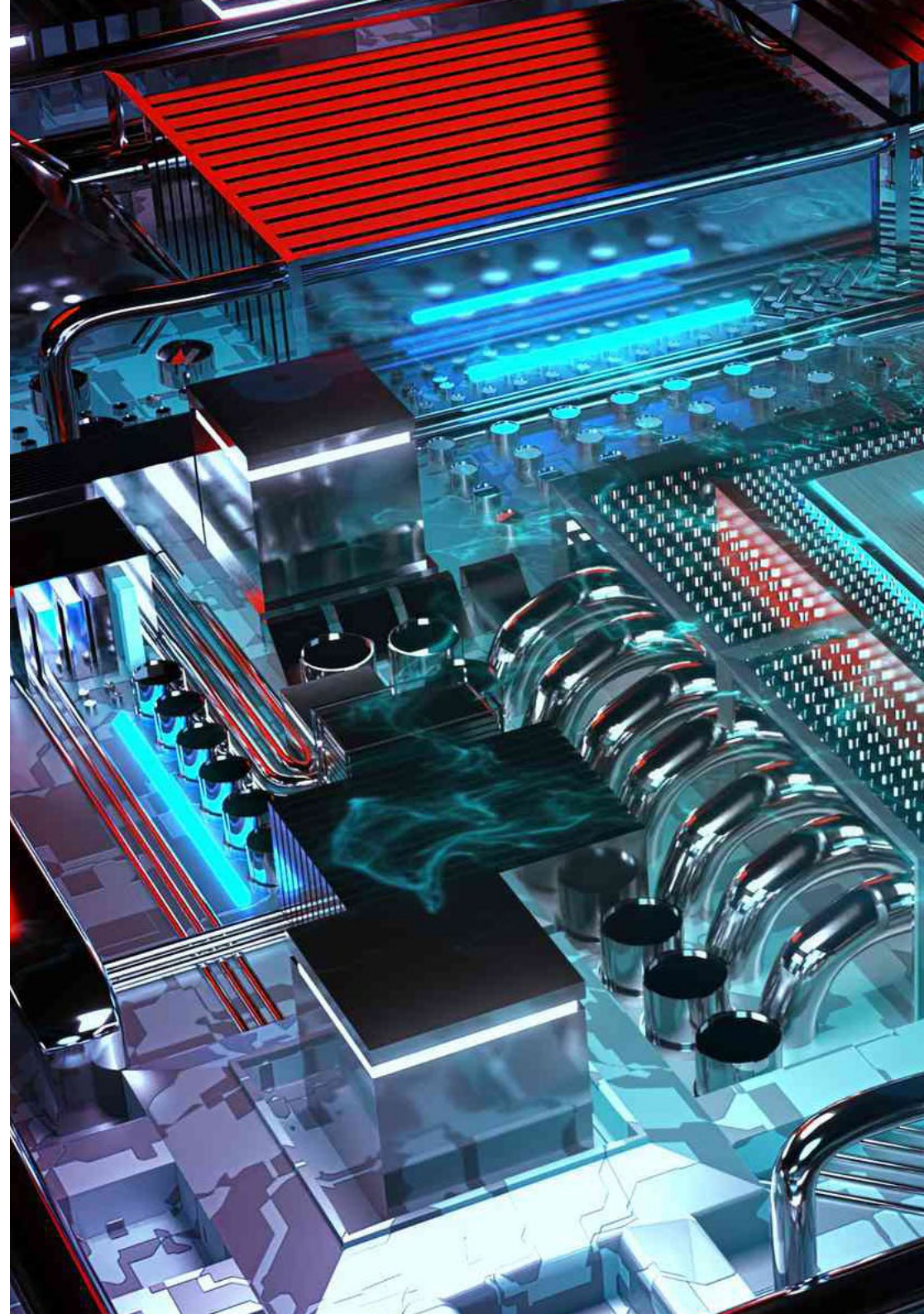


Obiettivi generali

- ◆ Individuare in maniera rigorosa e approfondita il funzionamento della tecnologia *Blockchain*, analizzando come i suoi pro e i suoi contro siano legati a come funziona la sua architettura
- ◆ Confrontare gli aspetti della *Blockchain* con le tecnologie convenzionali utilizzate nelle varie aree di applicazione in cui la tecnologia *Blockchain* è stata adottata
- ◆ Analizzare le principali caratteristiche della finanza decentralizzata nel contesto dell'economia *Blockchain*
- ◆ Stabilire le caratteristiche fondamentali dei *Tokens* non fungibili, il loro funzionamento e la loro diffusione dalla loro comparsa a oggi
- ◆ Comprendere il collegamento dei NFT con la *Blockchain* ed esaminare le strategie per generare ed estrarre valore dai *Tokens* non fungibili
- ◆ Esporre le caratteristiche delle principali criptovalute, il loro utilizzo, i livelli di integrazione con l'economia globale e i progetti di gamification virtuale



Guida progetti innovativi, accresci le tue abilità professionali e sviluppa tecniche Soft Skills per completare il tuo apprendimento





Obiettivi specifici

Modulo 1. Metaverso

- ◆ Analizzare lo stile coinvolgente di gioco mediante l'analisi dei costi, delle risorse tecnologiche e degli obiettivi futuri dell'impresa
- ◆ Categorizzare gli spazi all'interno di un metaverso in base alla loro posizione nel sistema economico
- ◆ Creare lavori legati al sistema economico del Metaverso
- ◆ Amministrare i sistemi di *Landing* all'interno di un Metaverso

Modulo 2. Piattaforme esterne

- ◆ Conoscere gli strumenti delle principali piattaforme che offrono servizi relativi a criptovalute, *Blockchain*, economie decentralizzate e NFT
- ◆ Utilizzare piattaforme esterne per aumentare la generazione di valore all'interno di un progetto gioco *Blockchain*
- ◆ Comprendere il funzionamento dei DEX

Modulo 3. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- ◆ Categorizzare gli elementi di un gioco in relazione al loro impatto sull'economia finale
- ◆ Identificare in che misura le variabili economiche di un gioco rientrano nella loro categoria
- ◆ Comprendere le relazioni proporzionali e inversamente proporzionali tra due o più variabili economiche
- ◆ Identificare i componenti della tecnologia *Blockchain*

03

Direzione del corso

Il personale docente di questo Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata è stato selezionato con un rigoroso processo per garantire agli studenti la massima qualità e innovazione del programma di studio. Si tratta di un team di esperti che hanno dedicato la loro vita professionale alla ricerca nel campo del Metaverso e dell'Economia Gamificata. TECH garantisce contenuti teorici applicabili a casi reali per migliorare la comprensione, e il loro impiego in possibili futuri progetti personali e professionali che possono presentarsi per l'informatico, offrendo la possibilità di scaricare e rivisitare i contenuti quando necessario durante i 6 mesi di durata del programma.





“

*La chiave che apre le porte ad
altri mondi è a portata di mano:
il Metaverso è già una realtà”*

Direzione



Dott. Olmo Cuevas, Alejandro

- ◆ Progettista di videogiochi e di economie Blockchain per Videogiochi
- ◆ Fondatore di Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Fondatore del progetto Niide
- ◆ Scrittore di narrativa fantasy e poesia in prosa

Personale docente

Dott.ssa Gálvez González, María Jesús

- ◆ Consulente Dideco e Responsabile del Dipartimento per le Donne del Comune di El Tabo
- ◆ Docente presso l'Istituto Professionale AIEP
- ◆ Capo del Dipartimento delle Politiche Sociali presso il Comune di El Tabo
- ◆ Laurea in Assistenza Sociale presso l'Università di Santo Tomás
- ◆ Master in Management Strategico del Personale e Gestione Organizzativa dei Talenti Umani
- ◆ Laurea in Economia Sociale presso l'Università di Santiago del Cile



04

Struttura e contenuti

Si tratta di un programma ideato specificamente per questa qualifica in Metaverso ed Economia Gamificata, quindi privilegia la specializzazione dell'informatico nel mondo virtuale. Il contenuto del programma è diviso in 3 moduli, che permetteranno agli studenti di strutturare il loro apprendimento e assimilare i concetti per sezioni in modo ordinato. TECH punta sul metodo *Relearning*, che si basa sulla ripetizione dei concetti, in modo che gli studenti possano assimilare i contenuti del programma in modo più rapido, sviluppando pienamente le capacità che consentono di prendere decisioni corrette.



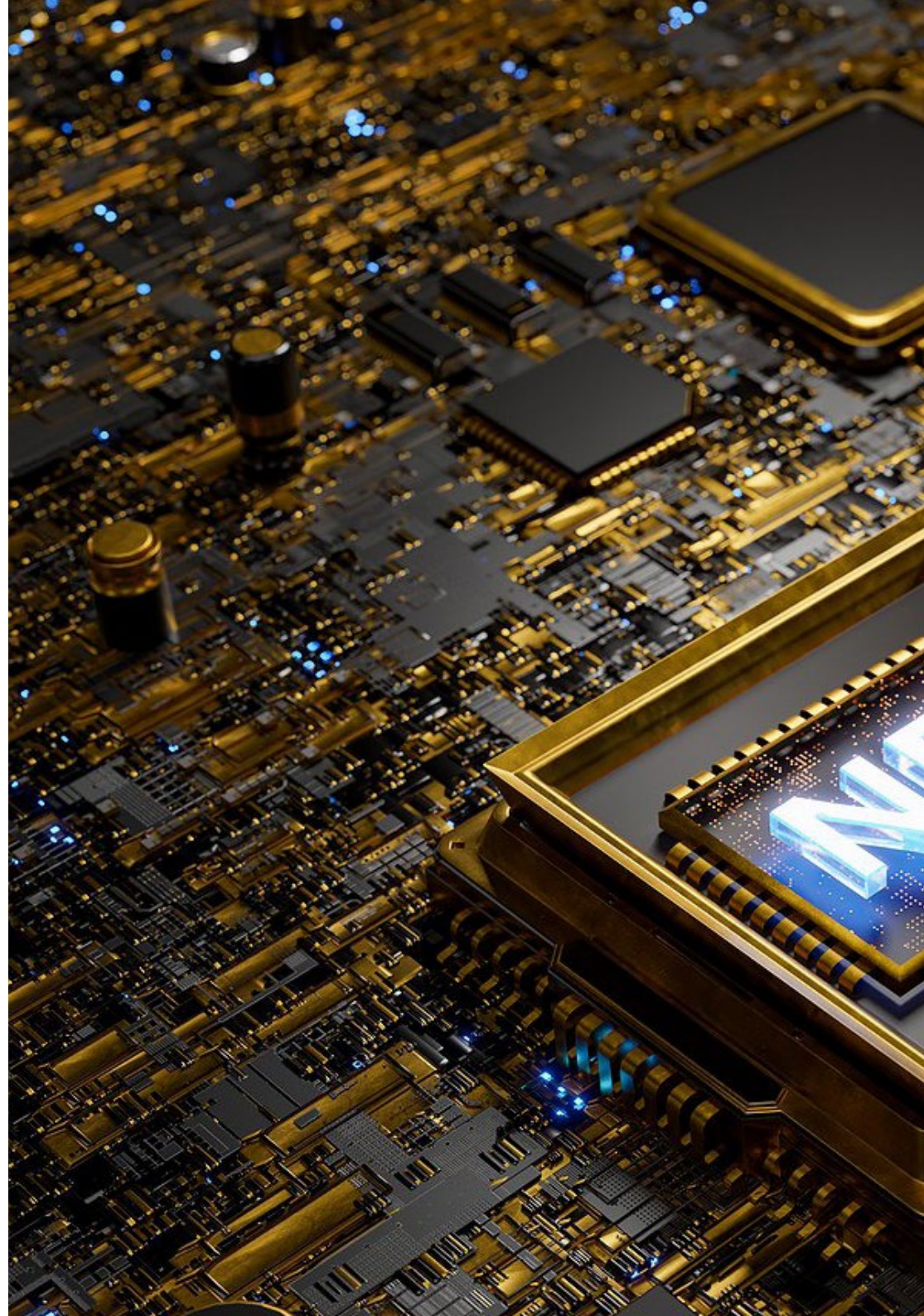


“

Dai una spinta alla tua carriera dedicando tempo all'apprendimento dei nuovi contesti del Metaverso e dell'Economia Gamificata, ovunque e in qualsiasi momento”

Modulo 1. Metaverso

- 1.1. Metaverso
 - 1.1.1. Metaverso
 - 1.1.2. Impatto sull'economia mondiale
 - 1.1.3. Impatto sullo sviluppo delle economie gamificate
- 1.2. Forme di accessibilità
 - 1.2.1. VR
 - 1.2.2. Computer
 - 1.2.3. Dispositivi mobili
- 1.3. Tipi di Metaverso
 - 1.3.1. Metaverso tradizionale
 - 1.3.2. Metaverso *Blockchain* centralizzato
 - 1.3.3. Metaverso *Blockchain* decentralizzato
- 1.4. Metaverso come spazio di lavoro
 - 1.4.1. Idea di lavoro nel Metaverso
 - 1.4.2. Creazione di servizi all'interno del Metaverso
 - 1.4.3. Punti critici da considerare per la generazione di impieghi
- 1.5. Metaverso come spazio di socializzazione
 - 1.5.1. Sistemi di interazione tra utenti
 - 1.5.2. Meccanismi di socializzazione
 - 1.5.3. Forme di monetizzazione
- 1.6. Metaverso come spazio di intrattenimento
 - 1.6.1. Spazi di allenamento nel Metaverso
 - 1.6.2. Modalità di gestione degli spazi adibiti all'allenamento
 - 1.6.3. Categorie di spazi di allenamento nel Metaverso



- 1.7. Sistema per l'acquisto e l'affitto di spazio nel Metaverso
 - 1.7.1. *Lands*
 - 1.7.2. *Aste*
 - 1.7.3. *Vendita diretta*
- 1.8. *Second Life*
 - 1.8.1. *Second Life* come pioniere dell'industria del Metaverso
 - 1.8.2. *Meccanica del gioco*
 - 1.8.3. *Strategie di monetizzazione adottate*
- 1.9. *Decentraland*
 - 1.9.1. *Decentraland* come Metaverso più remunerativo
 - 1.9.2. *Meccanica del gioco*
 - 1.9.3. *Strategie di monetizzazione adottate*
- 1.10. *Meta*
 - 1.10.1. *Meta*, l'azienda con il maggior impatto nello sviluppo di un Metaverso
 - 1.10.2. *Impatto sul mercato*
 - 1.10.3. *Dettagli del progetto*

Modulo 2. Piattaforme esterne

- 2.1. *DEX*
 - 2.1.1. *Caratteristiche*
 - 2.1.2. *Utilità*
 - 2.1.3. *Implementazione nelle economie gamificate*
- 2.2. *Swap*
 - 2.2.1. *Caratteristiche*
 - 2.2.2. *Principali Swap*
 - 2.2.3. *Implementazione nelle economie gamificate*
- 2.3. *Oracoli*
 - 2.3.1. *Caratteristiche*
 - 2.3.2. *Principali Swap*
 - 2.3.3. *Implementazione nelle economie gamificate*

- 2.4. *Staking*
 - 2.4.1. *Liquidity Pool*
 - 2.4.2. *Staking*
 - 2.4.3. *Farming*
- 2.5. Strumenti di sviluppo *Blockchain*
 - 2.5.1. *Geth*
 - 2.5.2. *Mist*
 - 2.5.3. *Truffle*
- 2.6. Strumenti di sviluppo *Blockchain: Embark*
 - 2.6.1. *Embark*
 - 2.6.2. *Ganache*
 - 2.6.3. *Blockchain Testnet*
- 2.7. Studi di Marketing
 - 2.7.1. *DefiPulse*
 - 2.7.2. *Skew*
 - 2.7.3. *Trading View*
- 2.8. *Tracking*
 - 2.8.1. *CoinTracking*
 - 2.8.2. *CryptoCompare*
 - 2.8.3. *Blackfolio*
- 2.9. *Bot di Trading*
 - 2.9.1. *Aspetti*
 - 2.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 2.9.3. *AlgoTrader*
- 2.10. Strumenti di coniazione
 - 2.10.1. *Aspetti*
 - 2.10.2. *NiceHash*
 - 2.10.3. *What to Mine*

Modulo 3. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- 3.1. Variabili economiche gamificate
 - 3.1.1. Vantaggi della frammentazione
 - 3.1.2. Analogie con l'economia reale
 - 3.1.3. Criteri di suddivisione
- 3.2. Ricerche
 - 3.2.1. Individuali
 - 3.2.2. Per gruppi
 - 3.2.3. Globali
- 3.3. Risorse
 - 3.3.1. *Por Game-Desing*
 - 3.3.2. Tangibili
 - 3.3.3. Intangibili
- 3.4. Entità
 - 3.4.1. Giocatori
 - 3.4.2. Enti a risorsa singola
 - 3.4.3. Enti a risorse multiple
- 3.5. Fonti
 - 3.5.1. Condizioni di generazione
 - 3.5.2. Localizzazione
 - 3.5.3. Rapporto di produzione
- 3.6. Uscite
 - 3.6.1. Consumabili
 - 3.6.2. Costi di manutenzione
 - 3.6.3. *Time Out*
- 3.7. Convertitori
 - 3.7.1. NPC
 - 3.7.2. Manifattura
 - 3.7.3. Circostanze speciali

- 3.8. Scambio
 - 3.8.1. Mercati pubblici
 - 3.8.2. Negozi privati
 - 3.8.3. Mercati esterni
- 3.9. Esperienza
 - 3.9.1. Meccanica degli acquisti
 - 3.9.2. Applicare la meccanica dell'esperienza alle variabili economiche
 - 3.9.3. Penalità e limiti di esperienza
- 3.10. *Deadlock*
 - 3.10.1. Ciclo delle risorse
 - 3.10.2. Collegare le variabili economiche con i *Deadlock*
 - 3.10.3. Applicare i *Deadlock* alle meccaniche di gioco

“

Sai che il concetto del Metaverso è il futuro: cosa aspetti a indirizzare la tua carriera in questo settore di cui tutti parlano?”

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

L'Esperto Universitario in Metaverso ed Economia Gamificata garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto 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 Metaverso ed Economia Gamificata** 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 Metaverso ed Economia Gamificata**

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 inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Metaverso ed Economia
Gamificata

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Metaverso ed Economia Gamificata