

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía
Blockchain para Videojuegos



Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

Modalidad: Online

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad Tecnológica

Horas lectivas: 1.500 h.

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/master/master-crypto-gaming-economia-blockchain-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 14

04

Dirección del curso

pág. 18

05

Estructura y contenido

pág. 22

06

Metodología

pág. 32

07

Titulación

pág. 40

01 Presentación

Las criptomonedas, NFT y tecnología *Blockchain* han revolucionado el mundo informático en los últimos años. Cada vez son más los sectores que aprovechan el avance imparable de estas nuevas tecnologías, siendo el de los videojuegos uno de los que más se ha beneficiado. La llegada del nuevo sector del *Crypto-Gaming*, con títulos tan pujantes como Alien Worlds o Axie Infinity, ha hecho que muchos informáticos se replanteen especializarse en este sector. Los conocimientos que se requieren para ello son muy específicos, por lo que hace falta una profundización exhaustiva en DeFi, plataformas externas, metaverso, economías gamificadas y más cuestiones imprescindibles para todo profesional del *Crypto-Gaming*. Esta titulación ofrece, precisamente, un repaso por todas las áreas que el informático debe dominar para lanzarse con éxito a un sector en pleno auge. Todo ello, además, apoyado por un equipo docente de primera categoría y un formato 100% online que favorece la compaginación del programa con toda clase de actividad personal o laboral.





“

Posiciónate con ventaja en un sector en pleno crecimiento, donde tus dotes de informática y tu especialización en Crypto-Gaming te harán una pieza imprescindible en cualquier equipo de desarrollo”

Con grandes empresas como Microsoft haciendo movimientos hacia el metaverso o la nueva identidad corporativa de Facebook, Meta, se hace evidente que el futuro de la informática pasará indudablemente por las tecnologías *Blockchain*. El sector de los videojuegos, en constante crecimiento, no es ajeno a estos cambios. Actualmente, el *Crypto-Gaming* se postula como una de las grandes opciones de futuro para desarrolladores e informáticos de todo el mundo.

Y es que las opciones son infinitas. Con éxitos ya asentados como Axie Infinity o R-Planet, los informáticos especializados en el *Crypto-Gaming* y las economías gamificadas partirán con una ventaja destacable para liderar los proyectos del futuro. Ubisoft o Square Enix, gigantes de la industria, están invirtiendo ya grandes cantidades de dinero en este sector, por lo que se trata de una oportunidad importante para dar un salto cualitativo a nivel profesional.

Este Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos ha sido creado, precisamente, para ofrecerle al informático las bases de conocimiento y profundización necesarias con las que liderar proyectos de videojuegos con economías gamificadas de todo tipo. A lo largo de todo el temario se repasarán tanto las principales criptomonedas, como Bitcoin o Ethereum, así como todos los conceptos cruciales para dominar todas las ramas del *Blockchain*.

El contenido, basado en los casos prácticos de mayor éxito, impulsará la carrera del informático hacia los estudios de *Crypto-Gaming* con mayor repercusión. La metodología pedagógica y el formato, completamente online, terminan darle al programa la flexibilidad necesaria con la que poder eliminar las clases presenciales y los horarios prefijados. Así, es el alumno el que decide donde, como y cuando asumir toda la carga lectiva.

Este **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en criptomonedas, Blockchain y videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Incluye en tu CV un Máster Título Propio que impulsará tu carrera hacia el mejor de los éxitos en el panorama cripto



Accede a una biblioteca de contenidos multimedia rica en variedad, pudiendo profundizar en aquellos temas que más te interesen a través de lecturas complementarias y vídeos en detalle"

Inscríbete en este Máster Título Propio y descubre todos los secretos del Crypto-Gaming para crear economías gamificadas exitosas y atractivas para jugadores de todo el mundo.

No dejes escapar la oportunidad de dar un salto hacia las tecnologías del futuro y adelántate a los demás especializándote ya en Crypto-Gaming.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Dado que el sector del *Crypto-Gaming* está en pleno crecimiento, el objetivo principal de este programa es dotar al informático de todas las herramientas, estrategias y conocimientos necesarios para poder destacar rápidamente en esta industria. Así, la enseñanza incluye módulos dedicados a todos los temas más relevantes sobre este ámbito, apoyándose siempre en los casos de mayor éxito, analizándolos de manera minuciosa para poder entenderlos y reproducirlos incluso en proyectos propios.



“

Conseguirás alcanzar las metas propuestas en este programa incluso antes de finalizarlo gracias a la innovadora metodología pedagógica de TECH”



Objetivos generales

- ◆ Identificar sistemáticamente y en la profundidad de sus partes el funcionamiento de la tecnología *Blockchain*, desarrollando como sus ventajas y desventajas están ligadas a la manera en la que su arquitectura funciona
- ◆ Contrastar los aspectos de la *Blockchain* con las tecnologías convencionales empleadas en las diversas aplicaciones a las que la tecnología *Blockchain* se ha llevado
- ◆ Analizar las principales características de las finanzas descentralizadas en el marco de la economía *Blockchain*
- ◆ Establecer las características fundamentales de los tokens no fungibles, su funcionamiento y despliegue desde su aparición hasta la actualidad
- ◆ Comprender la vinculación de los NFT con *Blockchain* y examinar las estrategias para generar y extraer valor de los tokens no fungibles
- ◆ Exponer las características de las principales criptomonedas, su uso, niveles de integración con la economía global y proyectos virtuales de gamificación



Estarás acompañado en todo momento por un equipo técnico y docente altamente capacitado y comprometido con tu mejora personal y profesional





Objetivos específicos

Módulo 1. *Blockchain*

- ◆ Identificar los componentes de la tecnología *Blockchain*
- ◆ Determinar ventajas de la *Blockchain* en proyectos de emprendimiento
- ◆ Seleccionar tipos de redes a doc. con los objetivos propuestos al planificar un proyecto de economía gamificada
- ◆ Elegir y administrar una *wallet* (Cartera digital)

Módulo 2. DeFi

- ◆ Adquirir los conocimientos necesarios para hacer uso de proyectos basados en DeFi
- ◆ Identificar las ventajas que las finanzas descentralizadas ofrecen al a economía gamificada
- ◆ Identificar los distintos niveles de riesgos asumibles en el empleo de DeFi
- ◆ Describir como los mercados descentralizados constituyen aplicaciones enmarcadas en las DeFi
- ◆ Identificar las capas relevantes para el sector de economía gamificada

Módulo 3. NFT

- ◆ Mintear nuevos NFTs
- ◆ Determinar propiedades de NFTs
- ◆ Generar estrategias de innovación a partir de la tecnología NFT
- ◆ Introducir NFT en economías gamificadas
- ◆ Comprender el funcionamiento del sistema de Minado de NFT en las economías gamificadas
- ◆ Identificar el valor de un NFT en el mercado
- ◆ Emplear estrategias de valorización de NFT

Módulo 4. Análisis de Criptomonedas

- ♦ Discriminar las criptomonedas que más se adecuen a los emprendimientos futuros
- ♦ Realizar estimaciones de comportamiento de las criptomonedas
- ♦ Interpretar alzas y desplomes de las criptomonedas
- ♦ Establecer criterios en la selección de *Stablecoins*

Módulo 5. Redes

- ♦ Discriminar la selección de redes óptima a los fines propuestos en un futuro emprendimiento, a través de los ejemplos de uso y características principales de cada una de ellas
- ♦ Comprender el funcionamiento de las redes y establecer una estrategia a partir ellas
- ♦ Desarrollar planes para mejorar la accesibilidad nivel usuario a partir de las redes

Módulo 6. Metaverso

- ♦ Analizar la forma de inmersión de tu juego a través del análisis de costos, recursos tecnológicos y objetivos de emprendimientos futuros
- ♦ Categorizar los espacios dentro de un metaverso en función de su lugar en el sistema económico
- ♦ Formular puestos de trabajo relacionados con el sistema económico del metaverso
- ♦ Administrar sistemas de *landing* dentro de un metaverso

Módulo 7. Plataformas Externas

- ♦ Conocer las herramientas de las principales plataformas que ofrecen servicios relacionados con las criptomonedas, *Blockchain*, economías descentralizadas y NFT
- ♦ Utilizar las plataformas externas para aumentar la generación de valor dentro de un proyecto juego *Blockchain*
- ♦ Comprender el funcionamiento de los DEX





Módulo 8. Análisis de variables en economías gamificada

- ♦ Categorizar elementos dentro de un juego en relación con su incidencia dentro de la economía final del juego
- ♦ Identificar los grados que admiten dentro de su categoría las variables economías dentro de un juego
- ♦ Comprender las relaciones proporcionales e inversamente proporcionales entre dos o más variables económicas

Módulo 9. Sistemas económicos gamificados

- ♦ Construir la economía de un juego
- ♦ Elaborar un entorno económico sustentable a largo plazo
- ♦ Describir los puntos críticos de la economía *Blockchain* en un proyecto de emprendimiento
- ♦ Identificar cómo se comporta la red de elementos que componen el sistema económico de un juego *Blockchain*
- ♦ Orientar la economía de un juego a los fines de rentabilidad propuestos

Módulo 10. Análisis de videojuegos *Blockchain*

- ♦ Discernir cuales son las estrategias económicas que han presentado mayor estabilidad y rentabilidad en los proyectos actuales del mercado
- ♦ Identificar los márgenes de estabilidad y rentabilidad en proyectos de economía gamificada
- ♦ Dominar las tendencias del mercado en juego *Blockchain* a partir de su participación, estabilidad y rentabilidad

03

Competencias

Las competencias que debe desarrollar el informático para adentrarse con éxito en el sector de los criptovideojuegos son diversas. No solo se trata de conocimientos teóricos o prácticos, sino de competencias transversales fundamentales hoy en día en cualquier industria en crecimiento. Por ello, durante todo el programa se fomentará en el alumno la autogestión del tiempo, resolución de problemas complejos, análisis y pensamiento crítico, así como aprendizaje activo. Con todo ello, los argumentos del informático para acceder a los mejores proyectos de *Crypto-Gaming* se verán ampliamente reforzados.



“

Benefíciate de todas las ventajas que te aporta TECH para estudiar esta titulación a tu propio ritmo, dándote las claves llevar tus competencias al máximo nivel”

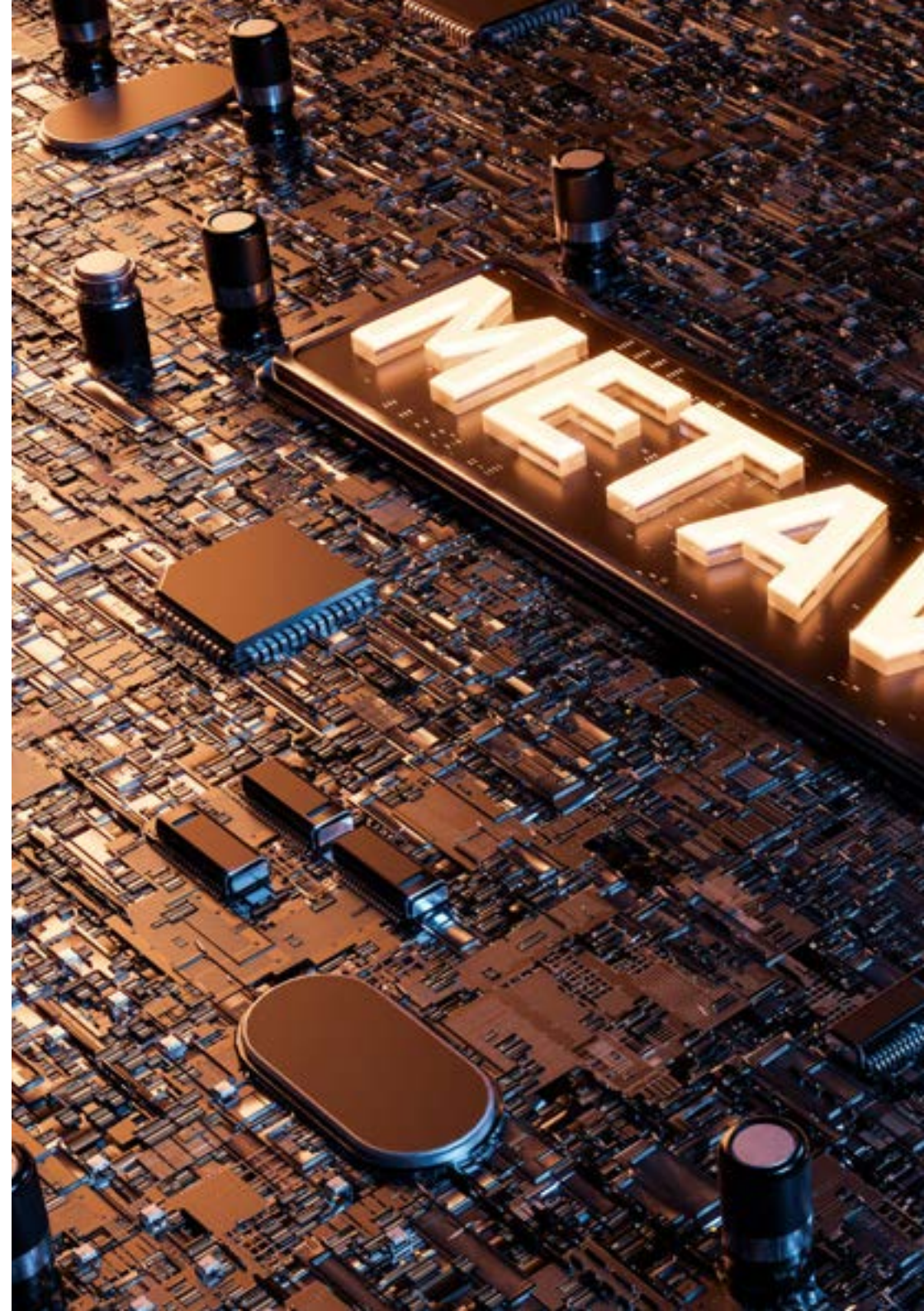


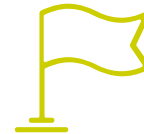
Competencias generales

- ♦ Comprender el carácter revolucionario del *Blockchain* y planificar objetivos de emprendimiento acorde su funcionamiento
- ♦ Identificar el potencial y ventajas que el modelo DeFi tiene para emprendimientos futuros a la vez que manejar las principales diferencias que mantiene con otros modelos económicos
- ♦ Analizar la relación y formas de implementación de tokens no fungibles con economías gamificadas
- ♦ Comprender el funcionamiento y constitución del Metaverso
- ♦ Planear formas de integración de las plataformas externas de *Blockchain* a nuestro proyecto de gamificación



Profundiza en los casos de mayor éxito del mundo del Crypto-Gaming, conociendo todas las claves estratégicas para poder aplicarlas en tu propio trabajo"





Competencias específicas

- ◆ Evaluar niveles de riesgo en proyectos DeFi
- ◆ Trazar estrategias de préstamos y trading en DeFi
- ◆ Conocer las distintas formas de construcción de un espacio virtual descentralizado y analizar las oportunidades económicas relativas al éste fenómeno mercantil
- ◆ Establecer las diferencias entre el *Bitcoin* y las *Altcoins*
- ◆ Diagnosticar el grado de utilidad de las plataformas externas en un determinado proyecto de gamificación *blockchain*
- ◆ Diferenciar el nivel de impacto que poseen las diversas variables en las economías gamificadas
- ◆ Identificar los tipos de activos en la creación de una economía gamificada
- ◆ Establecer economías a partir de las variables económicas gamificadas y generar economías sustentables a largo plazo
- ◆ Analizar las posibilidades de éxito de un sistema económico a partir del estudio de su economía interna
- ◆ Seleccionar proyectos cuyas características sean similares a nuestro emprendimiento como objeto de estudio y validación de futuras estrategias para generar rentabilidad y valor en nuestros activos digitales

04

Dirección del curso

A fin de garantizar una enseñanza de la mayor calidad posible, TECH cuenta con los docentes más versados en las tecnologías de *Blockchain*, criptomonedas y metaverso. De este modo, el contenido teórico de la titulación se ve enriquecido por la propia experiencia práctica de los docentes, que han volcado todos sus mejores consejos y secretos para emprender proyectos de *Crypto-Gaming* propios o unirse a equipos de desarrollo en torno a este nuevo sector.



“

*Los docentes te orientarán a lo largo de todo el
Máster Título Propio de forma personalizada,
atendiendo a tus preguntas a través del aula virtual”*

Dirección



D. Olmo Cuevas, Alejandro

- Fundador de Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- Fundador del proyecto Niide
- Diseñador de videojuegos y economías *Blockchain* para videojuegos
- Escritor de narrativa fantástica y prosa poética



Profesores

D. Gálvez González, Danko Andrés

- ◆ Asesor comercial en Niide, proyecto de economía gamificada en *Blockchain*
- ◆ Programador HTML Y CCS en proyectos de didácticas de aprendizaje
- ◆ Ejecutivo de ventas en Movistar y Virgin Mobile
- ◆ Licenciado en Educación en la Universidad de Playa Ancha Ciencias de la Educación

Dña. Gálvez González, María Jesús

- ◆ Asesora Dideco y Encargada del Área de la Mujer de la Municipalidad de El Tabo
- ◆ Docente en el Instituto Profesional AIEP
- ◆ Jefa del Departamento Social de la Municipalidad de El Tabo
- ◆ Licenciada en Trabajo Social en la Universidad de Santo Tomás
- ◆ Máster en Dirección Estratégica de Personas y Gestión Organizacional del Talento Humano
- ◆ Diplomada en Economía Social en la Universidad de Santiago de Chile

D. Olmo Cuevas, Víctor

- ◆ Cofundador, Diseñador de Juego y Economista de Juego en Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Diseñador web y jugador profesional de videojuegos
- ◆ Jugador y profesor profesional de Póker Online
- ◆ Diseñador Gráfico en Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Analista de proyecto e inversor en Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Técnico de laboratorio químico
- ◆ Diseñador gráfico

05

Estructura y contenido

El *Relearning*, metodología pedagógica en la que TECH es pionera, garantiza que la experiencia académica del informático será mucho más efectiva y rentable. Esto se consigue repitiendo los conceptos de *Crypto-Gaming* más importantes durante toda la titulación, consiguiéndose así una asimilación más natural por parte del alumno. Esto también implica un ahorro importante en el número de horas que se deben invertir para obtener esta titulación, obteniendo apoyo en forma de ejercicios de autoevaluación, video resúmenes y mucho más contenido multimedia de gran calidad.

“

Todo el contenido estará disponible para su descarga, pudiendo aprovecharlo incluso como guía de referencia una vez finalices la titulación”

Módulo 1. Blockchain

- 1.1. Blockchain
 - 1.1.1. Blockchain
 - 1.1.2. La nueva economía Blockchain
 - 1.1.3. La descentralización como fundamento de la economía Blockchain
- 1.2. Tecnologías Blockchain
 - 1.2.1. Cadena de bloques de Bitcoin
 - 1.2.2. Proceso de validación, potencia de computo
 - 1.2.3. Hash
- 1.3. Tipos de Blockchain
 - 1.3.1. Cadena Pública
 - 1.3.2. Cadena Privada
 - 1.3.3. Cadena Híbrida o Federada
- 1.4. Tipos de Redes
 - 1.4.1. Red Centralizada
 - 1.4.2. Red Distribuida
 - 1.4.3. Red Descentralizada
- 1.5. Smart Contracts
 - 1.5.1. Smart Contract
 - 1.5.2. Proceso de generación de un Smart Contract
 - 1.5.3. Ejemplos y Aplicaciones de Smart Contract
- 1.6. Wallets
 - 1.6.1. Wallets
 - 1.6.2. Utilidad e importancia de una Wallet
 - 1.6.3. Hot & Cold Wallet
- 1.7. Economía Blockchain
 - 1.7.1. Ventajas de la economía Blockchain
 - 1.7.2. Nivel de riesgo
 - 1.7.3. Gas Fee
- 1.8. Seguridad
 - 1.8.1. Revolución en los sistemas de seguridad
 - 1.8.2. Transparencia absoluta
 - 1.8.3. Ataques a la Blockchain

- 1.9. Tokenización
 - 1.9.1. Tokens
 - 1.9.2. Tokenización
 - 1.9.3. Modelos Tokenizados
- 1.10. Aspectos legales
 - 1.10.1. Como la arquitectura afecta la capacidad de regulación
 - 1.10.2. Jurisprudencia
 - 1.10.3. Legislaciones actuales sobre Blockchain

Módulo 2. DeFi

- 2.1. DeFi
 - 2.1.1. DeFi
 - 2.1.2. Origen
 - 2.1.3. Críticas
- 2.2. La descentralización del mercado
 - 2.2.1. Ventajas económicas
 - 2.2.2. Creación de productos financieros
 - 2.2.3. Préstamos de DeFi
- 2.3. Componentes DeFi
 - 2.3.1. Capa 0
 - 2.3.2. Capa de protocolo de software
 - 2.3.3. Capa de aplicación y capa de agregación
- 2.4. Intercambios descentralizados
 - 2.4.1. Intercambio de Tokens
 - 2.4.2. Añadiendo liquidez
 - 2.4.3. Eliminando liquidez
- 2.5. Mercados DeFi
 - 2.5.1. MarketDAO
 - 2.5.2. Mercado de Predicción Argus
 - 2.5.3. Ampleforth
- 2.6. Claves
 - 2.6.1. Yield farming
 - 2.6.2. Minería de liquidez
 - 2.6.3. Componibilidad

- 2.7. Diferencias con otros sistemas
 - 2.7.1. Tradicional
 - 2.7.2. Fintech
 - 2.7.3. Comparativa
- 2.8. Riesgos a tener en cuenta
 - 2.8.1. Descentralización incompleta
 - 2.8.2. Seguridad
 - 2.8.3. Errores de uso
- 2.9. Aplicaciones DeFi
 - 2.9.1. Préstamos
 - 2.9.2. *Trading*
 - 2.9.3. Derivados
- 2.10. Proyectos en desarrollo
 - 2.10.1. AAVE
 - 2.10.2. DydX
 - 2.10.3. *Money on Chain*

Módulo 3. NFT

- 3.1. NFT
 - 3.1.1. NFTs
 - 3.1.2. Vinculación NFT y *Blockchain*
 - 3.1.3. Creación de NFT
- 3.2. Creando un NFT
 - 3.2.1. Diseño y contenido
 - 3.2.2. Generación
 - 3.2.3. *Metadata* y *Freeze Metada*
- 3.3. Opciones de venta de NFT en economías gamificadas
 - 3.3.1. Venta directa
 - 3.3.2. Subasta
 - 3.3.3. *Whitelist*
- 3.4. Estudio de mercados NFT
 - 3.4.1. Opensea
 - 3.4.2. Immutable *Marketplace*
 - 3.4.3. Gemini

- 3.5. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas
 - 3.5.1. Valor de uso
 - 3.5.2. Valor estético
 - 3.5.3. Valor real
- 3.6. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas: minado
 - 3.6.1. Minado de NFT
 - 3.6.2. *Merge*
 - 3.6.3. *Burn*
- 3.7. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas: consumibles
 - 3.7.1. NFT consumible
 - 3.7.2. Sobres de NFT
 - 3.7.3. Calidad de NFT
- 3.8. Análisis de sistemas gamificados basados en NFT
 - 3.8.1. Alien Worlds
 - 3.8.2. Gods Unchained
 - 3.8.3. R-Planet
- 3.9. NFT como incentivo de inversión y trabajo
 - 3.9.1. Privilegios de participación en la inversión
 - 3.9.2. Colecciones vinculadas a trabajos específicos de difusión
 - 3.9.3. Suma de fuerzas
- 3.10. Áreas de innovación en desarrollo
 - 3.10.1. Música en NFT
 - 3.10.2. Video NFT
 - 3.10.3. Libros NFT

Módulo 4. Análisis de criptomonedas

- 4.1. *Bitcoin*
 - 4.1.1. *Bitcoins*
 - 4.1.2. El *Bitcoin* como indicador de mercado
 - 4.1.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.2. *Altcoins*
 - 4.2.1. Principales características y diferencias respecto al *Bitcoin*
 - 4.2.2. Impacto en el mercado
 - 4.2.3. Análisis de proyectos vinculantes

- 4.3. Ethereum
 - 4.3.1. Principales características y funcionamiento
 - 4.3.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
 - 4.3.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.4. *Binance Coin*
 - 4.4.1. Principales características y funcionamiento
 - 4.4.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
 - 4.4.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.5. *Stablecoins*
 - 4.5.1. Características
 - 4.5.2. Proyectos en funcionamiento a partir de *Stablecoins*
 - 4.5.3. Usos de las *Stablecoins* en economías gamificadas
- 4.6. Principales *Stablecoins*
 - 4.6.1. USDT
 - 4.6.2. USDC
 - 4.6.3. BUSD
- 4.7. *Trading*
 - 4.7.1. *Trading* en economías gamificadas
 - 4.7.2. Cartera equilibrada
 - 4.7.3. Cartera desequilibrada
- 4.8. *Trading*: DCA
 - 4.8.1. DCA
 - 4.8.2. *Trading* posicional
 - 4.8.3. *Daytrading*
- 4.9. Riesgos
 - 4.9.1. Formación de precios
 - 4.9.2. Liquidez
 - 4.9.3. Economía mundial
- 4.10. Aspectos legales
 - 4.10.1. Regulación de minería
 - 4.10.2. Derechos de consumidores
 - 4.10.3. Garantía y seguridad





Módulo 5. Redes

- 5.1. La revolución de los *Smart Contract*
 - 5.1.1. El nacimiento de los *Smart Contract*
 - 5.1.2. Alojamiento de aplicaciones
 - 5.1.3. Seguridad en los procesos informáticos
- 5.2. Metamask
 - 5.2.1. Aspectos
 - 5.2.2. Impacto en la accesibilidad
 - 5.2.3. Manejo de activos en Metamask
- 5.3. Tron
 - 5.3.1. Aspectos
 - 5.3.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.3.3. Desventajas y beneficios
- 5.4. Ripple
 - 5.4.1. Aspectos
 - 5.4.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.4.3. Desventajas y beneficios
- 5.5. Ethereum
 - 5.5.1. Aspectos
 - 5.5.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.5.3. Desventajas y beneficios
- 5.6. Polygon MATIC
 - 5.6.1. Aspectos
 - 5.6.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.6.3. Desventajas y beneficios
- 5.7. Wax
 - 5.7.1. Aspectos
 - 5.7.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.7.3. Desventajas y beneficios

- 5.8. ADA Cardano
 - 5.8.1. Aspectos
 - 5.8.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.8.3. Desventajas y beneficios
- 5.9. Solana
 - 5.9.1. Aspectos
 - 5.9.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.9.3. Desventajas y beneficios
- 5.10. Proyectos y migraciones
 - 5.10.1. Redes adecuadas al proyecto
 - 5.10.2. Migraciones
 - 5.10.3. *Crosschain*

Módulo 6. Metaverso

- 6.1. Metaverso
 - 6.1.1. Metaverso
 - 6.1.2. Impacto en la economía mundial
 - 6.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas
- 6.2. Formas de accesibilidad
 - 6.2.1. VR
 - 6.2.2. Ordenadores
 - 6.2.3. Dispositivos móviles
- 6.3. Tipos de Metaverso
 - 6.3.1. Metaverso tradicional
 - 6.3.2. Metaverso *blockchain* Centralizado
 - 6.3.3. Metaverso *blockchain* Descentralizado
- 6.4. Metaverso como espacio de trabajo
 - 6.4.1. Idea del trabajo dentro del Metaverso
 - 6.4.2. Creación de servicios dentro del Metaverso
 - 6.4.3. Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos
- 6.5. Metaverso como espacio de sociabilización
 - 6.5.1. Sistemas de interacción entre usuarios
 - 6.5.2. Mecánicas de sociabilización
 - 6.5.3. Formas de rentabilización

- 6.6. Metaverso como espacio de entretenimiento
 - 6.6.1. Espacios de entrenamiento en el metaverso
 - 6.6.2. Formas de administración de espacios de entrenamiento
 - 6.6.3. Categorías de espacios de entrenamiento en el metaverso
- 6.7. Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso
 - 6.7.1. *Lands*
 - 6.7.2. Subastas
 - 6.7.3. Venta directa
- 6.8. Second Life
 - 6.8.1. Second Life como pionero en la industria del metaverso
 - 6.8.2. Mecánicas de juego
 - 6.8.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 6.9. Decentraland
 - 6.9.1. Decentraland como el metaverso de mayor rentabilidad registrada
 - 6.9.2. Mecánicas de juego
 - 6.9.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 6.10. Meta
 - 6.10.1. Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un metaverso
 - 6.10.2. Impacto en el mercado
 - 6.10.3. Detalles del proyecto

Módulo 7. Plataformas externas

- 7.1. DEX
 - 7.1.1. Características
 - 7.1.2. Utilidades
 - 7.1.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.2. *Swaps*
 - 7.2.1. Características
 - 7.2.2. Principales *Swaps*
 - 7.2.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.3. Oráculos
 - 7.3.1. Características
 - 7.3.2. Principales *Swaps*
 - 7.3.3. Implementación en economías gamificadas

- 7.4. *Staking*
 - 7.4.1. *Liquidity Pool*
 - 7.4.2. *Staking*
 - 7.4.3. *Farming*
- 7.5. Herramientas de desarrollo *Blockchain*
 - 7.5.1. *Geth*
 - 7.5.2. *Mist*
 - 7.5.3. *Truffle*
- 7.6. Herramientas de desarrollo *Blockchain*: Embark
 - 7.6.1. *Embark*
 - 7.6.2. *Ganache*
 - 7.6.3. *Blockchain Testnet*
- 7.7. Estudios de marketing
 - 7.7.1. *DefiPulse*
 - 7.7.2. *Skew*
 - 7.7.3. *Trading View*
- 7.8. *Tracking*
 - 7.8.1. *CoinTracking*
 - 7.8.2. *CryptoCompare*
 - 7.8.3. *Blackfolio*
- 7.9. *Bots de Tradings*
 - 7.9.1. *Aspectos*
 - 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 7.9.3. *AlgoTrader*
- 7.10. Herramientas de minería
 - 7.10.1. *Aspectos*
 - 7.10.2. *NiceHash*
 - 7.10.3. *What to mine*

Módulo 8. Análisis de variables en economías gamificadas

- 8.1. Variables económicas gamificadas
 - 8.1.1. Ventajas de la fragmentación
 - 8.1.2. Similitudes con la economía real
 - 8.1.3. Criterios de división
- 8.2. Búsquedas
 - 8.2.1. Individuales
 - 8.2.2. Por grupos
 - 8.2.3. Globales
- 8.3. Recursos
 - 8.3.1. Por *Game-design*
 - 8.3.2. Tangibles
 - 8.3.3. Intangibles
- 8.4. Entidades
 - 8.4.1. Jugadores
 - 8.4.2. Entidades de recurso único
 - 8.4.3. Entidades de recurso múltiple
- 8.5. Fuentes
 - 8.5.1. Condiciones de generación
 - 8.5.2. Localización
 - 8.5.3. Ratio de producción
- 8.6. Salidas
 - 8.6.1. Consumibles
 - 8.6.2. Costos de mantención
 - 8.6.3. *Time out*
- 8.7. Convertidores
 - 8.7.1. NPC
 - 8.7.2. Manufactura
 - 8.7.3. Circunstancias especiales
- 8.8. Intercambio
 - 8.8.1. Mercados públicos
 - 8.8.2. Tiendas privadas
 - 8.8.3. Mercados externos

- 8.9. Experiencia
 - 8.9.1. Mecánicas de adquisición
 - 8.9.2. Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas
 - 8.9.3. Penalizaciones y límites de experiencia
- 8.10. *Deadlocks*
 - 8.10.1. Ciclo de Recursos
 - 8.10.2. Vinculación de variables economías con *Deadlocks*
 - 8.10.3. Aplicar *Deadlocks* en las mecánicas de juego

Módulo 9. Sistemas económicos gamificados

- 9.1. Sistemas *Free to Play*
 - 9.1.1. Caracterización de economías *Free to Play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.1.2. Arquitecturas en economías *Free to Play*
 - 9.1.3. Diseño económico
- 9.2. Sistemas *Freemium*
 - 9.2.1. Caracterización de economías *Freemium* y principales puntos de rentabilización
 - 9.2.2. Arquitecturas de economías *Play to Earn*
 - 9.2.3. Diseño económico
- 9.3. Sistemas *Pay to Play*
 - 9.3.1. Caracterización de economías *Pay to Play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.3.2. Arquitectura en economías *Play to Play*
 - 9.3.3. Diseño económico
- 9.4. Sistemas basados en PvP
 - 9.4.1. Caracterización de economías basadas en *Pay to play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.4.2. Arquitectura en economías PvP
 - 9.4.3. Taller de diseño económico
- 9.5. Sistema de *Seasons*
 - 9.5.1. Caracterización de economías basadas en *Seasons* y principales puntos de rentabilización
 - 9.5.2. Arquitectura en economías *Season*
 - 9.5.3. Diseño económico
- 9.6. Sistemas económicos en *Sandbox* o *Mmorpg*
 - 9.6.1. Caracterización de economías basadas en *Sandbox* y principales puntos de rentabilización
 - 9.6.2. Arquitectura en economías *Sandbox*
 - 9.6.3. Diseño económico
- 9.7. Sistema *Trading Card Game*
 - 9.7.1. Caracterización de economías basadas en *Trading Card Game* y principales puntos de rentabilización
 - 9.7.2. Arquitectura en economías *Trading Card Game*
 - 9.7.3. Taller de diseño económico
- 9.8. Sistemas PvE
 - 9.8.1. Caracterización de economías basadas en PvE y principales puntos de rentabilización
 - 9.8.2. Arquitectura en economías PvE
 - 9.8.3. Taller de diseño económico
- 9.9. Sistemas de apuestas
 - 9.9.1. Caracterización de economías basadas en apuestas y principales puntos de rentabilización
 - 9.9.2. Arquitectura en economías de apuestas
 - 9.9.3. Diseño económico
- 9.10. Sistemas dependientes de economías externas
 - 9.10.1. Caracterización de economías dependientes y principales puntos de rentabilización
 - 9.10.2. Arquitectura en economías dependientes
 - 9.10.3. Diseño económico

Módulo 10. Análisis de videojuegos Blockchain

10.1. Star Atlas

10.1.1. Mecánicas de Juego

10.1.2. Sistema económico

10.1.3. Usabilidad

10.2. Outer Ring

10.2.1. Mecánicas de Juego

10.2.2. Sistema económico

10.2.3. Usabilidad

10.3. Axie Infinity

10.3.1. Mecánicas de Juego

10.3.2. Sistema económico

10.3.3. Usabilidad

10.4. Splinterlands

10.4.1. Mecánicas de Juego

10.4.2. Sistema económico

10.4.3. Usabilidad

10.5. R-Planet

10.5.1. Mecánicas de Juego

10.5.2. Sistema Económico

10.5.3. Usabilidad

10.6. Ember Sword

10.6.1. Mecánicas de Juego

10.6.2. Sistema económico

10.6.3. Usabilidad

10.7. Big Time

10.7.1. Mecánicas de juego

10.7.2. Sistema económico

10.7.3. Usabilidad

10.8. Gods Unchained

10.8.1. Mecánicas de juego

10.8.2. Sistema económico

10.8.3. Usabilidad

10.9. Illuvium

10.9.1. Mecánicas de juego

10.9.2. Sistema económico

10.9.3. Usabilidad

10.10. Upland

10.10.1. Mecánicas de juego

10.10.2. Sistema económico

10.10.3. Usabilidad



Matricúlate, no pierdas la ambición. Aprende a crear y dar los mejores acabados en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos con este Máster Título Propio

06

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aún a de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



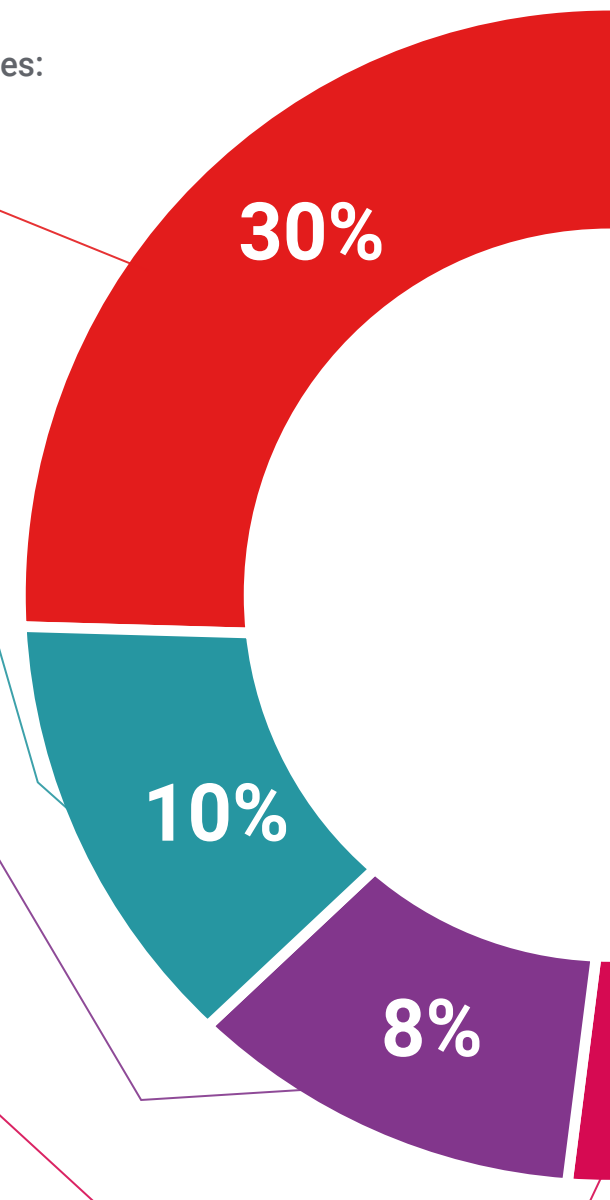
Prácticas de habilidades y competencias

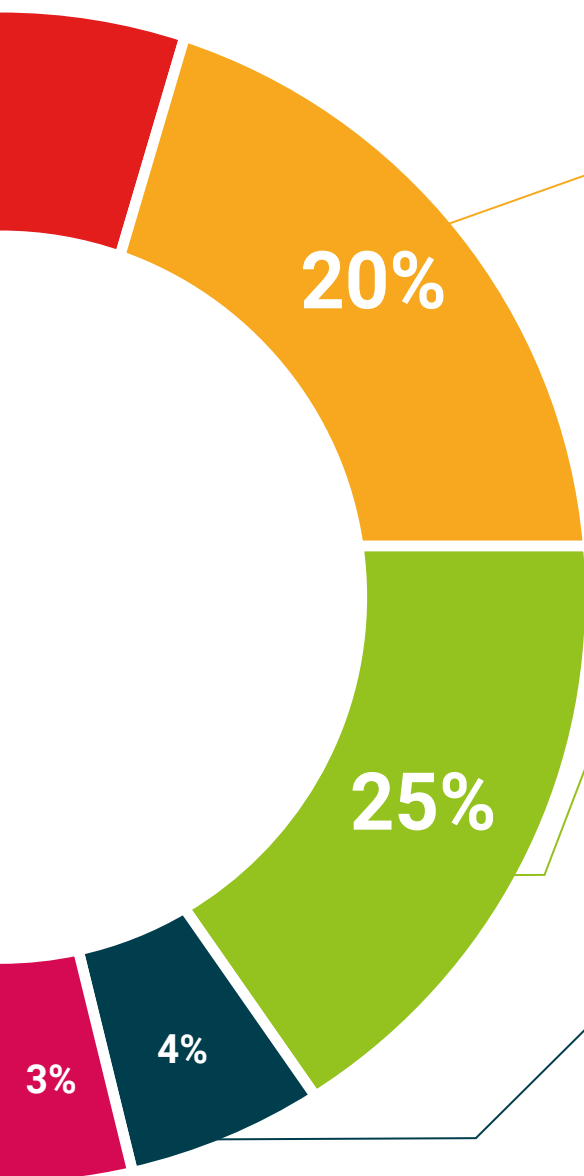
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



07

Titulación

El Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

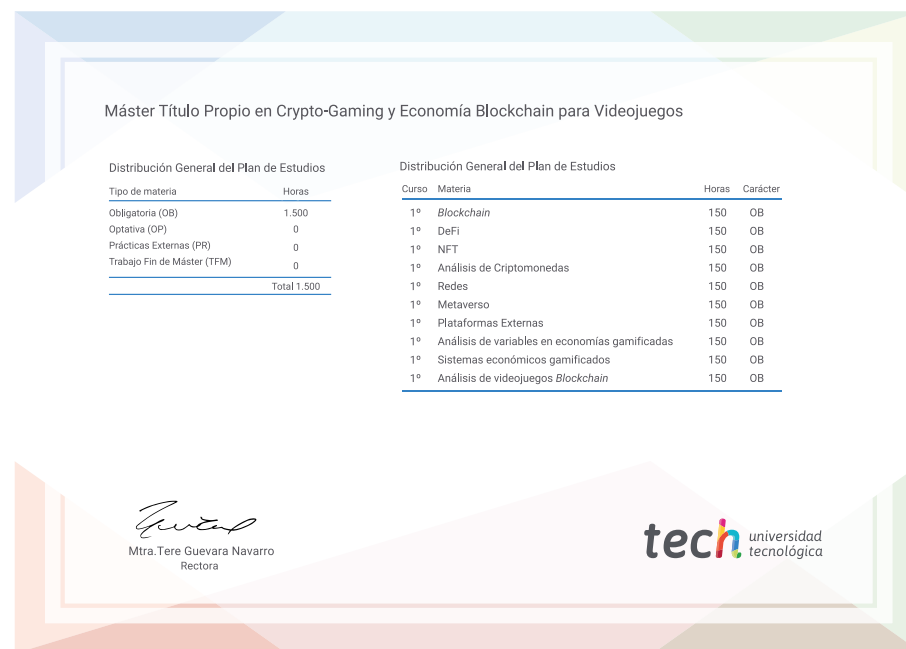
Este **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía
Blockchain para Videojuegos