Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

60 créditos ECTS

Horas lectivas: **1.500 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/master/master-crypto-gaming-economia-Blockchain-videojuegos**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Dirección de curso — pág. 18

05 Estructura y contenido — pág. 22

06 Metodología — pág. 32

07 Titulación — pág. 40

01

Presentación

El *Blockchain*, NFT y criptomonedas se postulan como la gran revolución futura de los Videojuegos. Las grandes compañías como Ubisoft o Square Enix no han ignorado el potencial de estas nuevas tecnologías, realizando inversiones destacables y comprometiéndose a abrir camino hacia futuros proyectos con grandes oportunidades. Esto abre un panorama de especialización excelente para los profesionales del mundo de los Videojuegos, pues los que posean los conocimientos más avanzados y asentados en *Crypto-Gaming* tendrán una ventaja competitiva considerable para incluso liderar el desarrollo de los Videojuegos del futuro. Elaborado por un panel de expertos en el mundo de la Economía *Blockchain*, este programa presenta las claves, información y conocimientos más importantes para posicionarse como un destacado especialista en *Crypto-Gaming*. Todo ello con la ventaja, además, de ser 100% online y compatible con toda clase de responsabilidades profesionales o personales.





Sé el futuro de los Videojuegos gracias a las oportunidades que se te abrirán dominando el Blockchain, NFT y Crypto-Gaming con este programa"

La influencia del *Blockchain* y las nuevas economías virtuales en torno a Criptomonedas, NFT y otros activos está ya haciéndose notar en casi todos los sectores. Tanto es así que incluso Facebook ha cambiado su nombre a Meta para reflejar una apuesta de futuro segura y confiable en el Metaverso. Los Videojuegos no son un sector ajeno a estos cambios y las grandes compañías empiezan a mostrar cada vez más interés en un área con amplias miras de futuro.

Sistemas gamificados como Alien Worlds, R-Planet o Axie Infinity son solo una muestra del potencial y atractivo que generan estos Videojuegos para personas de todo el mundo. El profesional del *gaming* que domine ampliamente el mercado de criptomonedas, NFT, Metaverso y sistemas *Blockchain* poseerá los conocimientos necesarios para liderar los grandes títulos del futuro o crear incluso los suyos propios en un entorno de fomento del emprendimiento excepcional.

Con esta motivación surge, precisamente, este Máster Título Propio de TECH, en el que se recogen los avances, herramientas y teoría más avanzada en torno al *Crypto-Gaming*. Un panel de profesionales con experiencia en proyectos *Blockchain* y confección de economías gamificadas ha elaborado 10 módulos de completo conocimiento con los que profundizar en variables económicas gamificadas, análisis de criptomonedas, NFT, *DeFi*, *Blockchain* y muchos más campos imprescindibles para todo profesional de los Videojuegos que quiera especializarse.

Además, el alumno cuenta con la ventaja de poder distribuir el mismo la carga lectiva según desee. TECH ha eliminado tanto las clases presenciales como los horarios prefijados, otorgando una flexibilidad total para compaginar este programa con cualquier tipo de actividad exigente ya sea a nivel personal o profesional. Los contenidos se pueden descargar desde el aula virtual hacia todo dispositivo con conexión a internet, pudiendo estudiarlos desde la comodidad de la tablet, ordenador o incluso smartphone de preferencia.

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

Todo el material didáctico al que tendrás acceso te servirá como guía de referencia en tus proyectos de Crypto-Gaming, ya sean de iniciativa propia o en alguna de las grandes compañías del videojuego”

No dejes escapar una oportunidad única de acceder a un material moderno y exhaustivo, adaptado tanto a los retos actuales del Crypto-Gaming como a las oportunidades inminentes para alcanzar el éxito"

Examina en profundidad las diferentes estrategias y métodos para sacar la máxima rentabilidad a la tecnología Blockchain y minado de criptomonedas en entornos gamificados.

Da un paso al frente y especialízate ya en las tecnologías que definirán el futuro de los Videojuegos en los próximos años.

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.

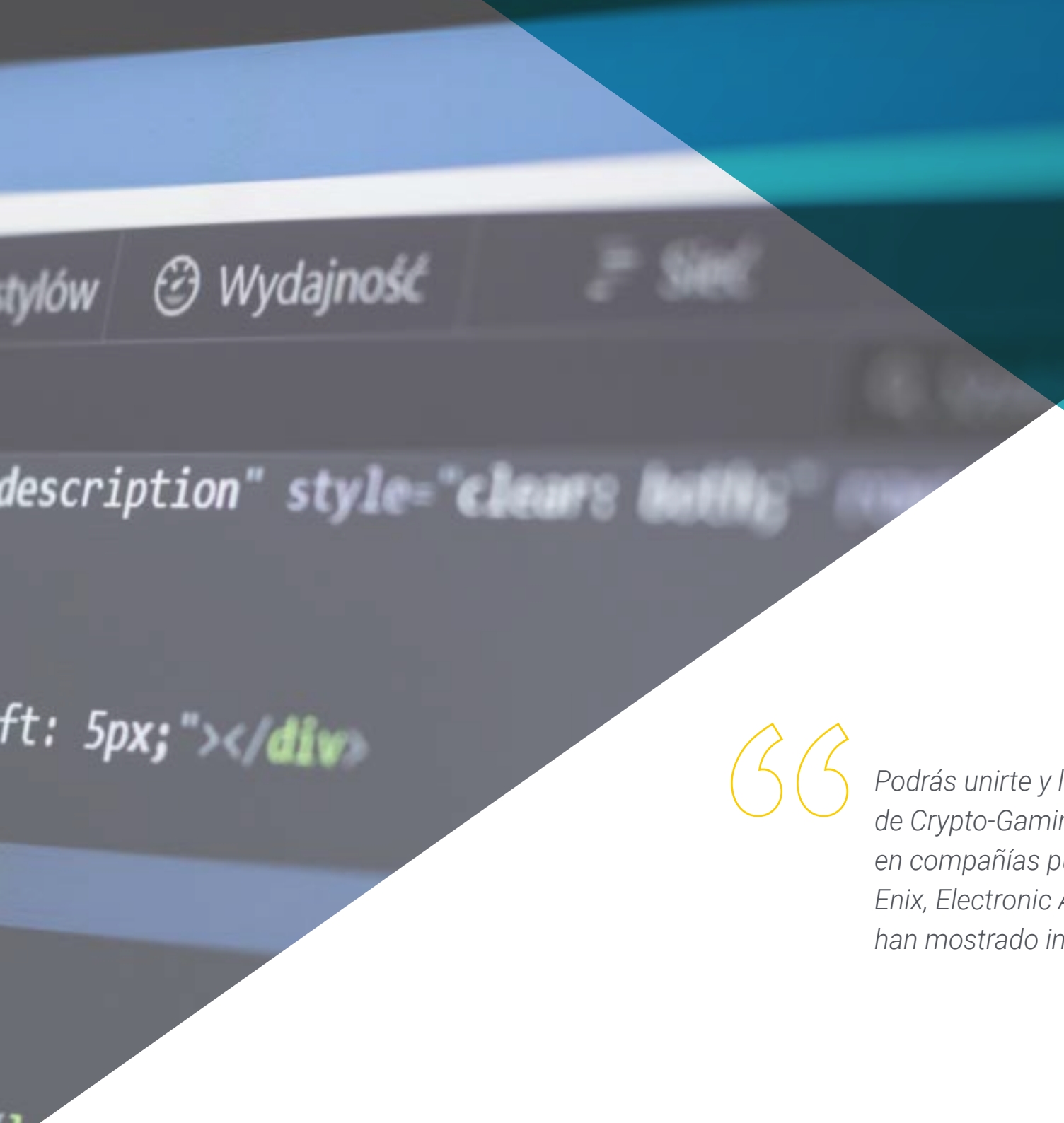


02

Objetivos

Siendo el mundo de las criptomonedas y el *Blockchain* uno en constante cambio y evolución, la necesidad de disponer de las últimas novedades en este entorno se vuelve fundamental para alcanzar un gran status profesional. Por ello este programa no se centra solo en la propia teoría al respecto, sino que profundiza en el análisis de los principales casos de éxito de *Crypto-Gaming* para ofrecer una contextualización y visión práctica única. Así, el objetivo de este programa es dotar al profesional de los Videojuegos de las herramientas y técnicas con las que sortear las dificultades en Economía *Blockchain*, tanto presentes como futuras, con pericia y conocimientos perfeccionados.





Podrás unirte y liderar los proyectos de Crypto-Gaming más prestigiosos en compañías punteras como Square Enix, Electronic Arts o Ubisoft, que ya han mostrado interés en esta tecnología"

Objetivos generales

- Identificar sistemáticamente y en la profundidad de sus partes el funcionamiento de la tecnología *Blockchain*, desarrollando cómo 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





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 ad hoc. 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 a la 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 NFT
- Determinar propiedades de NFT
- 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 óptimas para 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 mejor la accesibilidad nivel usuario a partir de las redes

Módulo 6. Metaverso

- Analizar la forma de inmersión del 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 de 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 economícas 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

Gracias a la metodología pedagógica de TECH superarás todos los objetivos propuestos en el programa, mejorando tu comprensión y uso del Crypto-Gaming conforme avanzas en cada módulo"

03

Competencias

Las nuevas tecnologías de *Blockchain* y criptomonedas requieren de un gran nivel de especialización y pericia por parte del profesional de los Videojuegos. Por ello, el enfoque práctico que tiene esta titulación hace especial inciso en las competencias que deben desarrollarse para no solo comprender y entender entornos *Blockchain* gamificados, sino también saber adaptarlos a multitud de escenarios, haciendo uso de todos los recursos criptográficos más modernos. Así, el egresado podrá desenvolverse con soltura en proyectos simples y complejos relacionados con el *Crypto-Gaming*, siendo capaz de asumir los roles más vitales dentro de los equipos de trabajo.





Tendrás las herramientas, conocimientos y capacidades técnicas necesarias para convertirte en un miembro imprescindible de cualquier equipo de desarrollo en Crypto-Gaming"

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 reconocer 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* al proyecto de gamificación

Lleva tus habilidades profesionales a un nuevo nivel estudiando los casos de mayor éxito en Crypto-Gaming, que incluyen a Axie Infinity, Splinterlands y Alien Worlds"





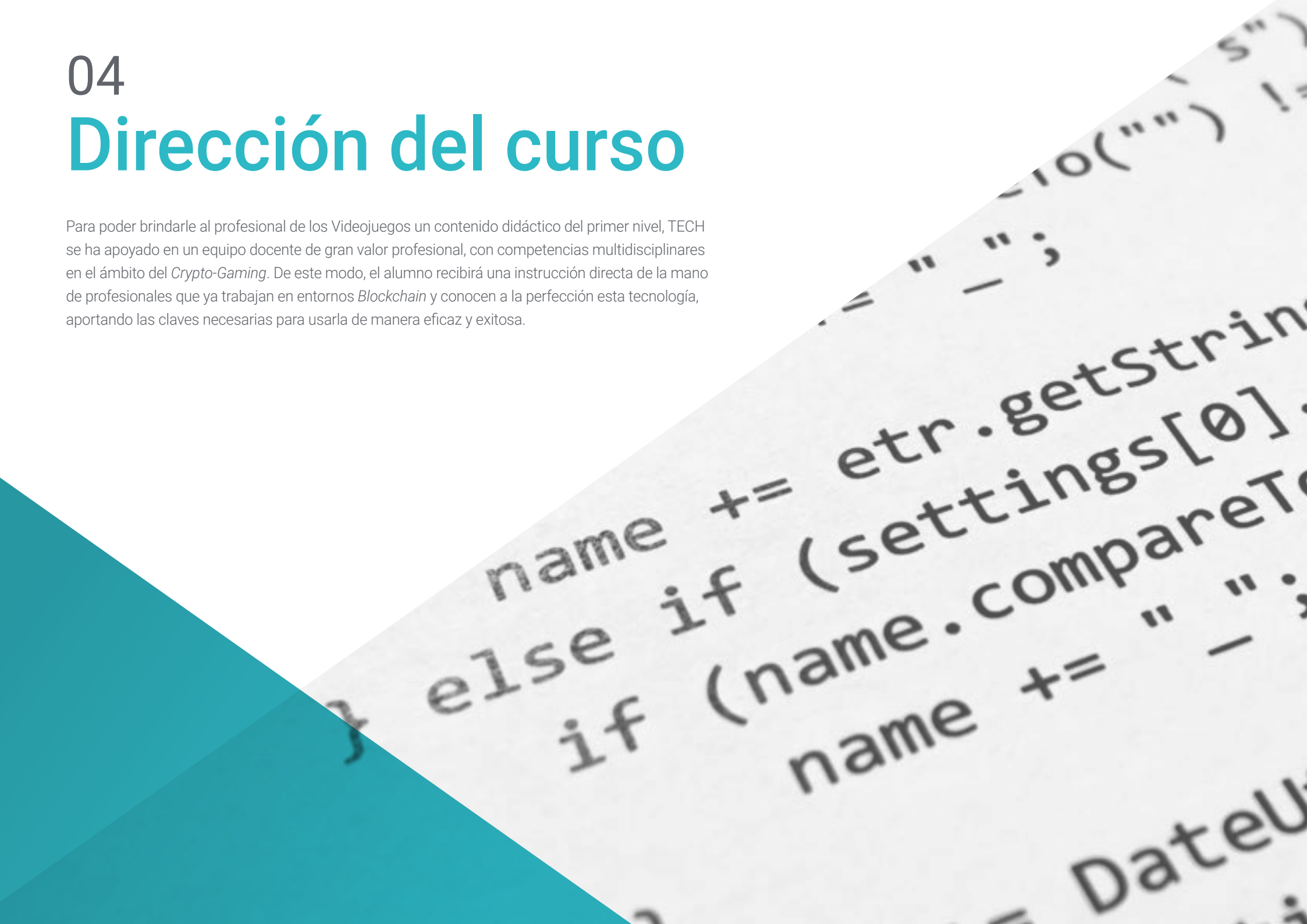
Competencias específicas

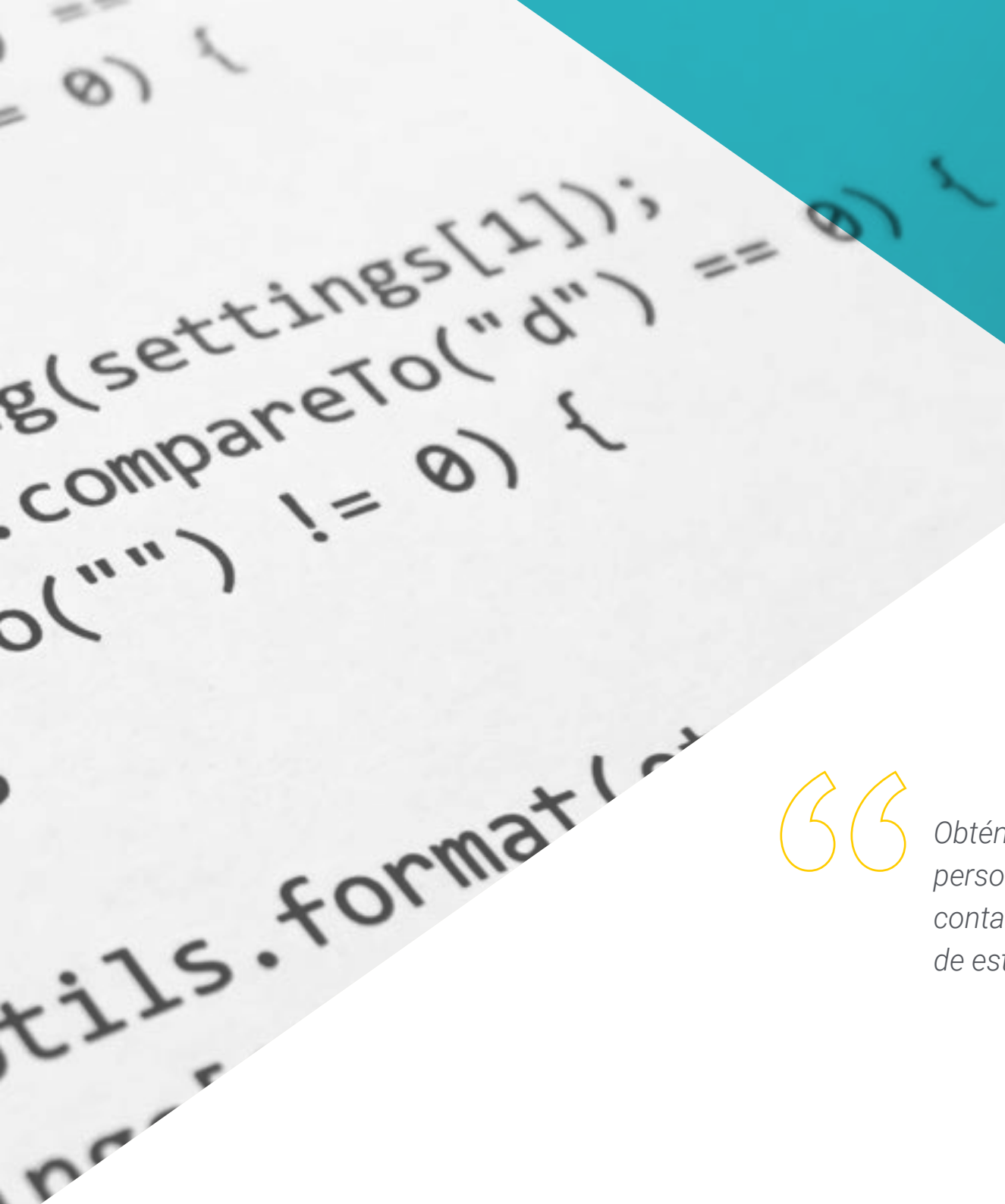
- Evaluar niveles de riesgo en proyectos *DeFi*
- Trazar estrategias de préstamos y *trading* en *DeFi*
- Conocer las distintas formas de construcción de un espacio virtual descentralizado y analizar las oportunidades económicas relativas a este fenómeno mercantil
- Establecer las diferencias entre el 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 al emprendimiento como objeto de estudio y validación de futuras estrategias para generar rentabilidad y valor en activos digitales

04

Dirección del curso

Para poder brindarle al profesional de los Videojuegos un contenido didáctico del primer nivel, TECH se ha apoyado en un equipo docente de gran valor profesional, con competencias multidisciplinares en el ámbito del *Crypto-Gaming*. De este modo, el alumno recibirá una instrucción directa de la mano de profesionales que ya trabajan en entornos *Blockchain* y conocen a la perfección esta tecnología, aportando las claves necesarias para usarla de manera eficaz y exitosa.





Obtén una tutorización completamente personalizada a tus intereses, teniendo contacto directo con el personal docente de este Máster Título Propio”

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 de Ciencias de la Educación

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

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

05

Estructura y contenido

Dado que el *Crypto-Gaming* y las tecnologías relacionadas con el mismo son complejas, TECH se ha apoyado en la metodología pedagógica de mayor éxito para elaborar todos los contenidos de este programa, el *Relearning*. Esto quiere decir que los conceptos teóricos y prácticos más importantes se reiteran a lo largo de toda la titulación, resultando por tanto en un aprendizaje mucho más sencillo y directo para el profesional de los Videojuegos.





La biblioteca de contenidos a la que tendrás acceso incluye numerosos vídeos en detalle y casos prácticos reales en los que apoyarte para contextualizar todos los temas tratados"

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 cómputo
- 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. ¿Cómo 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

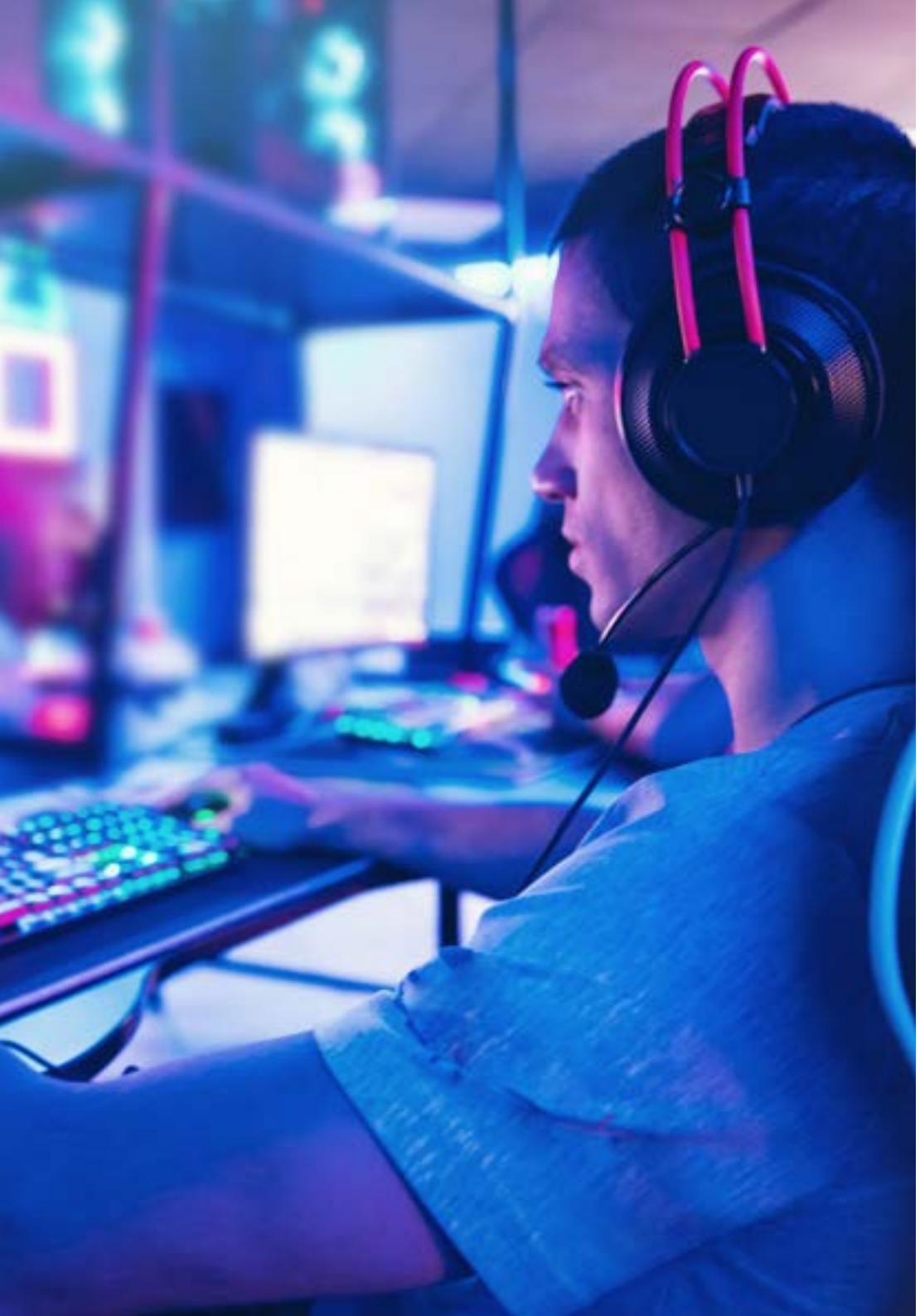
2.2. La descentralización del mercado
- 2.2.1. Ventajas económicas
- 2.2.2. Creación de productos financieros
- 2.2.3. Préstamos de *DeFi*

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. MarkerDAO
- 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. NFT
- 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 Metadata*

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. *Day Trading*

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. *Cross Chain*

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. *Truffe*

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. Blockfolio

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 economícas 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

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 negocios 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 tomasen decisiones y emitiesen 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 de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

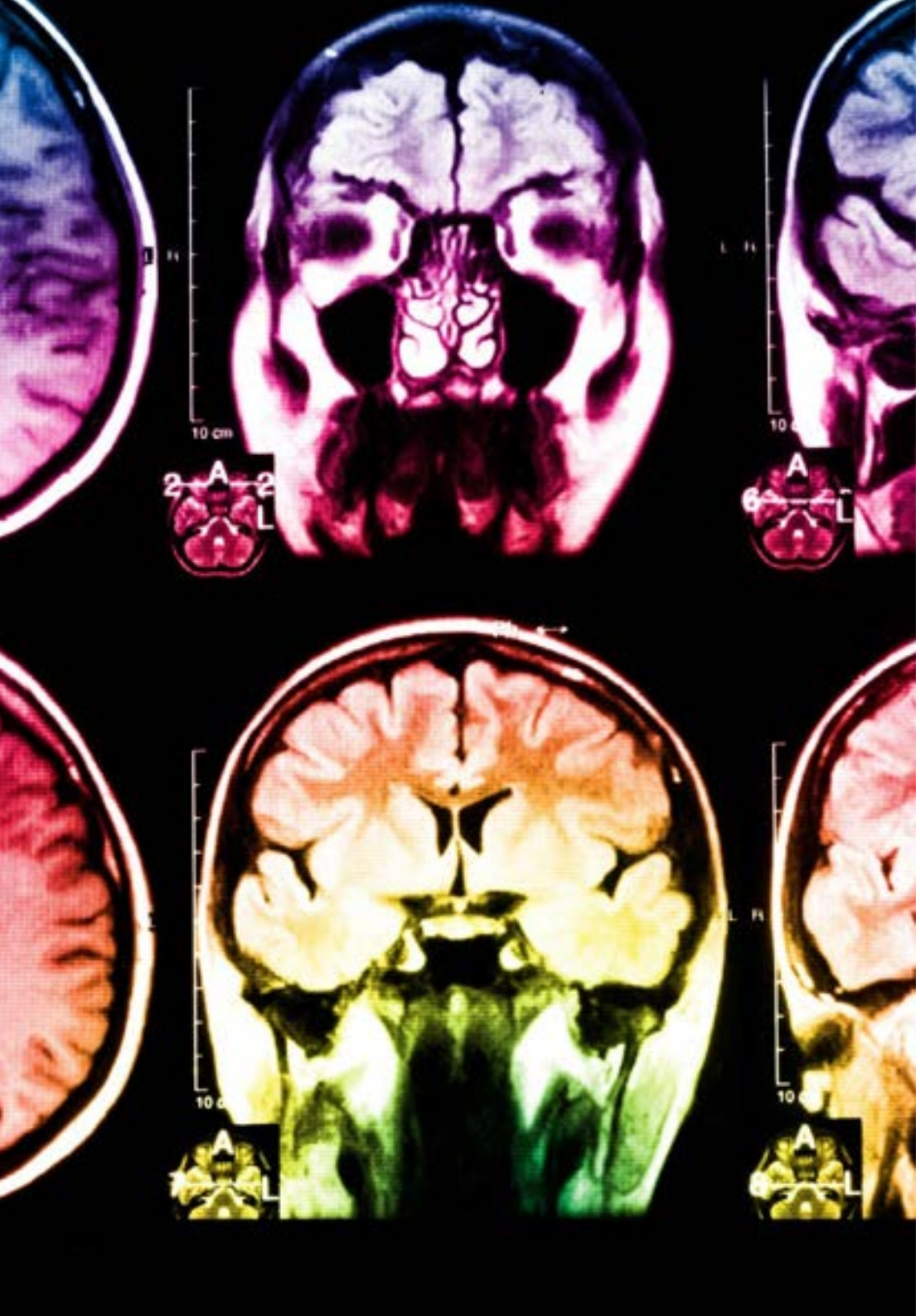
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

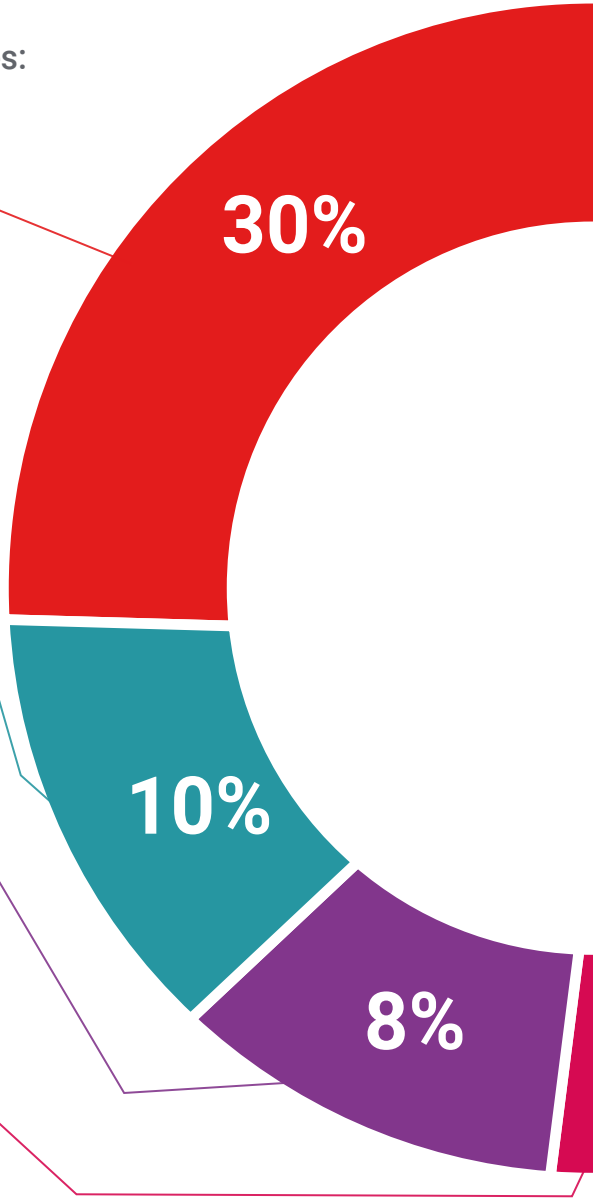
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

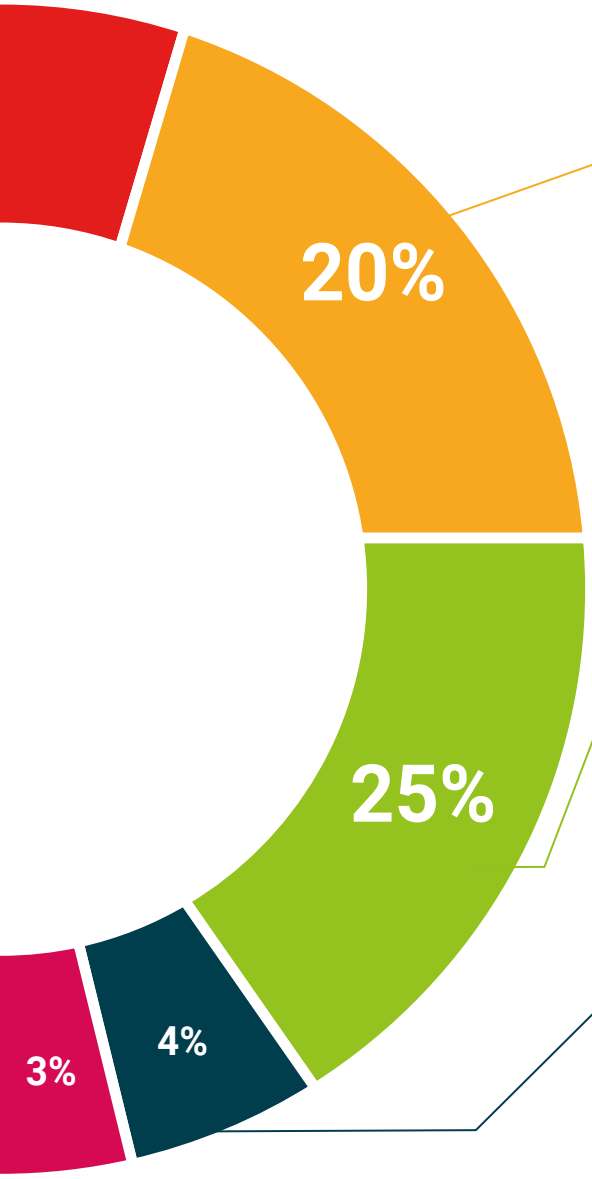
Prácticas de habilidades y competencias

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 Título Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título 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**

ECTS: **60**

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga el presente

DIPLOMA

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

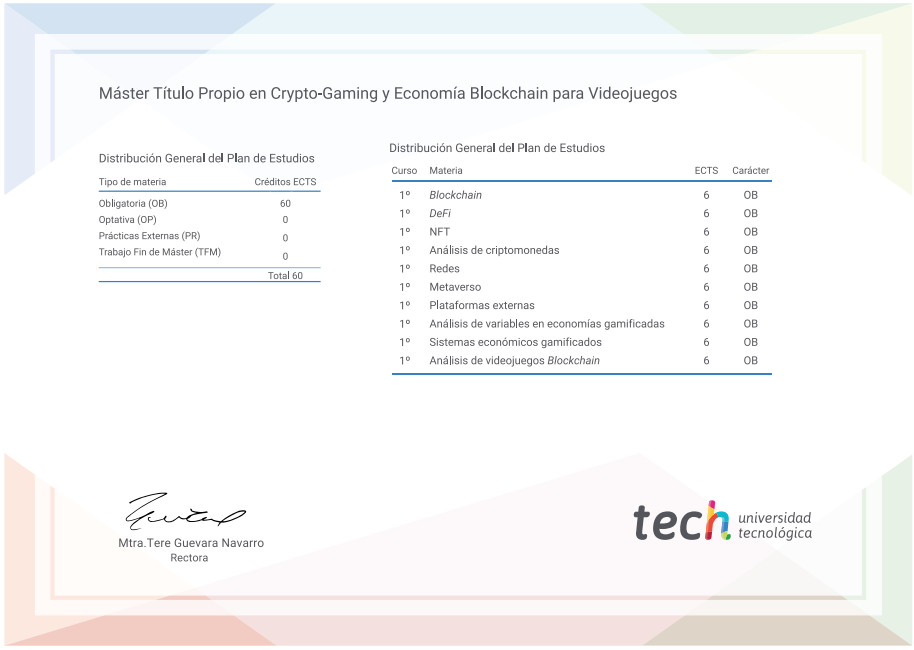
Se trata de un título propio de esta Universidad homologado por 60 ECTS y equivalente a 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


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

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 60

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	*Blockchain*	6	OB
1º	*DeFi*	6	OB
1º	NFT	6	OB
1º	Análisis de criptomonedas	6	OB
1º	Redes	6	OB
1º	Metaverso	6	OB
1º	Plataformas externas	6	OB
1º	Análisis de variables en economías gamificadas	6	OB
1º	Sistemas económicos gamificados	6	OB
1º	Análisis de videojuegos *Blockchain*	6	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

*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.

tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

60 créditos ECTS

Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos



tech universidad tecnológica