Experto Universitario

Metaverso y Economía Gamificada



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Metaverso y Economía Gamificada

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/experto-universitario/experto-metaverso-economia-gamificada**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 22

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

No sólo Facebook (ahora Meta), ha decidido apostar por el Metaverso, Google, Nvidia y Microsoft confían grandes fortunas al desarrollo de este concepto de mundo virtual. La aproximación cinematográfica reciente con películas como “Ready Player One”, nos acerca a esta idea como un estilo de vida viable, posible y cada vez más próximo. Los videojuegos basados en mercados *Blockchain* están marcando las vías de desarrollo que todo informático debe conocer y liderar. Este programa permite al alumnado adelantarse a los conceptos que poco a poco ocuparán más espacio y tiempo en el mundo real, permitiéndole especializarse en los entornos del Metaverso como sistema esencial en el desarrollo de la economía gamificada. A pesar de tener un aspecto abstracto, los contenidos se afianzarán de manera sencilla gracias el método de enseñanza empleado, en el que se prioriza el enfoque *Relearning*, que combina casos reales y actuales en los diferentes módulos.





Nunca un mundo abstracto había generado un interés tan tangible, adelántate y domina todos los rincones del Metaverso”

La profesión del informático es exigente y debe apostar por la educación continuada y el reciclaje de conceptos teóricos y prácticos. Este Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada, permite a quien lo cursa adentrarse en el concepto que cada vez más CEOs invierten, y es que los sistemas sociales e interpersonales están cambiando a un ritmo vertiginoso, todo parte por tener visión a través de unas gafas de realidad virtual y otros elementos que teletransportan al usuario a ese mundo virtual.

Una vez comprendida la arquitectura del Metaverso, un nuevo mundo de posibilidades económicas se abrirá para el alumno a través de la gamificación. El temario de esta titulación está comprendido dentro de un marco teórico, que abarca las últimas novedades y herramientas técnicas, que acercan al estudiante a profesionales del sector, brindándole de primera mano la mejor y más actualizada enseñanza.

TECH acerca al informático a este nuevo puesto laboral emergente y en auge mediante la enseñanza en modalidad 100% online, ofreciendo la posibilidad de compaginar vida personal con la titulación más innovadora. Gracias a la metodología pedagógica del *Relearning*, no se tendrán que invertir cuantiosas horas de estudio para superar todos los contenidos de este programa.

Este **Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada** contiene el programa educativo 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

TECH te brinda la posibilidad de emprender en el mundo virtual sin tener que prescindir de tu cotidianeidad gracias a su modalidad 100% online”

Aprende cómo administrar sistemas Landing dentro de un metaverso de la mano de los docentes mejor cualificados del panorama académico"

Conviértete en un experto del funcionamiento de los DEX, las economías descentralizadas y los NFT.

Estancarte en la informática general no te hace diferenciarte de la competencia, es hora de que destaques por conocimientos innovadores.

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

Este Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada capacita al alumnado a liderar proyectos tecnológicos innovadores, estar al día con las últimas novedades del mercado y a trabajar con autonomía. Este programa amplía el abanico de posibilidades laborales al informático, acercándole a las últimas tendencias sociales de consumo y videojuegos que están liderando las inversiones de las empresas con más renombre del planeta. Además, el alumno será capaz de poner en práctica los conceptos adquiridos sobre las criptomonedas, las economías descentralizadas y los NFT. Es el paso definitivo para el reciclaje profesional y la apuesta por la Economía Gamificada.



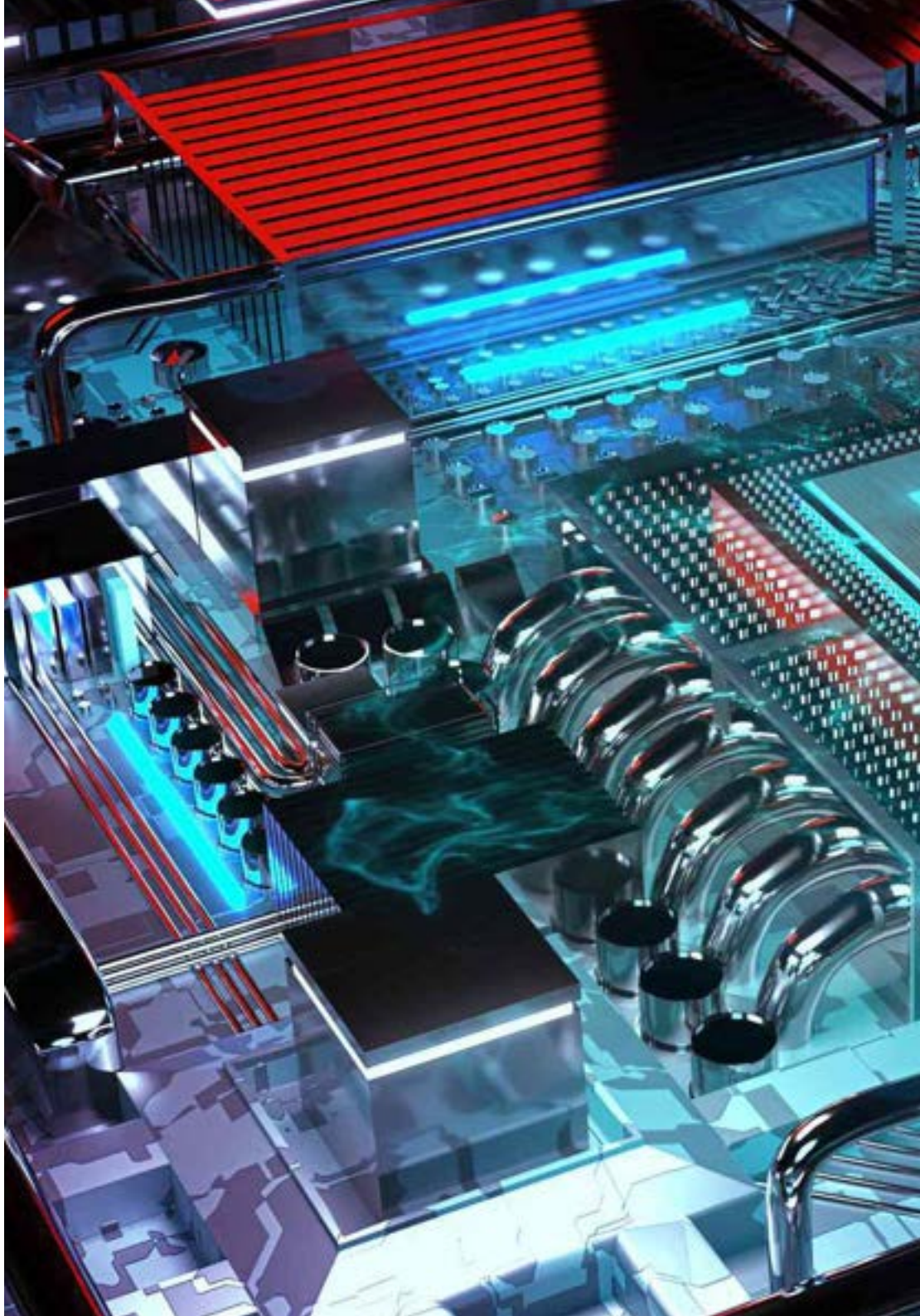


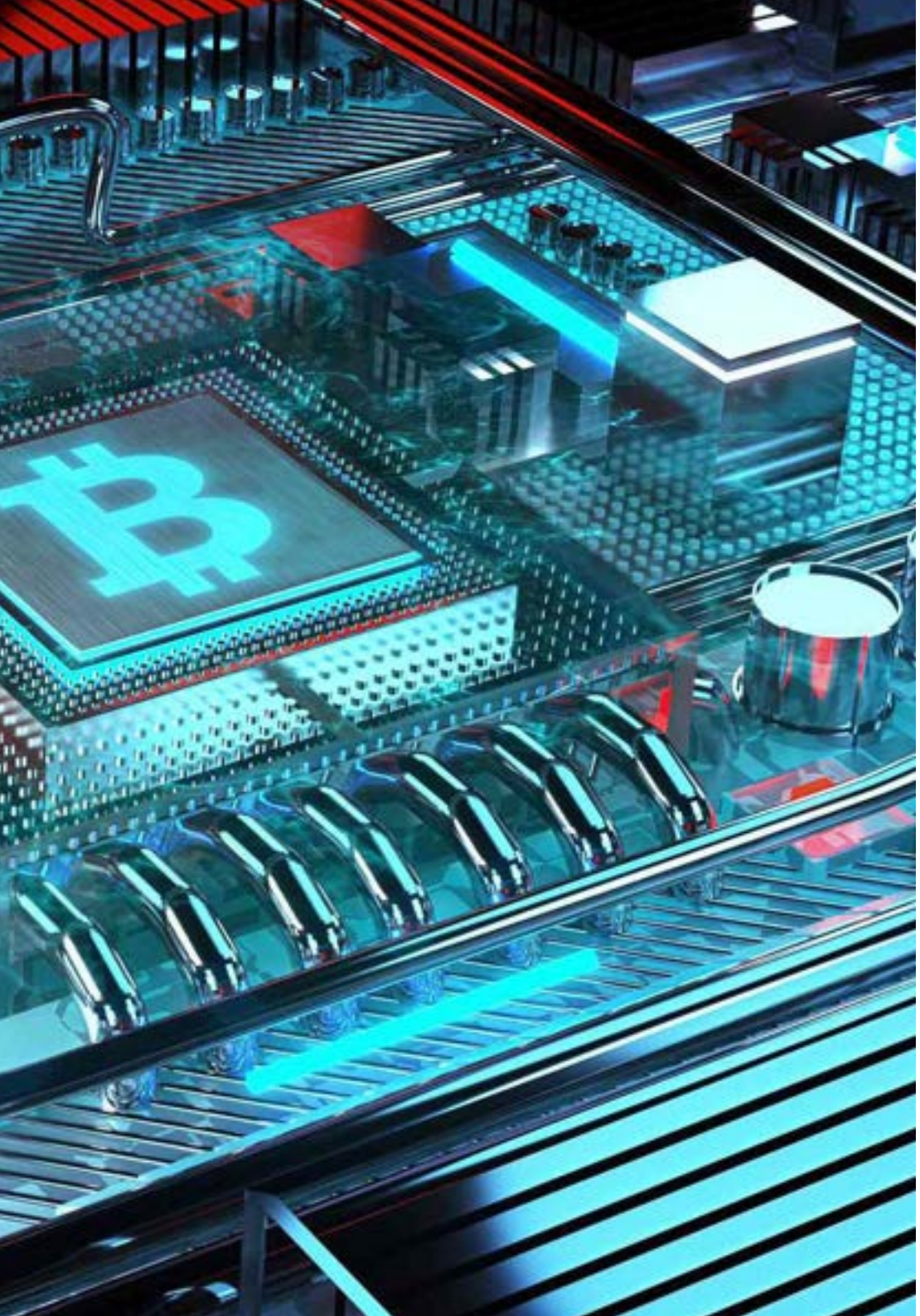
No conoces a ningún experto en Metaverso y Economía Gamificada, significa que es tu oportunidad para adelantarte y destacar en el sector de la informática"

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

Lidera proyectos innovadores, alimenta tus aptitudes profesionales y desarrolla técnicas Soft Skills para completar tu aprendizaje"





Objetivos específicos

Módulo 1. 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 2. 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 3. 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
- Identificar los componentes de la tecnología *Blockchain*

03

Dirección del curso

El marco docente que imparte este Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada ha sido seleccionado mediante un riguroso proceso curricular para garantizar al alumnado las máximas de calidad e innovación en el temario a impartir. Se trata de un equipo de expertos con una vida profesional dedicada a la investigación del Metaverso y la Economía Gamificada. TECH asegura unos contenidos teóricos aplicables a casos reales para mejorar la comprensión, y la adaptación de estos a los posibles futuros proyectos personales y profesionales que acontecieran al informático, ofreciéndole durante los 6 meses de duración del programa, la posibilidad de descargar y revisualizar el contenido tantas veces como necesite.





Está en tu mano coger la llave que abre las puertas a otros mundos, el Metaverso ya es una realidad"

Dirección



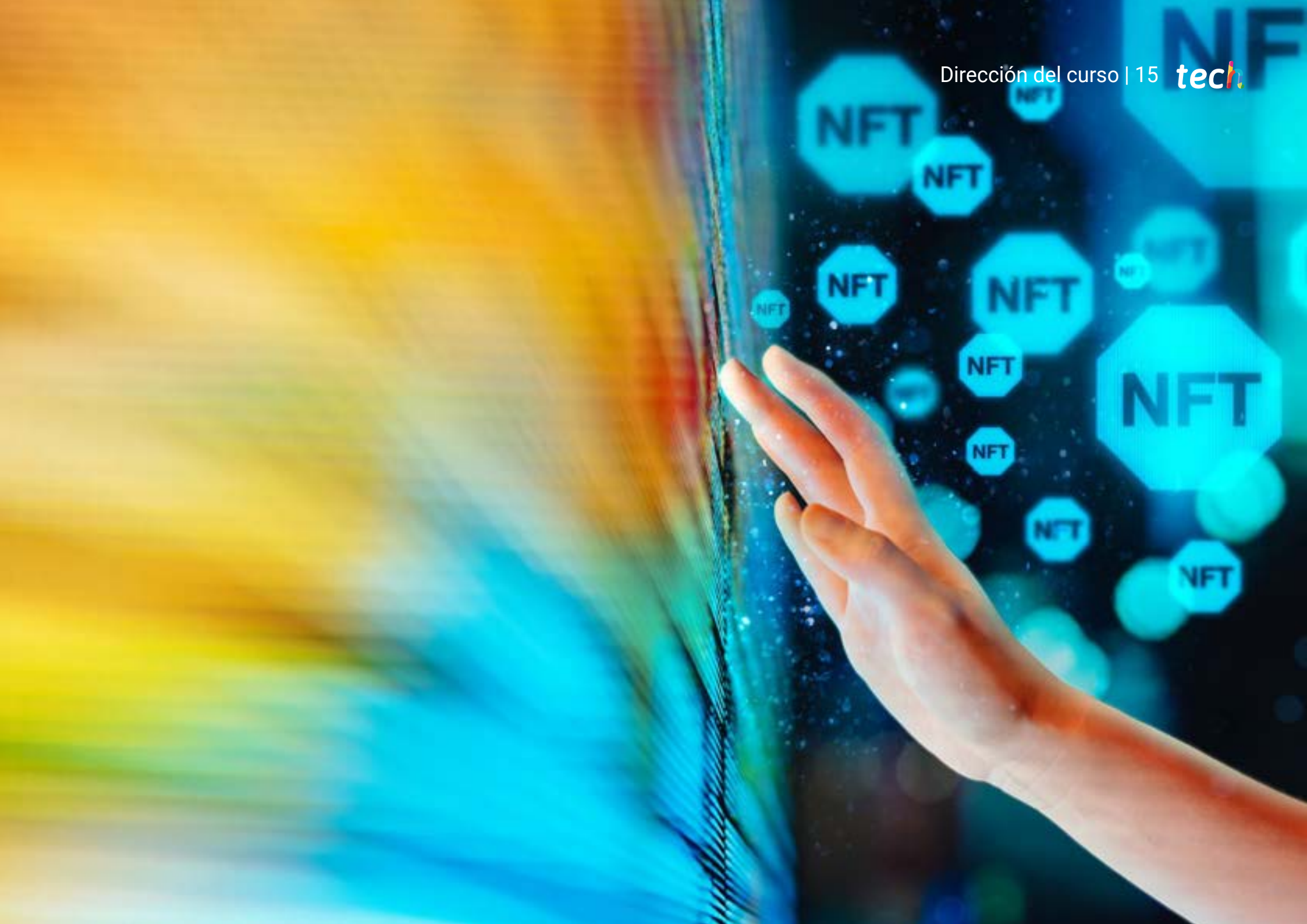
D. Olmo Cuevas, Alejandro

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

Profesores

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


NFT
NFT
NFT
NFT
NFT
NFT
NFT
NFT
NFT
NFT

04

Estructura y contenido

Se trata de un programa confeccionado por y para esta titulación en Metaverso y Economía Gamificada, por lo que prima la concreción del temario hacia la dirección de la especialización del informático en el mundo virtual. El contenido del programa está dividido en 3 módulos, lo que permitirá al alumnado estructurar su aprendizaje y asimilar los conceptos por bloques de manera ordenada. TECH apuesta por el método *Relearning*, que se basa en la repetición de los conceptos, de forma que los estudiantes pueden interiorizar el temario de manera más rápida, con pleno desarrollo de las capacidades que le permiten tomar decisiones acertadas.





Impulsa tu carrera profesional invirtiendo tiempo en el aprendizaje de los nuevos contextos del Metaverso y la Economía Gamificada, desde donde quieras y cuando quieras"

Módulo 1. Metaverso

1.1. Metaverso
- 1.1.1. Metaverso
- 1.1.2. Impacto en la economía mundial
- 1.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas

1.2. Formas de accesibilidad
- 1.2.1. VR
- 1.2.2. Ordenadores
- 1.2.3. Dispositivos móviles

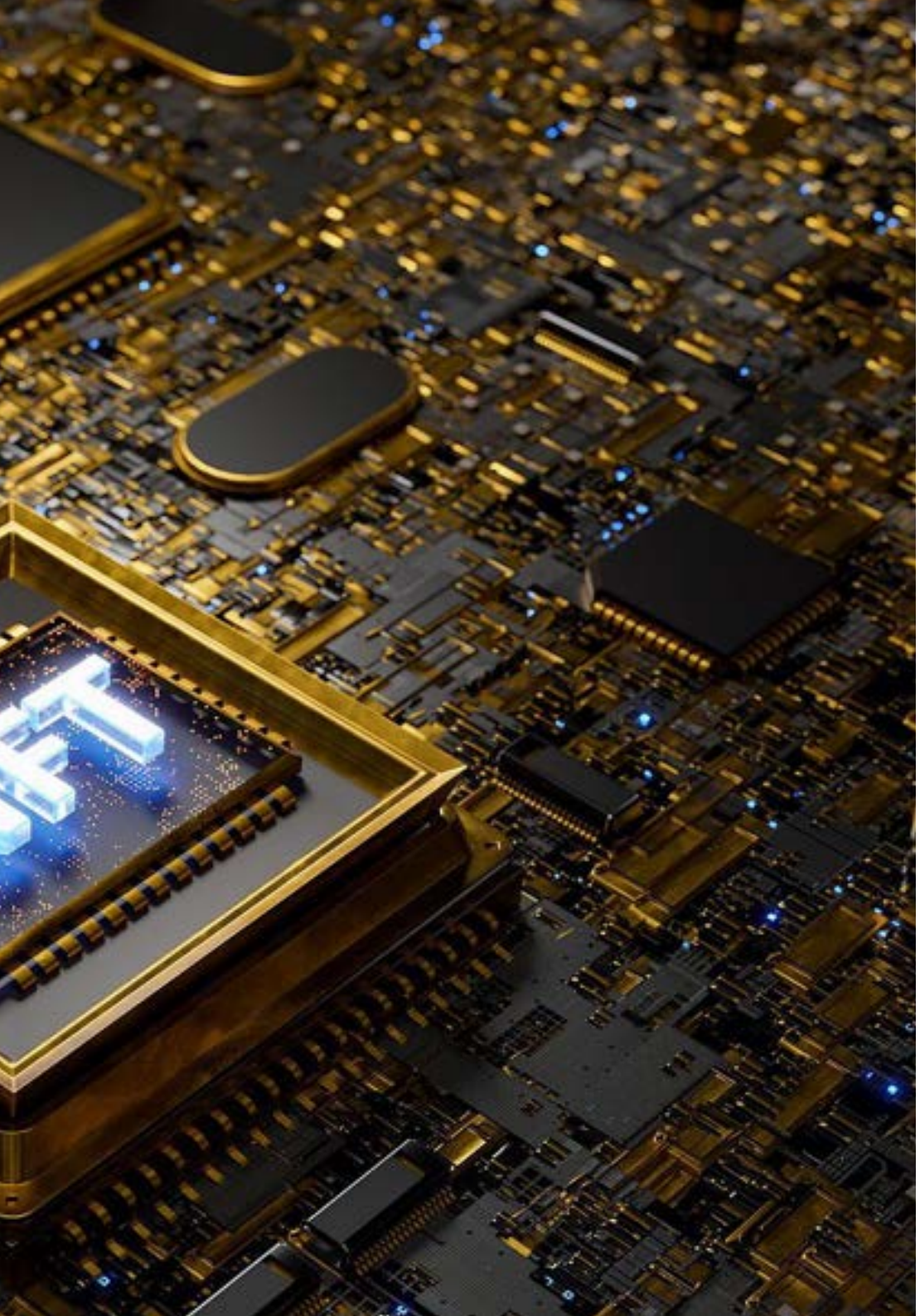
1.3. Tipos de Metaverso
- 1.3.1. Metaverso tradicional
- 1.3.2. Metaverso *Blockchain* centralizado
- 1.3.3. Metaverso *Blockchain* descentralizado

1.4. Metaverso como espacio de trabajo
- 1.4.1. Idea del trabajo dentro del Metaverso
- 1.4.2. Creación de servicios dentro del Metaverso
- 1.4.3. Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos

1.5. Metaverso como espacio de sociabilización
- 1.5.1. Sistemas de interacción entre usuarios
- 1.5.2. Mecánicas de sociabilización
- 1.5.3. Formas de rentabilización

1.6. Metaverso como espacio de entretenimiento
- 1.6.1. Espacios de entrenamiento en el metaverso
- 1.6.2. Formas de administración de espacios de entrenamiento
- 1.6.3. Categorías de espacios de entrenamiento en el metaverso





1.7. Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso
- 1.7.1. *Lands*
- 1.7.2. Subastas
- 1.7.3. Venta directa

1.8. *Second Life*
- 1.8.1. *Second Life* como pionero en la industria del Metaverso
- 1.8.2. Mecánicas de juego
- 1.8.3. Estrategias de rentabilización empleadas

1.9. *Decentraland*
- 1.9.1. *Decentraland* como el metaverso de mayor rentabilidad registrada
- 1.9.2. Mecánicas de juego
- 1.9.3. Estrategias de rentabilización empleadas

1.10. Meta
- 1.10.1. Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un metaverso
- 1.10.2. Impacto en el mercado
- 1.10.3. Detalles del proyecto

Módulo 2. Plataformas externas

2.1. DEX
- 2.1.1. Características
- 2.1.2. Utilidades
- 2.1.3. Implementación en economías gamificadas

2.2. *Swaps*
- 2.2.1. Características
- 2.2.2. Principales *Swaps*
- 2.2.3. Implementación en economías gamificadas

2.3. Oráculos
- 2.3.1. Características
- 2.3.2. Principales *Swaps*
- 2.3.3. Implementación en economías gamificadas

2.4. *Staking*
- 2.4.1. *Liquidity Pool*
- 2.4.2. *Staking*
- 2.4.3. *Farming*

2.5. Herramientas de desarrollo *Blockchain*
- 2.5.1. *Geth*
- 2.5.2. *Mist*
- 2.5.3. *Truffe*

2.6. Herramientas de desarrollo *Blockchain*: *Embark*
- 2.6.1. *Embark*
- 2.6.2. Ganache
- 2.6.3. *Blockchain Testnet*

2.7. Estudios de 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. *Bots* de *Tradings*
- 2.9.1. Aspectos
- 2.9.2. SFOX *Trading Algorithms*
- 2.9.3. AlgoTrader

2.10. Herramientas de minería
- 2.10.1. Aspectos
- 2.10.2. *NiceHash*
- 2.10.3. *What to Mine*

Módulo 3. Análisis de variables en economías gamificadas

3.1. Variables económicas gamificadas
- 3.1.1. Ventajas de la fragmentación
- 3.1.2. Similitudes con la economía real
- 3.1.3. Criterios de división

3.2. Búsquedas
- 3.2.1. Individuales
- 3.2.2. Por grupos
- 3.2.3. Globales

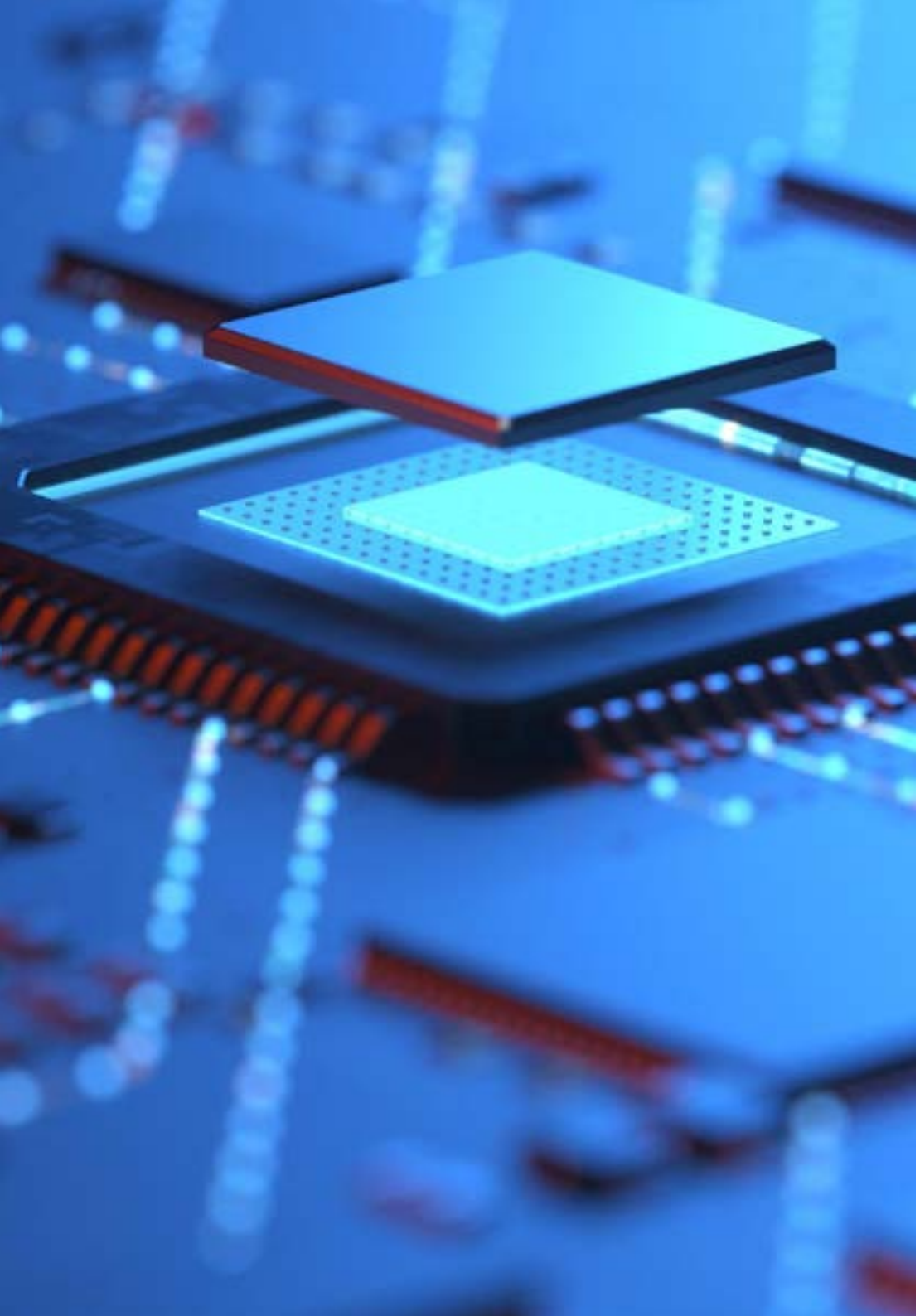
3.3. Recursos
- 3.3.1. Por *Game-Desing*
- 3.3.2. Tangibles
- 3.3.3. Intangibles

3.4. Entidades
- 3.4.1. Jugadores
- 3.4.2. Entidades de recurso único
- 3.4.3. Entidades de recurso múltiple

3.5. Fuentes
- 3.5.1. Condiciones de generación
- 3.5.2. Localización
- 3.5.3. Ratio de producción

3.6. Salidas
- 3.6.1. Consumibles
- 3.6.2. Costos de mantención
- 3.6.3. *Time Out*

3.7. Convertidores
- 3.7.1. NPC
- 3.7.2. Manifactura
- 3.7.3. Circunstancias especiales



3.8. Intercambio
- 3.8.1. Mercados públicos
- 3.8.2. Tiendas privadas
- 3.8.3. Mercados externos

3.9. Experiencia
- 3.9.1. Mecánicas de adquisición
- 3.9.2. Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas
- 3.9.3. Penalizaciones y límites de experiencia

3.10. *Deadlocks*
- 3.10.1. Ciclo de recursos
- 3.10.2. Vinculación de variables economías con *Deadlocks*
- 3.10.3. Aplicar *Deadlocks* en las mecánicas de juego

Sabes que el concepto Metaverso ha venido para quedarse, ¿Qué esperas para redirigir tu carrera hacia el término del que todo el mundo habla?"

05

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 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 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 aúna 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.

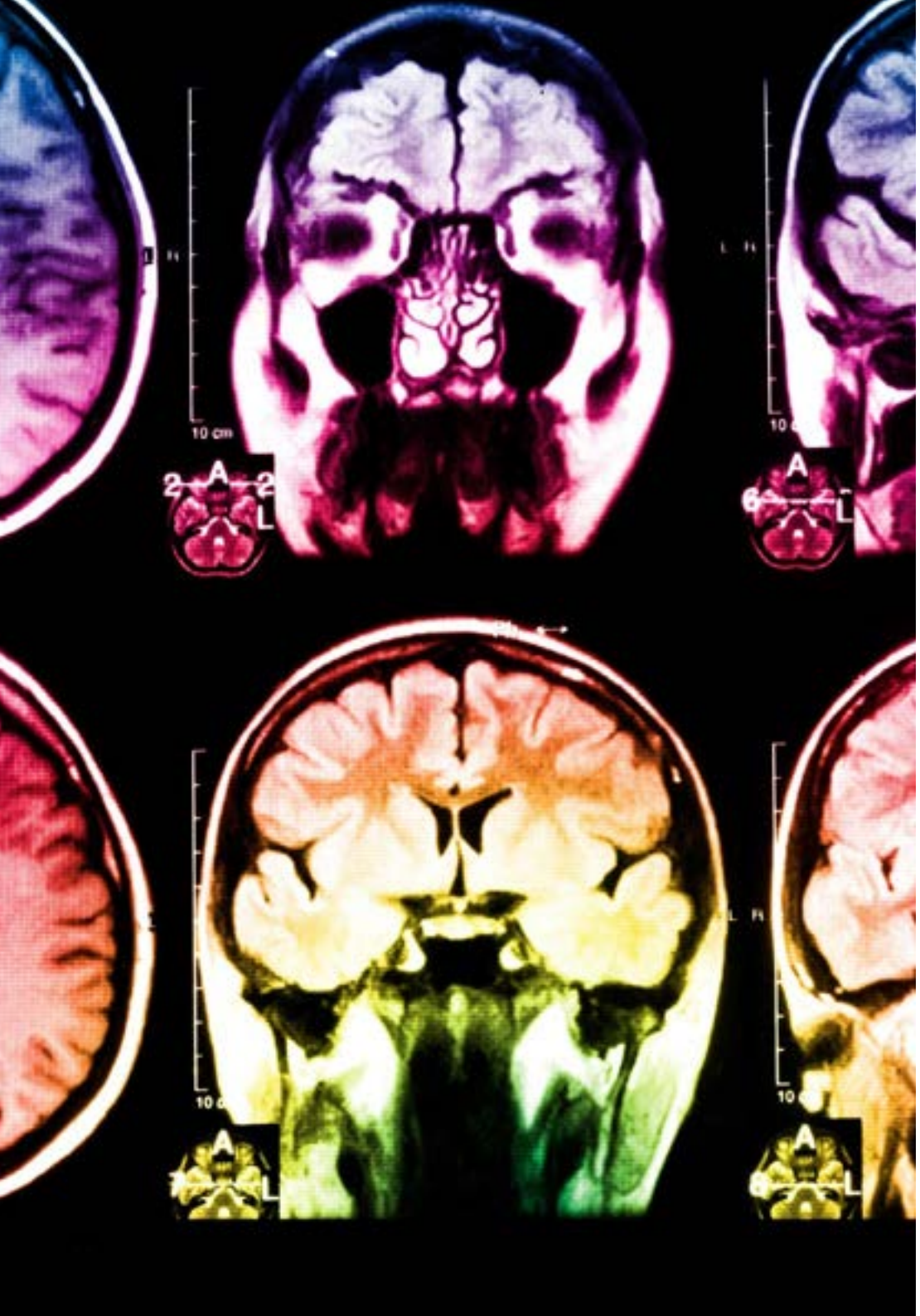
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

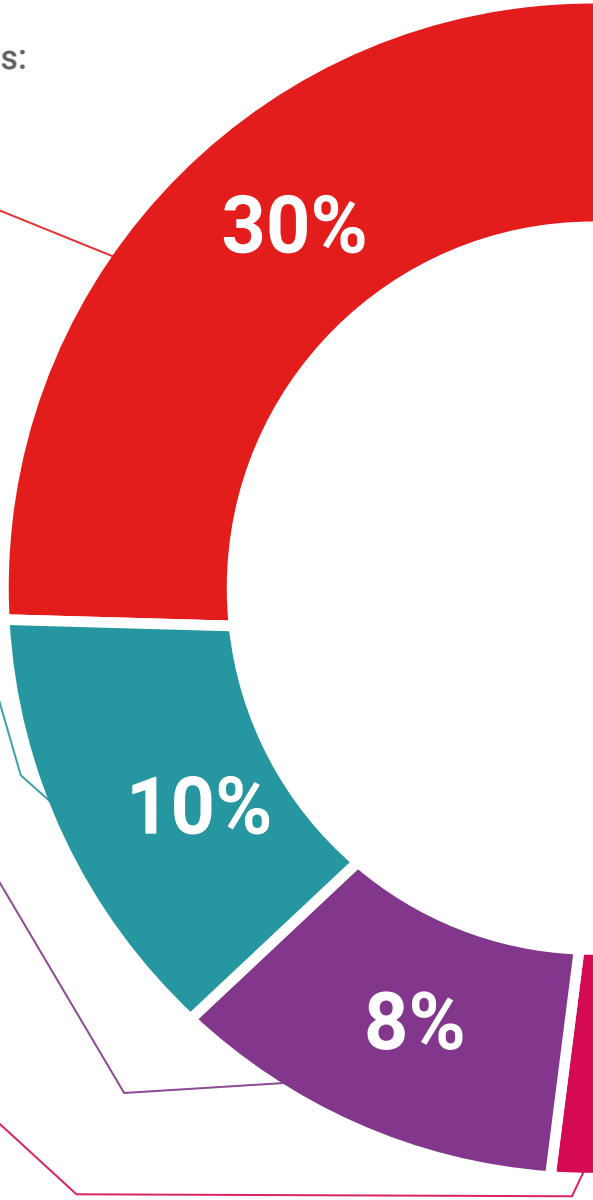
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

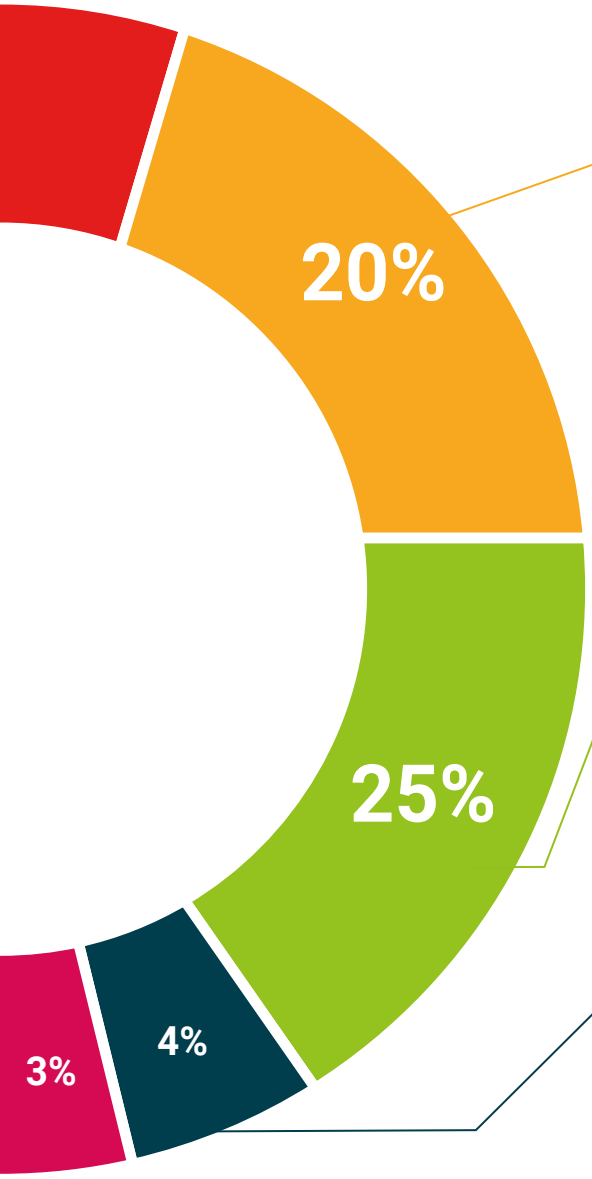
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada** 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Experto Universitario en Metaverso y Economía Gamificada**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Metaverso y Economía Gamificada

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 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

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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

Experto Universitario

Metaverso y Economía Gamificada

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Metaverso y Economía Gamificada



tech universidad tecnológica