Experto Universitario

Blockchain para Videojuegos y Metaverso



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Blockchain para Videojuegos y Metaverso

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

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

En el año 2016 se crearon los videojuegos *Blockchain*, es decir, los jugadores pueden ganar dinero a través de las criptomonedas. Dominar el panorama tecnológico actual es complejo debido a la velocidad de transformación del entorno del Metaverso. La creciente popularidad de los NFT en el mundo virtual, obliga a los profesionales de la informática a adaptarse y crecer de la mano de estas nuevas tendencias de consumo. El potencial de rentabilidad de los proyectos emergentes, es un gran atractivo para muchas industrias tanto de los videojuegos como de cualquier contexto. Debido a este factor, la figura de un especialista en *Blockchain* para Videojuegos y Metaverso, se vuelve imprescindible. Gracias a la modalidad de este programa 100% online, el alumnado adquirirá las competencias necesarias para aceptar cualquier desafío empresarial personal o por cuenta ajena.





Los NFT están considerados como la respuesta digital a las piezas de colección, dirige tu carrera hacia el estudio del Blockchain para Videojuegos y domina el mercado virtual"

El Experto Universitario en Blockchain para Videojuegos y Metaverso es capaz de explorar, analizar y predecir las tendencias de alza y caída del mundo virtual, lo que posiciona al informático en un nivel superior como especialista en estos entornos.

El imparable crecimiento y apuesta por parte de grandes marcas internacionales y nacionales en *Blockchain*, genera un círculo interesante de aumento de oferta y demanda que obliga a la contratación masiva de expertos en la materia.

Artistas analógicos y desarrolladores de videojuegos, han dado el salto el último año a los NFT aprovechando el empuje millonario que está alcanzando. Este programa ofrece la visión y los conceptos al alumnado necesarios para interiorizar la estructura del Metaverso y la arquitectura de *Blockchain*.

Gracias a la modalidad aula virtual, los profesionales de la informática que apuesten por actualizar su aprendizaje en el Metaverso, podrán compaginar sus quehaceres diarios con el programa. TECH garantiza un contenido de calidad y actualizado, que puede visualizarse y ser descargado desde cualquier dispositivo 24 horas al día, 7 días a la semana.

Este **Experto Universitario en Blockchain para Videojuegos y Metaverso** 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

Es tu oportunidad de meterte de lleno en los mercados Blockchain para Videojuegos y ver crecer tu futuro”

Desde la comodidad de tu casa, estás a un clic de alcanzar los conocimientos y técnicas más demandadas del panorama tecnológico actual"

Aprende cómo funciona la tecnología Bitcoin, y distingue si son cadenas públicas, privadas o híbridas.

Conoce y domina el proceso de generación de un Smart Contract, sus posibilidades de crecimiento y su viabilidad.

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

Son necesarios unos cimientos sólidos que respalden la toma de decisiones en la inversión en *Blockchain* y más concretamente, en los videojuegos. Cualquier iniciativa poco meditada o no fundamentada, puede provocar una relación de errores y pérdidas de capital irreversibles. A través de casos reales y de la mano de los expertos más consolidados del panorama técnico-virtual, el alumnado profundizará en conceptos del Metaverso que le permitirán dominar un mercado en auge que cada día mueve millones de *Tokens*, y aplicar a nuevos escenarios laborales.





Alcanzar nuevos objetivos, abrir la mente y posicionarte como referente en el sector de la informática, es posible gracias a 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

Descubrirás para qué funcionan los Wallets, qué jerarquía tienen según sean Hot o Cold, y qué aplicabilidad tienen según los mercados Blockchain"





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. 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 3. Análisis de videojuegos *Blockchain*

- Discernir cuáles 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

Dirección del curso

Cada día la tecnología *Blockchain* avanza a pasos agigantados, por lo que la materia debe ir acorde a las exigencias del mercado. La selección del marco docente en Experto Universitario en Blockchain para Videojuegos y Metaverso, ha sido minuciosamente estudiado y escogido para garantizar que el alumnado desarrolle las técnicas y capacidades que le hagan estar a la última, y asegurarse el dominio de la estructura y viabilidad del mundo virtual. Las metodologías empleadas concluyen con el progreso de aprendizaje diario ajustándose a los exigentes estandartes de calidad que caracterizan a TECH.





La inmersión en el Metaverso, sólo puede ser fluida y adquirida de la mano de profesionales que cada día ponen en práctica sus conocimientos con sus proyectos personales y profesionales"

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

D. Olmo Cuevas, Víctor

- Cofundador, Diseñador de Juegos y Economista de Juegos 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



04

Estructura y contenido

En TECH se pone en valor la conciliación familiar y laboral, por eso, el programa se imparte durante 6 meses y está dividido en 3 bloques en modalidad 100% online, permitiendo que el aprendizaje por parte del alumnado sea llevadero e interactivo. Mediante el contenido multimedia, lecturas complementarias y simulaciones de casos reales, el personal docente generará, casi de manera nativa, los conceptos clave que harán que el alumno concluya el programa afianzando su posición como experto en Blockchain para Videojuegos y Metaverso.





La seguridad de controlar y manejar los aspectos más recónditos del Metaverso, la conseguirás con el mejor profesorado y de la mano de TECH"

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 hibrida 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. Metaverso

2.1. Metaverso
- 2.1.1. Metaverso
- 2.1.2. Impacto en la economía mundial
- 2.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas

2.2. Formas de accesibilidad
- 2.2.1. VR
- 2.2.2. Ordenadores
- 2.2.3. Dispositivos móviles

2.3. Tipos de Metaverso
- 2.3.1. Metaverso tradicional
- 2.3.2. Metaverso *Blockchain* centralizado
- 2.3.3. Metaverso *Blockchain* descentralizado

2.4. Metaverso como espacio de trabajo
- 2.4.1. Idea del trabajo dentro del Metaverso
- 2.4.2. Creación de servicios dentro del Metaverso
- 2.4.3. Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos

2.5. Metaverso como espacio de sociabilización
- 2.5.1. Sistemas de interacción entre usuarios
- 2.5.2. Mecánicas de sociabilización
- 2.5.3. Formas de rentabilización

2.6. Metaverso como espacio de entretenimiento
- 2.6.1. Espacios de entrenamiento en el metaverso
- 2.6.2. Formas de administración de espacios de entrenamiento
- 2.6.3. Categorías de espacios de entrenamiento en el metaverso

2.7. Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso
- 2.7.1. *Lands*
- 2.7.2. Subastas
- 2.7.3. Venta directa

2.8. *Second Life*
- 2.8.1. *Second Life* como pionero en la industria del Metaverso
- 2.8.2. Mecánicas de juego
- 2.8.3. Estrategias de rentabilización empleadas

2.9. *Decentraland*
- 2.9.1. *Decentraland* como el Metaverso de mayor rentabilidad registrada
- 2.9.2. Mecánicas de juego
- 2.9.3. Estrategias de rentabilización empleadas

2.10. Meta
- 2.10.1. Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un metaverso
- 2.10.2. Impacto en el mercado
- 2.10.3. Detalles del proyecto

Módulo 3. Análisis de videojuegos *Blockchain*

3.1. *Star Atlas*
- 3.1.1. Mecánicas de juego
- 3.1.2. Sistema económico
- 3.1.3. Usabilidad

3.2. *Outer Ring*
- 3.2.1. Mecánicas de juego
- 3.2.2. Sistema económico
- 3.2.3. Usabilidad

3.3. *Axie Infinity*
- 3.3.1. Mecánicas de juego
- 3.3.2. Sistema económico
- 3.3.3. Usabilidad

3.4. *Splinterlands*
- 3.4.1. Mecánicas de juego
- 3.4.2. Sistema económico
- 3.4.3. Usabilidad

3.5. R-*Planet*
- 3.5.1. Mecánicas de juego
- 3.5.2. Sistema económico
- 3.5.3. Usabilidad

3.6. *Ember Sword*
- 3.6.1. Mecánicas de juego
- 3.6.2. Sistema económico
- 3.6.3. Usabilidad

3.7. *Big Time*
- 3.7.1. Mecánicas de juego
- 3.7.2. Sistema económico
- 3.7.3. Usabilidad

3.8. *Gods Unchained*
- 3.8.1. Mecánicas de juego
- 3.8.2. Sistema económico
- 3.8.3. Usabilidad

3.9. Illuvium
- 3.9.1. Mecánicas de juego
- 3.9.2. Sistema económico
- 3.9.3. Usabilidad

3.10. Upland
- 3.10.1. Mecánicas de juego
- 3.10.2. Sistema económico
- 3.10.3. Usabilidad

Analizar los videojuegos Blockchain, sus mecánicas de juego, su sistema económico y su usabilidad, será parte de tu día a día como profesional de la informática"

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.

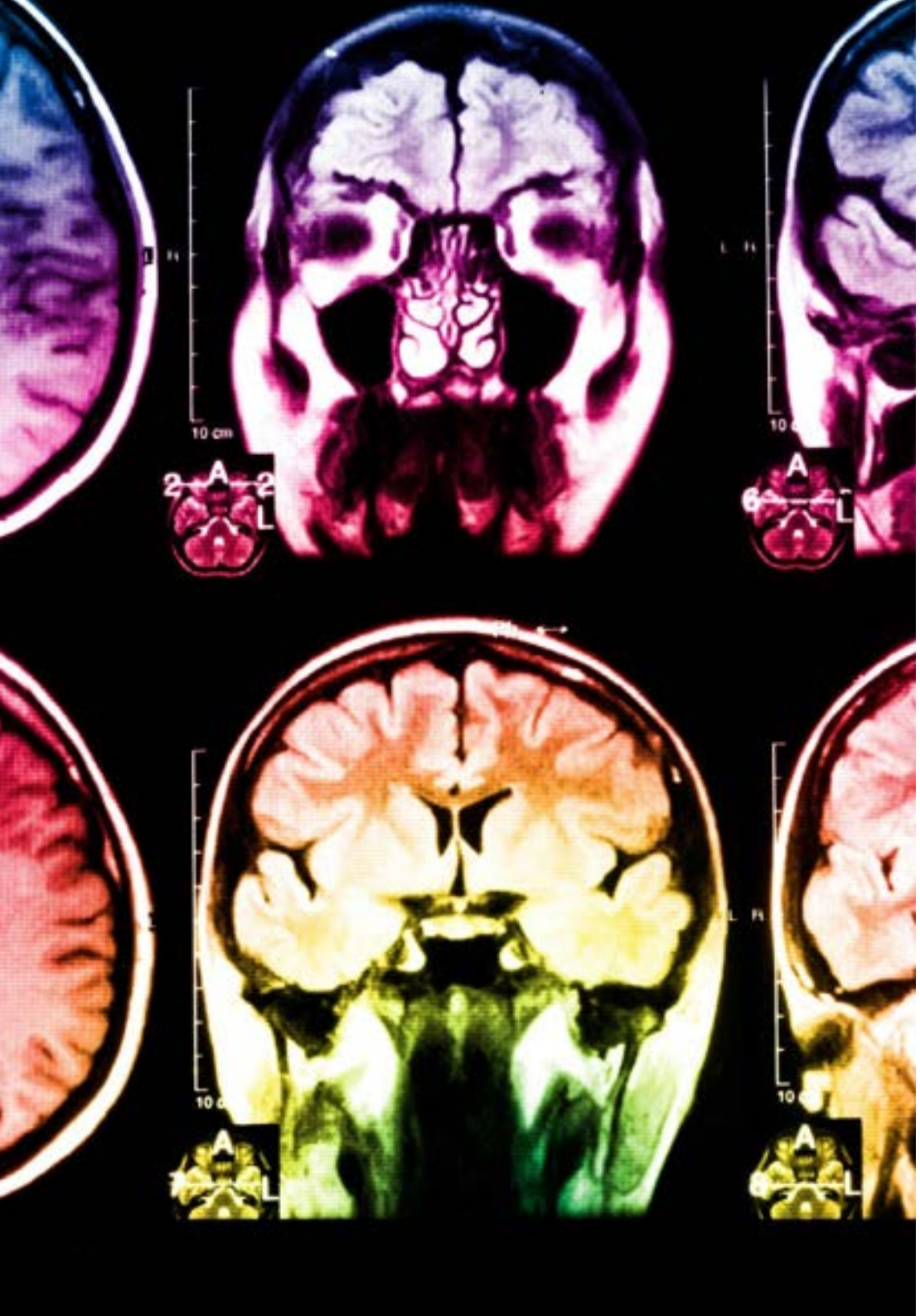
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

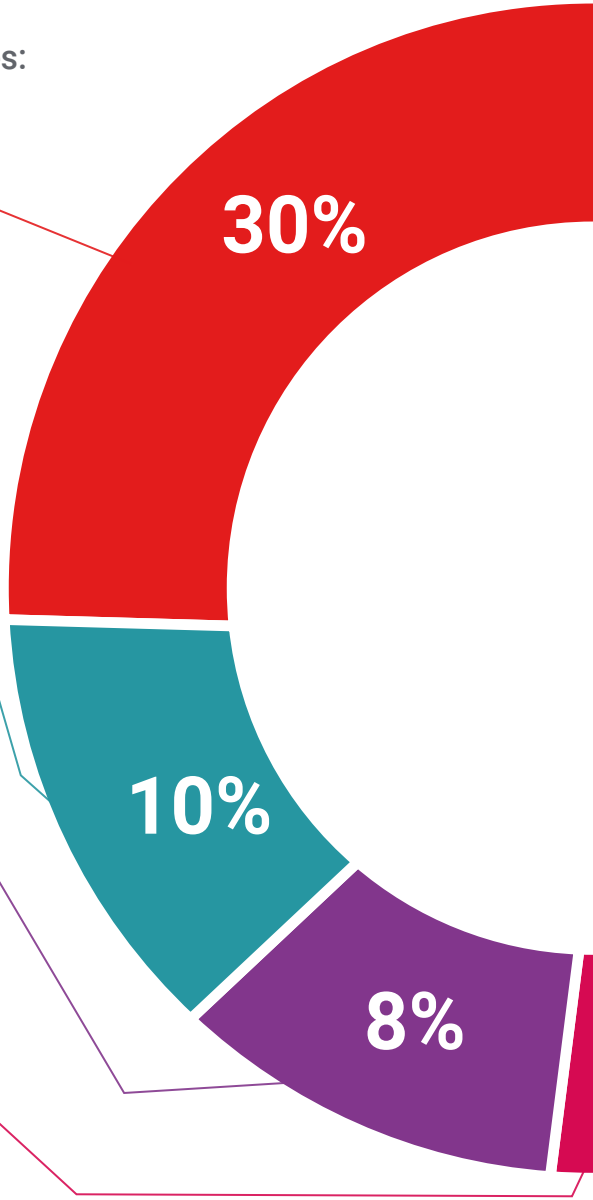
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

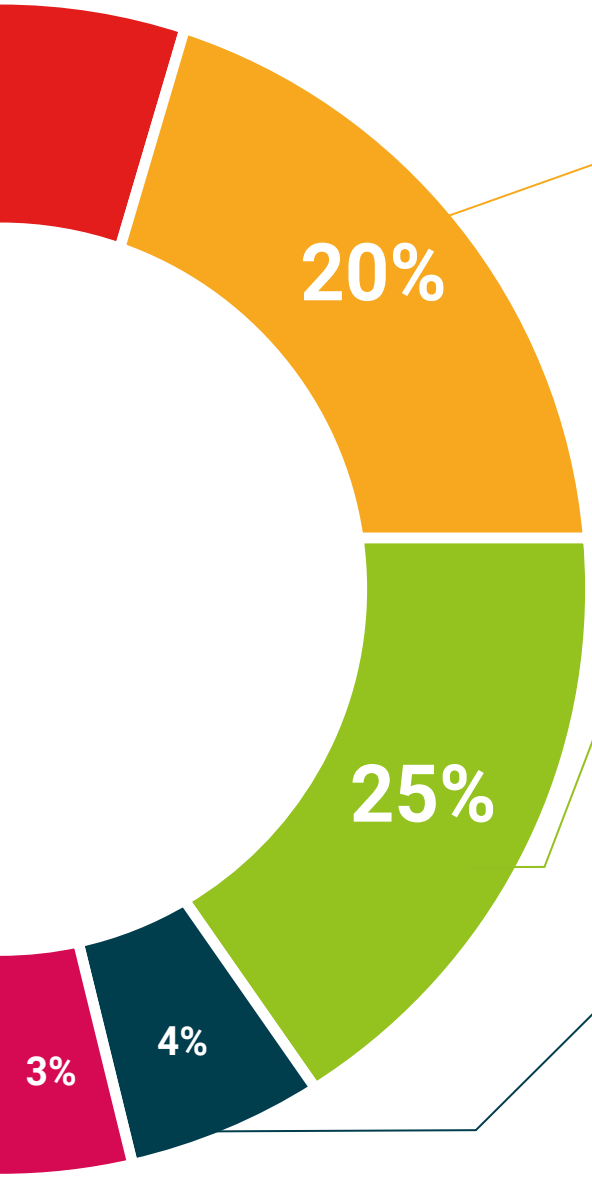
Prácticas de habilidades y competencias

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 Blockchain para Videojuegos y Metaverso 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 Blockchain para Videojuegos y Metaverso** 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 Blockchain para Videojuegos y Metaverso**

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

Blockchain para Videojuegos y Metaverso

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

Blockchain para Videojuegos y Metaverso

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Blockchain para Videojuegos y Metaverso



tech universidad tecnológica