Diplomado

Blockchain para Videojuegos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Blockchain para Videojuegos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/blockchain-videojuegos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

El *Blockchain* es el presente y futuro de la industria del videojuego. Un sector que supone un reto y desafío para las personas con ansias de profundizar y ampliar conocimientos en este sector. Los videojuegos que emplean esta tecnología como Axie Infinity, Cryptokitties o Alien Words son solo la punta del iceberg de este campo emergente. En esta enseñanza se desgranará el concepto de *Blockchain*, sus múltiples posibilidades, especialmente en el ámbito financiero en el mundo de los videojuegos, sus beneficios y riesgos. Los conocimientos adquiridos por el alumnado en este programa le permitirán adquirir las competencias necesarias para emprender en este sector en alza, apoyándose en la mejor metodología pedagógica 100% online.





Con este Diplomado podrás sumergirte en la economía gamificada en juegos Blockchain”

El Diplomado en Blockchain para Videojuegos parte de la idea básica de esta tecnología basada en cadena de bloques, para posteriormente profundizar de lleno en sus posibilidades en la industria del videojuego. El programa centra su contenido en conocer de forma pormenorizada el *Blockchain*. Una información útil que le proporcionará al alumnado una visión global y detallada de su aplicación en este sector en crecimiento.

Las finanzas en el campo del videojuego ocupan una parte central de este programa universitario. El cuerpo docente especializado que lo imparte explicará las criptomonedas, las aplicaciones de las NFT con *Blockchain*, las *Wallet* y la gran variedad de usos en la economía y proyectos virtuales de gamificación.

De esta forma, el alumnado adquirirá una visión global y detallada de lo que acontece en este sector del videojuego, proporcionándole las herramientas indispensables para desenvolverse en este campo y crecer profesionalmente.

Un Diplomado 100% online que otorga al alumnado la opción de elegir fácilmente en qué momento y cuándo cursarlo. Tan solo necesitará un dispositivo con acceso a internet para poder sumergirse en este aprendizaje. Una modalidad acorde al tiempo actual en uno de los sectores tecnológicos más demandados.

Este **Diplomado en Blockchain para Videojuegos** 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

Destaca sobre tu competencia en un sector en auge y con gran proyección”

La aplicación de la tecnología Blockchain te abrirá las puertas profesionales a la industria del videojuego del futuro"

Mejora tus competencias y transfórmate en un experto en el sector de la gamificación.

Adquiere los conocimientos imprescindibles para gestionar tu propio proyecto en la industria del futuro.

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

El diseño del programa de este Diplomado en Blockchain para Videojuegos permitirá al alumnado adquirir los conocimientos necesarios para profundizar en la aplicación de la tecnología *Blockchain* en los videojuegos. En este programa se desgranarán las ideas básicas y posibilidades de crecimiento esta nueva tecnología. Todo ello con el objetivo de adquirir la información y las herramientas imprescindibles para dominar esta materia en expansión.





El objetivo de TECH es permitirte mejorar y darte el impulso profesional que necesitas en tu carrera profesional"

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





Objetivos específicos

- 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)

Lograrás alcanzar tus metas profesionales gracias a nuestro método de estudio y docentes especializados"

03

Dirección del curso

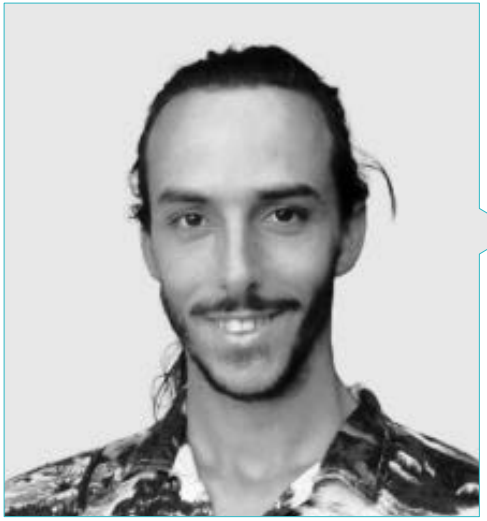
Con el objetivo de ofrecer al alumnado la mejor enseñanza, TECH cuenta con profesionales especializados y de gran reconocimiento en el sector de la tecnología. Por ello, el presente Diplomado presenta un equipo cualificado y con una amplia experiencia profesional en esta área. Sus conocimientos facilitarán el aprendizaje del alumnado, así como el desarrollo de sus capacidades durante la instrucción. De esta manera, se otorgan garantías a los participantes que buscan especializarse en un sector en auge.





Especialízate con los mejores y adquiere las competencias y habilidades necesarias para estar en el sector del Crypto-Gaming"

Dirección



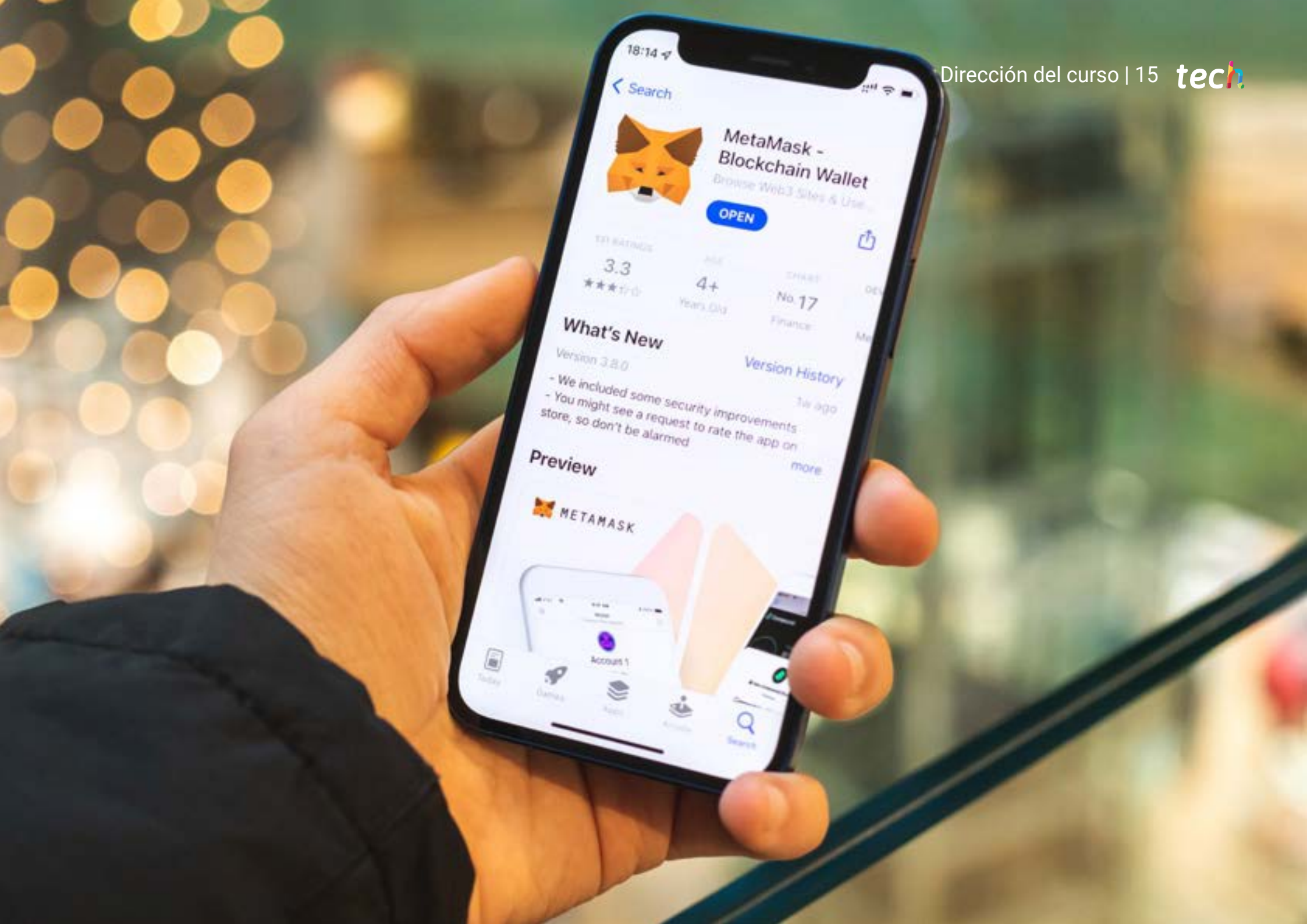
D. Olmo Cuevas, Alejandro

- 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

Dr. 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


18:14
Search
MetaMask - Blockchain Wallet
OPEN
3.3
4+
No. 17
What's New
Version History
- We included some security improvements
- You might see a request to rate the app on store, so don't be alarmed
more
Preview
METAMASK

04

Estructura y contenido

El temario se ha diseñado con base a las últimas actualizaciones y novedades en el sector de *Blockchain* en videojuegos, siguiendo las exigencias propuestas por el equipo docente de este Diplomado. De esta forma, el plan de estudio cuenta con un módulo que ofrece una amplia perspectiva de este sector tecnológico. Desde el comienzo del programa, el alumnado profundizará en la idea de *Blockchain* y ampliará sus conocimientos en las finanzas de gamificación. El amplio contenido multimedia de gran calidad, las lecturas complementarias y el método de enseñanza TECH garantizarán un aprendizaje que le capacitará para desarrollarse profesionalmente.





Un plan de estudios con el contenido más actualizado y con las claves indispensables para dominar el Blockchain en videojuegos"

Módulo 1. *Blockchain*

1.1. *Blockchain*
- 1.1.1. *Blockchain*
- 1.1.2. La nueva economía *Blockchain*
- 1.1.3. La descentralización como fundamento de la economía *Blockchain*

1.2. Tecnologías *Blockchain*
- 1.2.1. Cadena de bloques de Bitcoin
- 1.2.2. Proceso de validación, potencia de computo
- 1.2.3. *Hash*

1.3. Tipos de *Blockchain*
- 1.3.1. Cadena pública
- 1.3.2. Cadena privada
- 1.3.3. Cadena híbrida o federada

1.4. Tipos de redes
- 1.4.1. Red centralizada
- 1.4.2. Red distribuida
- 1.4.3. Red descentralizada

1.5. *Smart Contracts*
- 1.5.1. *Smart Contract*
- 1.5.2. Proceso de generación de un *Smart Contract*
- 1.5.3. Ejemplos y aplicaciones de *Smart Contract*

1.6. *Wallets*
- 1.6.1. *Wallets*
- 1.6.2. Utilidad e importancia de una *Wallet*
- 1.6.3. *Hot & Cold Wallet*

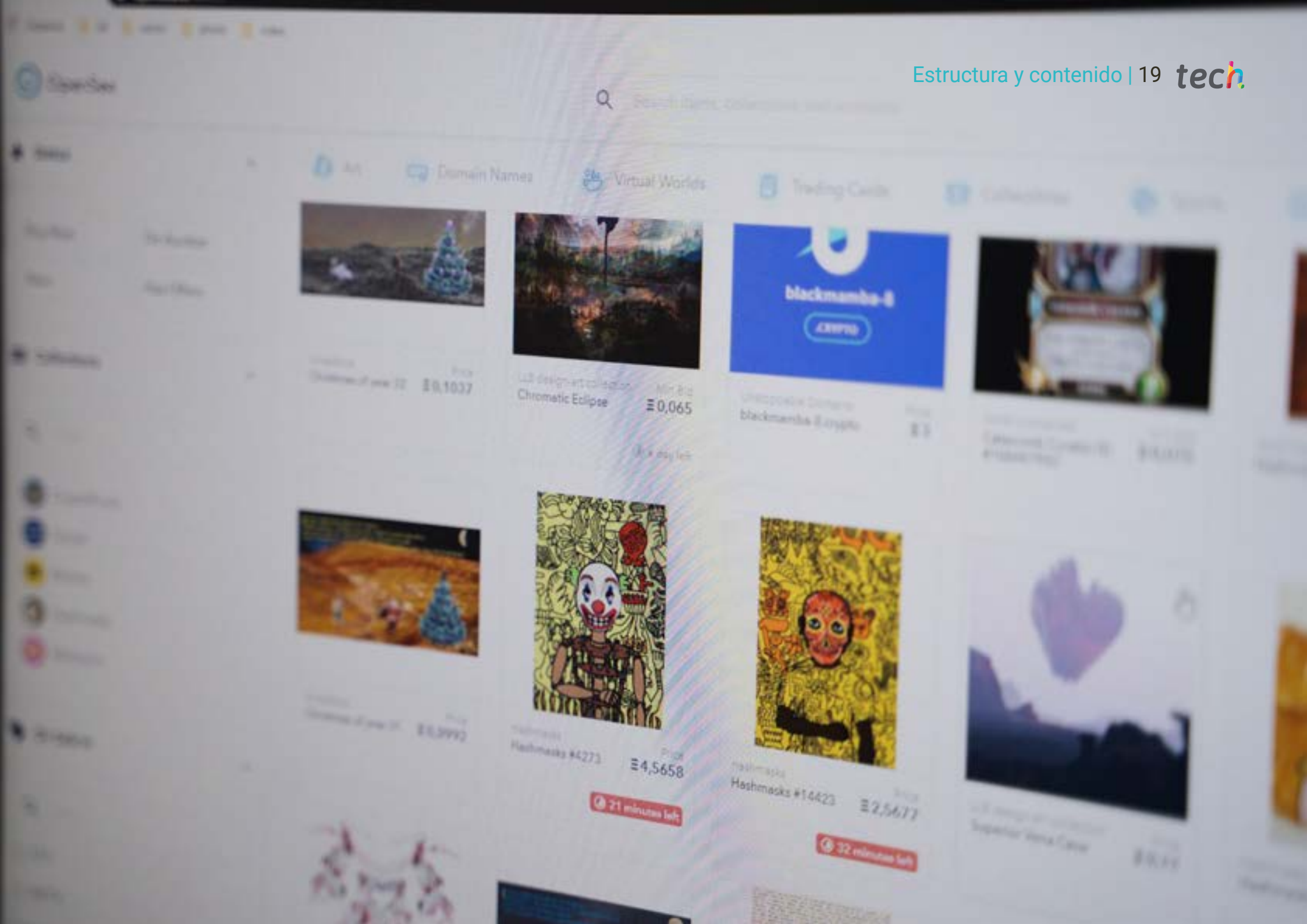
1.7. Economía *Blockchain*
- 1.7.1. Ventajas de la economía *Blockchain*
- 1.7.2. Nivel de riesgo
- 1.7.3. *Gas Fee*

1.8. Seguridad
- 1.8.1. Revolución en los sistemas de seguridad
- 1.8.2. Transparencia absoluta
- 1.8.3. Ataques a la *Blockchain*

1.9. Tokenización
- 1.9.1. *Tokens*
- 1.9.2. Tokenización
- 1.9.3. Modelos Tokenizados

1.10. Aspectos legales
- 1.10.1. ¿Cómo la arquitectura afecta la capacidad de regulación?
- 1.10.2. Jurisprudencia
- 1.10.3. Legislaciones actuales sobre *Blockchain*

Un programa diseñado para que seas un auténtico profesional y experto en la rama de los videojuegos con más perspectiva de futuro”


Art
Domain Names
Virtual Worlds
Chromatic Eclipse
Ξ0,065
blackmamba-8
Hashmasks #4273
Ξ4,5658
21 minutes left
Hashmasks #14423
32 minutes left

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 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.

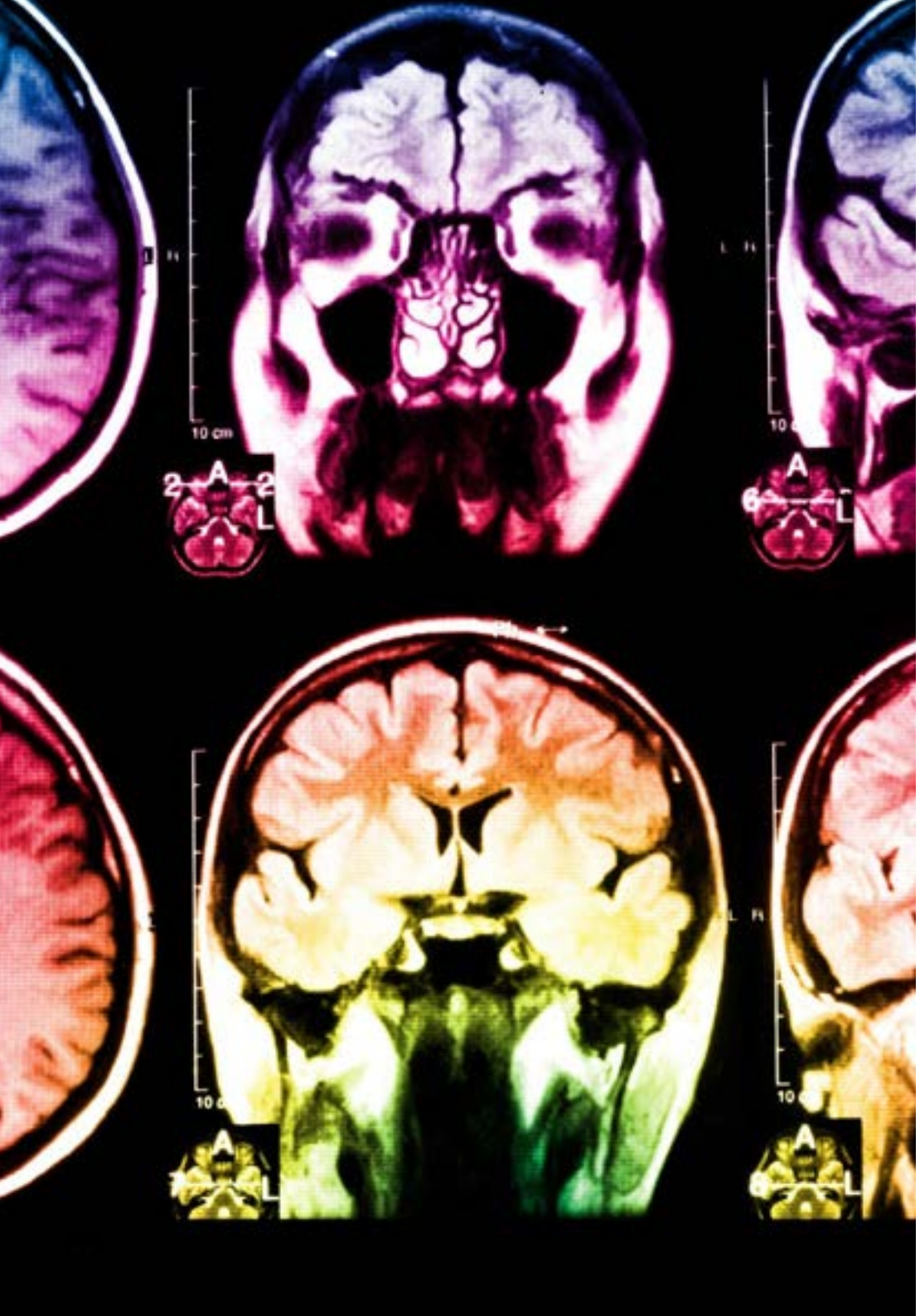
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

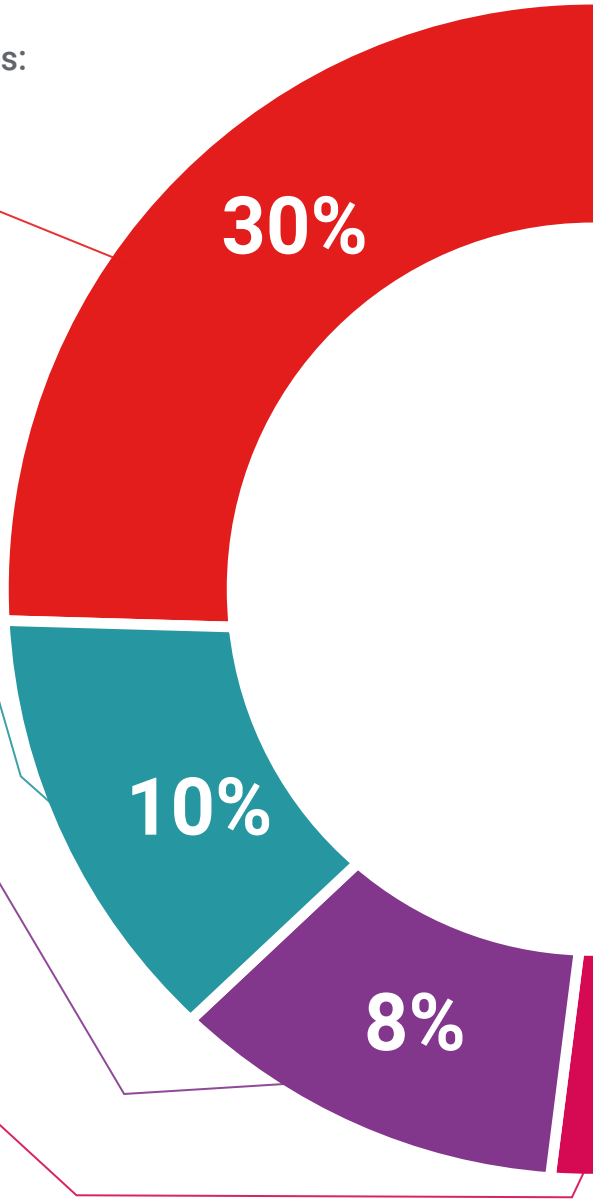
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

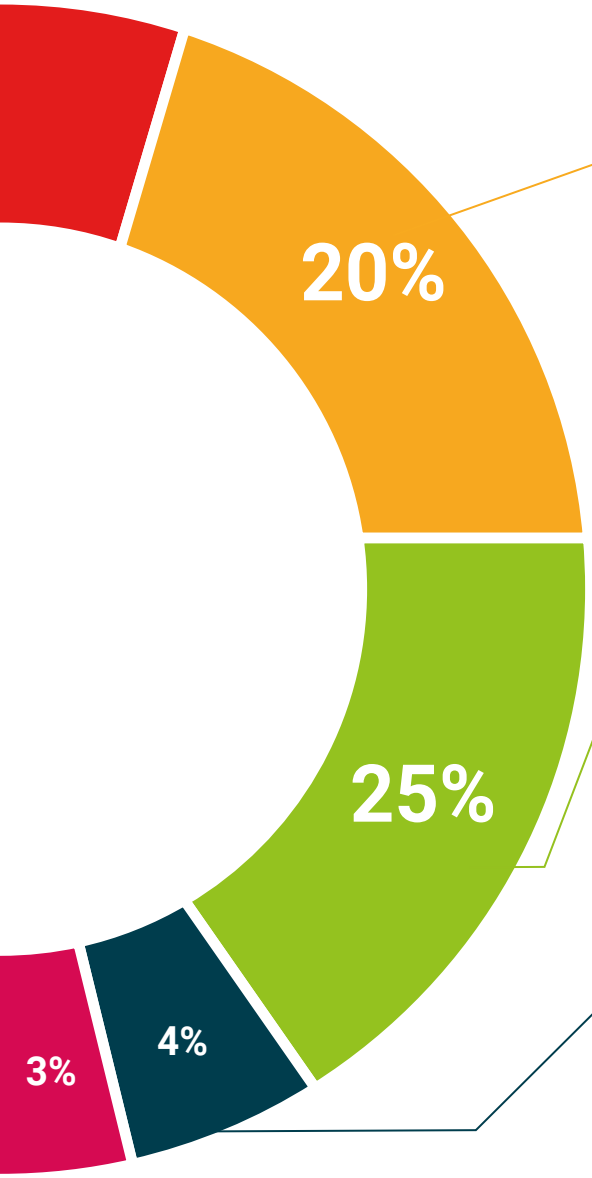
Prácticas de habilidades y competencias

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.

06

Titulación

El Diplomado en Blockchain para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Blockchain para Videojuegos**

N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Blockchain para Videojuegos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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

*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

Diplomado

Blockchain para Videojuegos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Blockchain para Videojuegos



tech universidad tecnológica