

Maestría Oficial Universitaria Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques

Nº de RVOE: 20253853

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad



Nº de RVOE: 20253853

Maestría Oficial Universitaria Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **2 años**

Fecha acuerdo RVOE: **12/11/2025**

Acceso web: www.techitute.com/mx/escuela-de-negocios/maestria-universitaria/maestria-universitaria-juegos-criptograficos-economia-digital-cadena-bloques

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 26

05

Objetivos docentes

pág. 32

06

Salidas profesionales

pág. 38

07

Idiomas gratuitos

pág. 42

08

Metodología de estudio

pág. 46

09

Cuadro docente

pág. 56

10

Titulación

pág. 62

11

Homologación del título

pág. 66

12

Requisitos de acceso

pág. 70

13

Proceso de admisión

pág. 74

01

Presentación del programa

Los Juegos Criptográficos constituyen una de las aplicaciones más disruptivas de la tecnología *blockchain* en la Economía Digital contemporánea. Al integrar mecanismos de recompensa, contratos inteligentes y NFTs estos entornos permiten la creación de economías descentralizadas con activos únicos y comerciables. Por este motivo, los expertos requieren disponer de una comprensión profunda sobre los aspectos técnicos, económicos y legales que sustentan estos sistemas. Solo así, serán capaces de diseñar plataformas seguras, escalables y transparentes. En este contexto, TECH ha creado una innovadora titulación universitaria enfocado en la creación de modelos financieros digitales y la creación de experiencias interactivas económicas. ¡Y todo bajo una modalidad 100% en línea basada en la personalización de los horarios!

*Este es el
momento, te
estábamos
esperando*





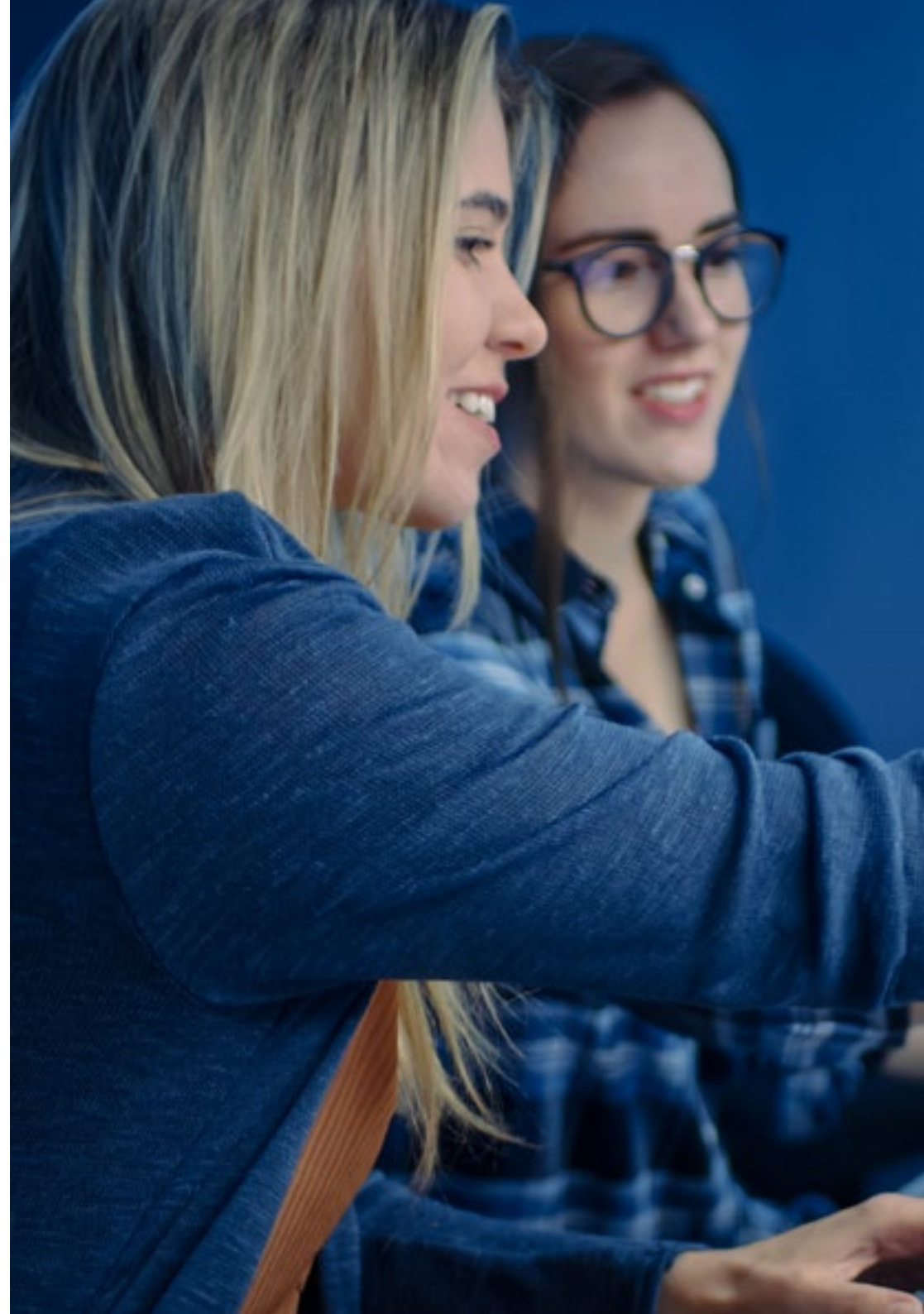
“

Con esta Maestría Oficial Universitaria completamente en línea, diseñarás soluciones innovadoras que integren criptografía, blockchain y Economía Digital”

Según un nuevo informe del Fondo Monetario Internacional, más del 48 % de las transacciones en redes *blockchain* están vinculadas a Juegos Criptográficos y finanzas descentralizadas. En este sentido, plataformas como Axie Infinity ejemplifican cómo la Economía Digital basada en Cadena de Bloques está reformulando la participación en entornos interactivos. Frente a esta realidad, los profesionales precisan actualizar sus habilidades con frecuencia para diseñar soluciones innovadoras que impulsen la adopción segura y escalable de estas plataformas

Con esta idea en mente, TECH presenta una revolucionaria Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques. Diseñado por especialistas de renombre, el itinerario académico profundizará en materias que van desde el análisis exhaustivo de criptomonedas como los *bitcoins* hasta la evolución y desarrollo de contratos inteligentes. En sintonía con esto, el temario ahondará en el uso de tokens no fungibles en entornos digitales y la creación de economías descentralizadas. Al mismo tiempo, los materiales didácticos ofrecerán múltiples estrategias modernas de tokenización y gobernanza digital. Como resultado, los alumnos desarrollarán competencias avanzadas para concebir proyectos innovadores que transformen el ecosistema financiero y Digital global. De este modo, liderarán la integración de tecnologías disruptivas con impacto real en mercados emergentes.

En lo que respecta a la metodología, este plan de estudios se imparte bajo una cómoda modalidad en línea para que los profesionales establezcan sus horarios y ritmo de estudio. Asimismo, el disruptivo sistema del *Relearning* garantizará un aprendizaje elevadamente progresivo y natural. Por consiguiente, tan solo necesitarán un dispositivo electrónico para adentrarse en el Campus Virtual. Además, allí encontrarán una amplia gama de recursos multimedia como vídeos explicativos, ejercicios prácticos o resúmenes interactivos. Adicionalmente, un reconocido Director Invitado Internacional ofrecerá 10 disruptivas *Masterclasses*.



“

Un prestigioso Director Invitado Internacional impartirá 10 exclusivas Masterclasses sobre las últimas tendencias en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Te damos +

“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad en línea del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad en línea del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien en línea y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.


La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje en línea, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia en línea única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad en línea oficial de la NBA

TECH es la universidad en línea oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Los contenidos de esta Maestría Oficial Universitaria han sido elaborados por especialistas en Economía *Blockchain*. El plan de estudios ofrece un análisis exhaustivo de las criptomonedas, teniendo presente su papel como indicador de mercado y su impacto en economías digitalizadas y gamificadas. También el temario abordará el estudio detallado de las *altcoins*, la evolución de los contratos inteligentes, el uso de tokens no fungibles en entornos de juego y el desarrollo de modelos económicos descentralizados. De esta forma, los egresados obtendrán habilidades avanzadas para liderar soluciones tecnológicas innovadoras en el ecosistema financiero Digital.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*



“

Profundizarás en estrategias modernas para la gestión de ecosistemas descentralizados, aplicando conceptos de gobernanza Digital y tokenización”

En lo que respecta a la metodología, esta propuesta académica se basa en una flexible modalidad en línea que permite a los profesionales establecer sus propios horarios y ritmo de estudio. Por otro lado, los alumnos disfrutarán del acceso a una biblioteca llena de píldoras multimedia de apoyo tales como vídeos en detalle, ejercicios prácticos en entornos simulados de aprendizaje o lecturas especializadas.



Disfruta todas las ventajas de la metodología Relearning, la cual te permitirá organizar tu tiempo y ritmo de estudio

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% en línea, por lo que el alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 11 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 2 años de estudio.

Asignatura 1	Cadena de Bloques
Asignatura 2	Finanzas descentralizadas
Asignatura 3	Criptomoneda no intercambiable
Asignatura 4	Análisis de criptomonedas
Asignatura 5	Redes
Asignatura 6	Metaverso
Asignatura 7	Plataformas externas
Asignatura 8	Análisis de variables en economías ludificadas
Asignatura 9	Sistemas económicos ludificados
Asignatura 10	Análisis de videojuegos en Cadena de Bloques
Asignatura 11	Metodología de la investigación

Así, los contenidos académicos de estas asignaturas abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1. Cadena de Bloques

- 1.1. Cadena de Bloques
 - 1.1.1. Características de la Cadena de Bloques
 - 1.1.2. La nueva Economía basada en Cadena de Bloques
 - 1.1.3. La descentralización como fundamento de la Economía basada en Cadena de Bloques
- 1.2. Tecnologías basadas en Cadena de Bloques
 - 1.2.1. Cadena de Bloques de criptomoneda *bitcoin*
 - 1.2.2. Proceso de validación, potencia de cómputo
 - 1.2.3. *Hash* o indicador de la potencia de una red basada en Cadena de Bloques
- 1.3. Tipos de Cadena de Bloques
 - 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. Contrato inteligente
 - 1.5.1. Características del contrato inteligente
 - 1.5.2. Proceso de generación de un contrato inteligente
 - 1.5.3. Ejemplos y aplicaciones de un contrato inteligente
- 1.6. Carteras
 - 1.6.1. Características de las carteras
 - 1.6.2. Utilidad e importancia de una cartera
 - 1.6.3. Cartera fría y cartera caliente
- 1.7. Economía basada en Cadena de Bloques
 - 1.7.1. Ventajas de la Economía basada en Cadena de Bloques
 - 1.7.2. Nivel de riesgo
 - 1.7.3. *Gas fee* o pago realizado por transacciones en la red Ethereum

- 1.8. Seguridad
 - 1.8.1. Revolución en los sistemas de seguridad
 - 1.8.2. Transparencia absoluta
 - 1.8.3. Ataques a la Cadena de Bloques
- 1.9. Implementación de Economía Digital
 - 1.9.1. Criptomoneda
 - 1.9.2. Monetización Digital
 - 1.9.3. Modelos de Economía Digital
- 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 Cadenas de Bloques

Asignatura 2. Finanzas descentralizadas

- 2.1. Finanzas descentralizadas
 - 2.1.1. Características
 - 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 finanzas descentralizadas
- 2.3. Componentes de finanzas descentralizadas
 - 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 criptomonedas
 - 2.4.2. Añadiendo liquidez
 - 2.4.3. Eliminando liquidez

- 2.5. Mercados de finanzas descentralizadas
 - 2.5.1. Mercado de organización autónoma descentralizada
 - 2.5.2. Mercado de predicción Argus
 - 2.5.3. Ampleforth. *Software* para Ethereum
- 2.6. Claves
 - 2.6.1. Agricultura de rendimiento
 - 2.6.2. Minería de liquidez
 - 2.6.3. Compatibilidad de redes
- 2.7. Diferencias con otros sistemas
 - 2.7.1. Tradicional
 - 2.7.2. Tecnología financiera
 - 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 de finanzas descentralizadas
 - 2.9.1. Préstamos
 - 2.9.2. Comercialización
 - 2.9.3. Derivados
- 2.10. Proyectos en desarrollo
 - 2.10.1. Protocolo de finanzas descentralizadas AAVE
 - 2.10.2. Plataforma de Intercambio descentralizado DydX
 - 2.10.3. *Software* de código abierto Money on Chain

Asignatura 3. Criptomoneda no intercambiable

- 3.1. Criptomoneda no intercambiable o NFT
 - 3.1.1. Características
 - 3.1.2. Vinculación con Cadena de Bloques
 - 3.1.3. Creación de criptomoneda no intercambiable
- 3.2. Creando una criptomoneda no intercambiable
 - 3.2.1. Diseño y contenido
 - 3.2.2. Generación
 - 3.2.3. Metadatos y datos congelados
- 3.3. Opciones de venta de criptomoneda no intercambiable en economías ludificadas
 - 3.3.1. Venta directa
 - 3.3.2. Subasta
 - 3.3.3. Lista blanca
- 3.4. Estudio de mercados en criptomoneda no intercambiable
 - 3.4.1. Mercado Opensea de criptomonedas no intercambiables
 - 3.4.2. Mercado Immutable Marketplace de criptomonedas no intercambiables
 - 3.4.3. Mercado Gemini de criptomonedas no intercambiables
- 3.5. Estrategias de rentabilización de criptomonedas no intercambiables en economías ludificadas
 - 3.5.1. Valor de uso
 - 3.5.2. Valor estético
 - 3.5.3. Valor real
- 3.6. Estrategias de rentabilización de criptomonedas no intercambiables en economías ludificadas: minado
 - 3.6.1. Minado de criptomoneda no intercambiable
 - 3.6.2. Códigos fusionados Merge
 - 3.6.3. Eliminar criptomonedas de circulación o *burn*
- 3.7. Estrategias de rentabilización de criptomoneda no intercambiable en economías ludificadas: consumibles
 - 3.7.1. Criptomoneda no intercambiable. Consumible
 - 3.7.2. Sobres de criptomoneda no intercambiable
 - 3.7.3. Calidad de criptomoneda no intercambiable
- 3.8. Análisis de sistemas ludificados basados en criptomoneda no intercambiable
 - 3.8.1. Alien worlds. Metaverso descentralizado de criptomonedas no intercambiables
 - 3.8.2. Elemento ludificado Gods Unchained
 - 3.8.3. Elemento ludificado R-Planet

- 3.9. Criptomoneda no intercambiable 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 criptomonedas no Intercambiables
 - 3.10.2. Video en criptomonedas no intercambiables
 - 3.10.3. Libros en criptomonedas no intercambiables

Asignatura 4. Análisis de criptomonedas

- 4.1. Criptomoneda *bitcoin*
 - 4.1.1. características de *bitcoins*
 - 4.1.2. El *bitcoin* como indicador de mercado
 - 4.1.3. Ventajas y desventajas para economías ludificadas
- 4.2. Criptomoneda *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. Criptomoneda Ethereum
 - 4.3.1. Principales características
 - 4.3.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
 - 4.3.3. Ventajas y desventajas para economías ludificadas
- 4.4. Criptomoneda *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 ludificadas
- 4.5. Criptomoneda estable
 - 4.5.1. Características
 - 4.5.2. Proyectos en funcionamiento a partir de criptomoneda estable
 - 4.5.3. Usos en economías ludificadas

- 4.6. Principales criptomonedas estables
 - 4.6.1. Criptomoneda USDT
 - 4.6.2. Criptomoneda USDC
 - 4.6.3. Criptomoneda BUSD
- 4.7. Comercialización
 - 4.7.1. Comercialización en economías ludificadas
 - 4.7.2. Cartera equilibrada
 - 4.7.3. Cartera desequilibrada
- 4.8. Comercialización: costo medio de adquisición
 - 4.8.1. Costo medio de adquisición
 - 4.8.2. Comercio posicional
 - 4.8.3. Comercio intradía
- 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

Asignatura 5. Redes

- 5.1. La revolución de los contratos inteligentes
 - 5.1.1. El nacimiento de los contratos inteligentes
 - 5.1.2. Alojamiento de aplicaciones
 - 5.1.3. Seguridad en los procesos informáticos
- 5.2. *Software* Metamask de criptomoneda
 - 5.2.1. Aspectos destacados
 - 5.2.2. Impacto en la accesibilidad
 - 5.2.3. Manejo de activos en *software* Metamask
- 5.3. Sistema operativo descentralizado Tron
 - 5.3.1. Aspectos más importantes
 - 5.3.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.3.3. Desventajas y beneficios

- 5.4. Sistema de monitoreo de transacciones Ripple
 - 5.4.1. Componentes
 - 5.4.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.4.3. Desventajas y beneficios de Ripple
- 5.5. Criptomoneda Ethereum
 - 5.5.1. Elementos destacados
 - 5.5.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.5.3. Desventajas y beneficios
- 5.6. Plataforma nativa Polygon y criptomoneda MATIC
 - 5.6.1. Cómo se integra
 - 5.6.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.6.3. Desventajas y beneficios
- 5.7. Criptomoneda Wax
 - 5.7.1. Elementos
 - 5.7.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.7.3. Desventajas y beneficios
- 5.8. Plataforma de criptomonedas ADA Cardano
 - 5.8.1. Aspectos importantes
 - 5.8.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.8.3. Ventajas y desventajas
- 5.9. Criptomoneda Solana
 - 5.9.1. Particularidades
 - 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 1
 - 5.10.3. Interoperabilidad entre cadena

Asignatura 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 ludificación
- 6.2. Formas de accesibilidad
 - 6.2.1. Metaverso de realidad virtual VR
 - 6.2.2. Ordenadores
 - 6.2.3. Dispositivos móviles
- 6.3. Tipos de metaverso
 - 6.3.1. Metaverso tradicional
 - 6.3.2. Metaverso centralizado
 - 6.3.3. Metaverso 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. Activos digitales no tangibles o *lands*
 - 6.7.2. Subastas
 - 6.7.3. Venta directa
- 6.8. Plataforma 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. Plataforma de realidad virtual descentralizada
 - 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

Asignatura 7. Plataformas externas

- 7.1. Mercado descentralizado entre pares DEX
 - 7.1.1. Características
 - 7.1.2. Utilidades
 - 7.1.3. Implementación en economías ludificadas
- 7.2. Intercambio directo o *swaps*
 - 7.2.1. Características
 - 7.2.2. Principales intercambios directos o *swaps*
 - 7.2.3. Implementación en economías ludificadas
- 7.3. Oráculos
 - 7.3.1. Características y definición
 - 7.3.2. Intercambios en oráculos
 - 7.3.3. Implementación en economías ludificadas
- 7.4. Prueba de participación
 - 7.4.1. Fondos depositados
 - 7.4.2. Pruebas
 - 7.4.3. Agricultura de rendimiento
- 7.5. Herramientas de desarrollo en Cadena de Bloques
 - 7.5.1. Interfaz de línea de comandos Geth
 - 7.5.2. Escenario ludificado Mist
 - 7.5.3. Escenario ludificado Truffle
- 7.6. Embark. Herramienta de desarrollo para Cadenas de Bloques
 - 7.6.1. Herramienta Embark
 - 7.6.2. Herramienta Ganache
 - 7.6.3. Pruebas en Cadena de Bloques

- 7.7. Estudios de mercadotecnia
 - 7.7.1. Finanzas descentralizadas. Índice de pulso DeFi
 - 7.7.2. Índice de sesgo
 - 7.7.3. Plataforma de gráficos Trading View
- 7.8. Comercialización
 - 7.8.1. Rastreador de criptocarteras CoinTracking
 - 7.8.2. Foro comparativo CryptoCompare
 - 7.8.3. Plataforma de comercio Blackfolio
- 7.9. Programa de información automatizado Bots de Tradings
 - 7.9.1. Aspectos
 - 7.9.2. Distribuidor de criptomonedas sFOX
 - 7.9.3. Herramienta de inversión AlgoTrader
- 7.10. Herramientas de minería
 - 7.10.1. Aspectos importantes
 - 7.10.2. Corredor de criptomonedas NiceHash
 - 7.10.3. Extracción de moneda Digital (minar)

Asignatura 8. Análisis de variables en economías ludificadas

- 8.1. Variables económicas ludificadas
 - 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 diseño de videojuego
 - 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. Tiempo fuera
- 8.7. Convertidores de moneda
 - 8.7.1. Moneda no jugable o 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. Interbloqueos
 - 8.10.1. Ciclo de recursos
 - 8.10.2. Vinculación de variables economías con interbloqueos
 - 8.10.3. Aplicar Interbloqueos en las mecánicas de juego

Asignatura 9. Sistemas económicos ludificados

- 9.1. Sistemas de juego gratuito
 - 9.1.1. Caracterización de economías de juego gratuito y principales puntos de rentabilización
 - 9.1.2. Arquitecturas en economías de juego gratuito
 - 9.1.3. Diseño económico
- 9.2. Sistemas servicio *premium* gratis
 - 9.2.1. Caracterización de economías servicio *premium* gratis y principales puntos de rentabilización
 - 9.2.2. Arquitecturas de economías jugar para ganar
 - 9.2.3. Diseño económico
- 9.3. Sistemas pagar por jugar
 - 9.3.1. Caracterización de economías pagar por jugar y principales puntos de rentabilización
 - 9.3.2. Arquitectura en economías pagar por jugar
 - 9.3.3. Diseño económico
- 9.4. Sistemas basados en criptomoneda PvP
 - 9.4.1. Caracterización de economías basadas en pagar por jugar y principales puntos de rentabilización
 - 9.4.2. Arquitectura en economías de criptomoneda PvP
 - 9.4.3. Taller de diseño económico
- 9.5. Sistema basado en Temporada
 - 9.5.1. Caracterización de economías basadas en temporada y principales puntos de rentabilización
 - 9.5.2. Arquitectura en economías basadas en temporada
 - 9.5.3. Diseño económico
- 9.6. Sistemas económicos en juego libre o rol multijugador
 - 9.6.1. Caracterización de economías basadas en juego libre y principales puntos de rentabilización
 - 9.6.2. Arquitectura en economías de juego libre
 - 9.6.3. Diseño económico
- 9.7. Sistema de Juego de cartas coleccionables
 - 9.7.1. Caracterización de economías basadas en juego de cartas coleccionables y principales puntos de rentabilización
 - 9.7.2. Arquitectura en economías de Juego de cartas coleccionables
 - 9.7.3. Taller de diseño económico

- 9.8. Sistemas jugador contra el entorno
 - 9.8.1. Caracterización de economías basadas en jugador contra el entorno y principales puntos de rentabilización
 - 9.8.2. Arquitectura en economías jugador contra el entorno
 - 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

Asignatura 10. Análisis de videojuegos en Cadena de Bloques

- 10.1. Metaverso de juegos Star Atlas
 - 10.1.1. Mecánicas de Juego
 - 10.1.2. Sistema económico
 - 10.1.3. Usabilidad
- 10.2. Videojuego multijugador Outer Ring
 - 10.2.1. Mecánicas de juego
 - 10.2.2. Sistema económico
 - 10.2.3. Usabilidad
- 10.3. Juego multijugador Axie Infinity
 - 10.3.1. Mecánicas de Juego
 - 10.3.2. Sistema económico
 - 10.3.3. Usabilidad
- 10.4. Juego de cartas coleccionables *Splinterlands*
 - 10.4.1. Mecánicas de juego
 - 10.4.2. Sistema económico
 - 10.4.3. Usabilidad

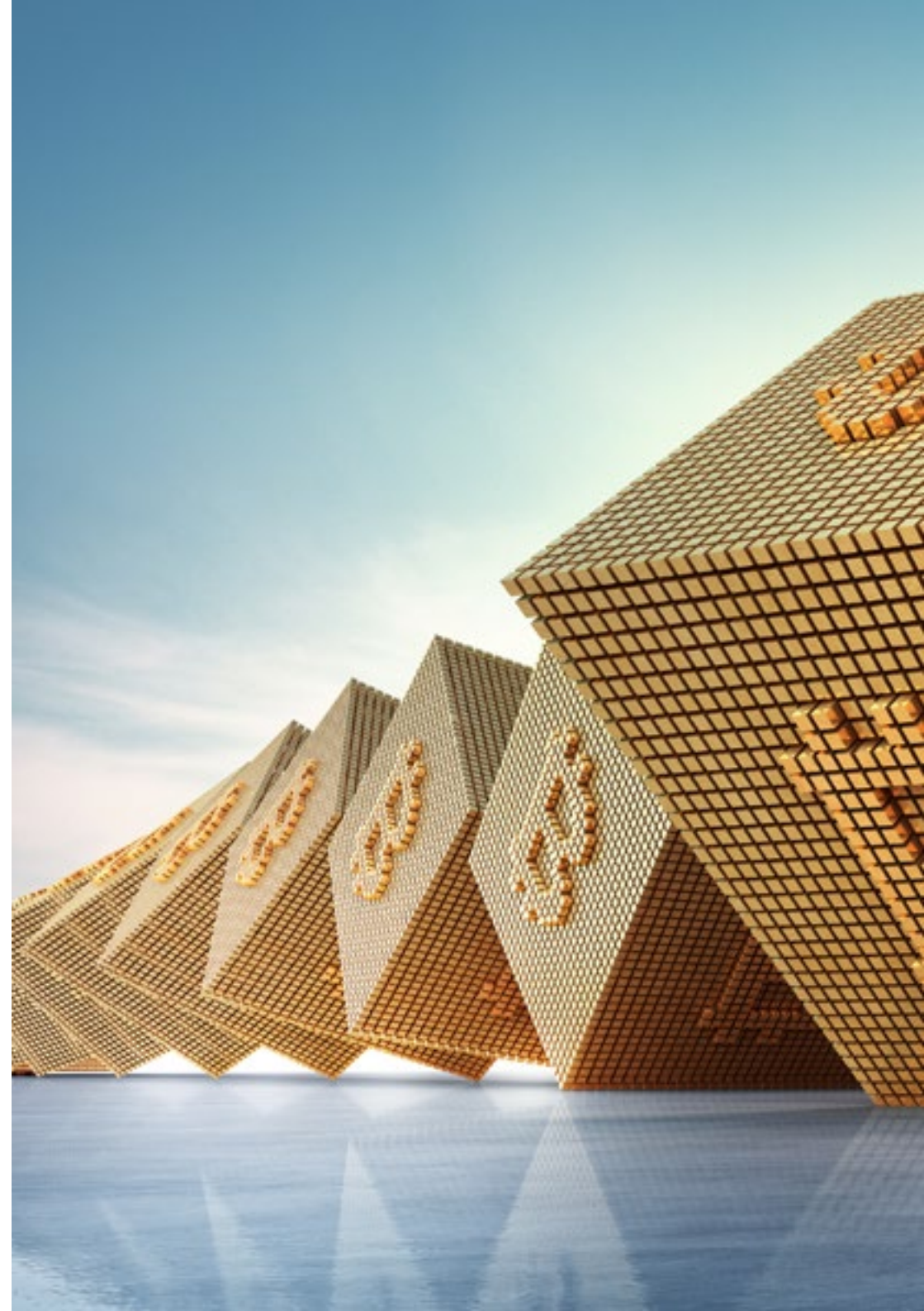
- 10.5. Juego de apuesta R-Planet
 - 10.5.1. Mecánicas de Juego
 - 10.5.2. Sistema económico
 - 10.5.3. Usabilidad
- 10.6. Cripto Juego Ember Sword
 - 10.6.1. Mecánicas de juego
 - 10.6.2. Sistema económico
 - 10.6.3. Usabilidad
- 10.7. Criptojuego Big Time
 - 10.7.1. Mecánicas de juego
 - 10.7.2. Sistema económico
 - 10.7.3. Usabilidad
- 10.8. Juego de cartas Gods Unchained
 - 10.8.1. Mecánicas de juego
 - 10.8.2. Sistema económico
 - 10.8.3. Usabilidad
- 10.9. Cripto juego Illuvium
 - 10.9.1. Mecánicas de juego
 - 10.9.2. Sistema económico
 - 10.9.3. Usabilidad
- 10.10. Criptojuego Upland
 - 10.10.1. Mecánicas de juego
 - 10.10.2. Sistema económico
 - 10.10.3. Usabilidad

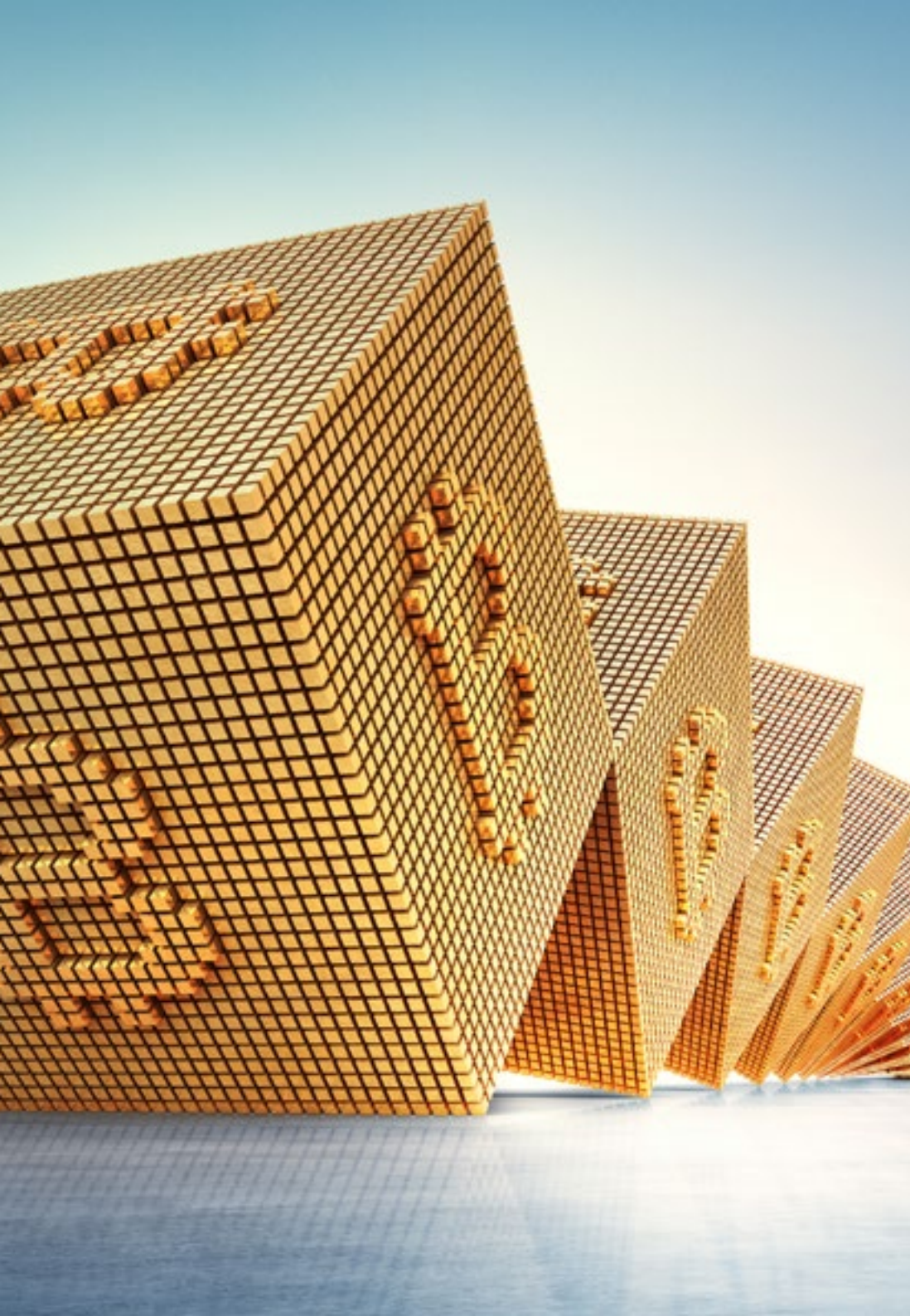
Asignatura 11. Metodología de la investigación

- 11.1. Fundamentos de la investigación
 - 11.1.1. ¿Qué es la investigación?
 - 11.1.1.1. Definición y concepto
 - 11.1.1.2. Importancia y propósito
 - 11.1.1.3. Tipos de investigación
 - 11.1.2. Paradigmas de investigación
 - 11.1.2.1. Positivista
 - 11.1.2.2. Constructivista

- 11.1.2.3. Sociocrítico
 - 11.1.2.4. Interpretativo
 - 11.1.2.5. Post-positivista
 - 11.1.3. Enfoques metodológicos
 - 11.1.3.1. Cualitativo
 - 11.1.3.2. Cuantitativo
 - 11.1.3.3. Mixto
- 11.2. El problema
 - 11.2.1. Formulación del problema de investigación
 - 11.2.1.1. Identificación y delimitación del problema
 - 11.2.1.2. Construcción de preguntas de investigación
 - 11.2.1.3. Establecimiento de objetivos de investigación
 - 11.2.1.4. Hipótesis o supuesto de investigación
- 11.3. El marco teórico
 - 11.3.1. Revisión de literatura
 - 11.3.2. Desarrollo del marco conceptual
 - 11.3.3. Criterios de selección de referentes teóricos significativos y pertinentes para el objeto de estudio
 - 11.3.4. Estado del arte
 - 11.3.5. Articulación discursiva de corrientes teóricas seleccionadas con el objeto de estudio
- 11.4. El diseño metodológico
 - 11.4.1. Selección de métodos y técnicas de investigación
 - 11.4.2. Diseño de instrumentos de recolección de datos
 - 11.4.3. Muestreo y selección de la muestra
- 11.5. Recolección y análisis de datos
 - 11.5.1. Proceso de recolección de datos
 - 11.5.2. Técnicas de recolección de datos cualitativos
 - 11.5.3. Técnicas de recolección de datos cuantitativos
 - 11.5.4. Análisis de datos
 - 11.5.4.1. Análisis estadístico
 - 11.5.4.2. Análisis cualitativo
 - 11.5.4.3. Triangulación de datos

- 11.6. Herramientas avanzadas de investigación
 - 11.6.1. *Software* especializado
 - 11.6.1.1. Análisis estadístico con SPSS
 - 11.6.1.2. Análisis cualitativo con NVivo o Atlas.ti
 - 11.6.2. Técnicas de visualización de datos
 - 11.6.2.1. Gráficos, diagramas, mapas semánticos
- 11.7. Interpretación y presentación de resultados
 - 11.7.1. Interpretación de hallazgos
 - 11.7.1.1. Significado y relevancia de los resultados
 - 11.7.1.2. Implicaciones prácticas
 - 11.7.2. Presentación de resultados
- 11.8. Ética y aspectos legales en la investigación
 - 11.8.1. Principios éticos de investigación
 - 11.8.1.1. Consentimiento informado
 - 11.8.1.2. Confidencialidad y privacidad
 - 11.8.3. Aspectos legales
 - 11.8.4. Normativas y regulaciones
 - 11.8.5. Responsabilidad del investigador
- 11.9. Informe de investigación y la elaboración de artículo científico
 - 11.9.1. Orientación sobre la redacción del manuscrito, incluyendo la sección de introducción, metodología, resultados y discusión
 - 11.9.2. Preparación para la presentación oral del informe
 - 11.9.3. Estrategias para comunicar efectivamente los hallazgos. Respuestas a preguntas y críticas durante la defensa
 - 11.9.4. Estructura y estilo requeridos para la publicación en revistas científicas
 - 11.9.4.1. Criterios de selección de revistas adecuadas para la publicación
 - 11.9.5. Elaboración de artículo científico
 - 11.9.6. Estructura y estilo requeridos para la publicación en revistas científicas





“

Dispondrás de una amplia gama de recursos didácticos accesibles las 24 horas del día, entre los que se incluyen vídeos explicativos y lecturas especializadas”

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una Opinión **Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.

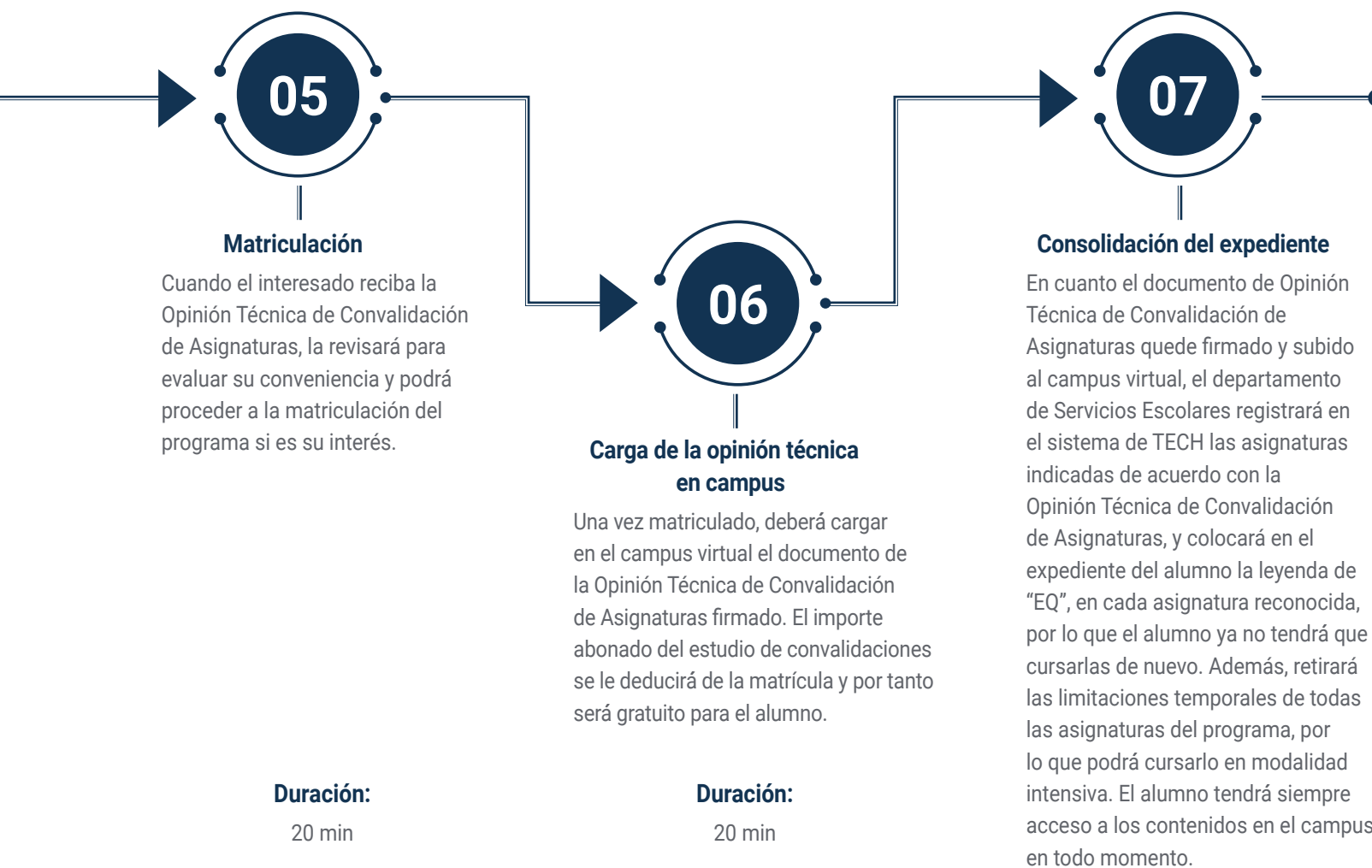


¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

Esta Maestría Oficial Universitaria proporciona una especialización avanzada en el diseño de soluciones *blockchain*, el desarrollo de contratos inteligentes y la creación de modelos económicos descentralizados. De esta forma, los egresados comprenderán en profundidad el funcionamiento de los sistemas criptográficos. Asimismo, los alumnos desarrollarán destrezas para analizar mercados digitales y aplicar tecnologías disruptivas en contextos reales. Además, estarán preparados para enfrentar desafíos legales, técnicos y financieros propios del entorno Digital, con una visión estratégica e innovadora que responde a las exigencias del actual panorama tecnológico y económico global.

*Living
SUCCESS*



“

*Evaluarás el impacto económico,
social y legal de la Economía Digital
basada en sistemas blockchain”*



Objetivos generales

- Desarrollar conocimientos avanzados en *crypto-gaming* y Economía *blockchain*, comprendiendo su impacto y potencial en la transformación de modelos de negocio digitales
- Identificar aplicaciones de la *blockchain* en economías gamificadas, optimizando procesos financieros mediante el uso de DeFi y NFT
- Implementar *smart contracts* para automatizar transacciones digitales, garantizando transparencia, eficiencia y seguridad en entornos descentralizados
- Integrar plataformas de realidad virtual para desarrollar experiencias de juego innovadoras y fomentar nuevas oportunidades de inversión
- Aplicar técnicas de análisis de datos en mercados de criptomonedas para mejorar la toma de decisiones estratégicas
- Utilizar tecnologías descentralizadas para gestionar activos digitales de manera eficaz, impulsando proyectos en el ámbito del *crypto-gaming*
- Diseñar y ejecutar economías gamificadas sostenibles, utilizando herramientas *blockchain* para maximizar la rentabilidad
- Fomentar la actualización constante en tecnologías *blockchain*, asegurando que los expertos se mantengan al día con las últimas innovaciones del sector





Objetivos específicos

Asignatura 1. Cadena de Bloques

- Analizar el origen y la evolución de la tecnología en Cadena de Bloques, identificando sus hitos más relevantes y su impacto en el ecosistema Digital
- Comprender el funcionamiento de las cadenas de bloques, explorando conceptos clave como descentralización, validación y seguridad
- Estudiar los diferentes tipos de Cadena de Bloques, evaluando sus ventajas y aplicaciones
- Analizar el papel de los *smart contracts* y su influencia en la automatización de procesos digitales

Asignatura 2. Finanzas descentralizadas

- Explorar los principios fundamentales de las finanzas descentralizadas y su papel en la transformación del sistema financiero tradicional
- Identificar los componentes clave de los ecosistemas descentralizados y sus aplicaciones en el ámbito del *crypto-gaming*
- Analizar el funcionamiento de los intercambios descentralizados y las oportunidades que ofrecen en el mercado actual
- Evaluar los riesgos asociados con las finanzas descentralizadas y desarrollar estrategias de mitigación efectivas

Asignatura 3. Criptomoneda no intercambiable

- Dominar el proceso de creación, emisión y comercialización de NFTs, utilizando plataformas de última generación
- Analizar el impacto económico, social y legal de los NFTs, evaluando su papel en la Economía Digital
- Evaluar modelos de negocio basados en NFTs comprendiendo su monetización, gobernanza descentralizada y potencial en comunidades digitales.
- Identificar los riesgos asociados a los NFTs incluyendo fraudes, volatilidad, propiedad intelectual y aspectos éticos

Asignatura 4. Análisis de criptomonedas

- Estudiar el papel del *bitcoin* como indicador de mercado y su influencia en la economía global
- Analizar las principales características de las *altcoins* y su impacto en proyectos vinculados a la Economía descentralizada
- Explorar el funcionamiento de Ethereum y su relevancia en la creación de aplicaciones descentralizadas
- Evaluar las ventajas y desventajas de las criptomonedas en el diseño de economías gamificadas

Asignatura 5. Redes

- ♦ Analizar las principales redes *blockchain*, como Ethereum, Tron, Ripple y Solana
- ♦ Explorar el funcionamiento de *smart contracts* alojados en diferentes redes y su impacto en la automatización de procesos
- ♦ Estudiar la seguridad en las transacciones descentralizadas, identificando riesgos y métodos de mitigación
- ♦ Investigar las oportunidades de integración y migración entre redes mediante tecnologías emergentes

Asignatura 6. Metaverso

- ♦ Explorar el concepto de metaverso y su impacto en la creación de economías digitales inmersivas
- ♦ Investigar el papel de los activos digitales en la creación de espacios de interacción y entretenimiento
- ♦ Estudiar las oportunidades de inversión en terrenos virtuales y su influencia en las economías gamificadas

Asignatura 7. Plataformas externas

- ♦ Analizar las características de las plataformas de intercambio descentralizado y su integración con economías digitales
- ♦ Estudiar el funcionamiento de Swaps, Staking y Oráculos aplicados a la rentabilidad de proyectos *blockchain*
- ♦ Explorar herramientas de desarrollo como Geth, Truffle y Ganache para la creación de aplicaciones descentralizadas
- ♦ Evaluar el impacto de las herramientas de minería y análisis de mercado en el desarrollo de proyectos innovadores



Asignatura 8. Análisis de variables en economías ludificadas

- ♦ Analizar las variables económicas que influyen en los sistemas gamificados, como la fragmentación y los ciclos de recursos
- ♦ Explorar los procesos de intercambio en economías digitales, desde mercados públicos hasta plataformas descentralizadas
- ♦ Estudiar las mecánicas de adquisición de experiencia y su aplicación en los modelos de negocio gamificados
- ♦ Evaluar las estrategias de diseño de economías sostenibles en entornos digitales

Asignatura 9. Sistemas económicos ludificados

- ♦ Explorar los modelos de negocio basados en *free to play*, *freemium* y *play to earn* en el entorno *blockchain*
- ♦ Analizar el diseño de economías en juegos PvP, PvE y sistemas de apuestas, destacando los puntos clave de rentabilización
- ♦ Estudiar la arquitectura de economías basadas en *trading card games* y su influencia en el mercado de NFT
- ♦ Evaluar el impacto de los sistemas de temporadas en la fidelización de usuarios y la generación de ingresos

Asignatura 10. Análisis de videojuegos en Cadena de Bloques

- ♦ Analizar casos de estudio de videojuegos basados en *blockchain* como Axie Infinity, Gods Unchained y Illuvium
- ♦ Evaluar las mecánicas de juego y su impacto en el desarrollo de economías digitales sostenibles
- ♦ Estudiar los sistemas económicos aplicados en estos proyectos y su influencia en el comportamiento del mercado
- ♦ Investigar las oportunidades de innovación en el desarrollo de nuevos videojuegos basados en tecnologías descentralizadas

Asignatura 11. Metodología de la investigación

- ♦ Comprender los fundamentos epistemológicos y metodológicos de la investigación científica en el contexto de tecnologías disruptivas y entornos digitales descentralizados
- ♦ Diseñar proyectos de investigación rigurosos y replicables, orientados al análisis de sistemas Criptográficos, Juegos económicos y plataformas descentralizadas
- ♦ Elaborar informes, artículos y presentaciones científicas, siguiendo estándares de publicación internacional y criterios de ética investigativa
- ♦ Promover la innovación científica y tecnológica, mediante la generación de conocimiento aplicado a los Juegos Criptográficos y las finanzas digitales descentralizadas

06

Salidas profesionales

La Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques ofrece un amplio campo profesional en la intersección entre tecnología, economía y entretenimiento digital. Sus titulados pueden desempeñarse como desarrolladores de videojuegos *blockchain*, diseñadores de economías virtuales, consultores en tokenización o gestores de proyectos basados en contratos inteligentes. Además, brinda oportunidades en startups tecnológicas, estudios de desarrollo, plataformas NFT y empresas dedicadas a la innovación descentralizada. Su enfoque multidisciplinar impulsa la creación de ecosistemas digitales sostenibles, seguros y económicamente viables dentro del emergente sector de la economía *blockchain*.

Upgrading...



“

*Crearás aplicaciones descentralizadas
y contratos inteligentes en entornos
corporativos de alta complejidad”*

Perfil del egresado

En lo que respecta al perfil profesional que adquirirán los egresados de esta titulación destaca su comprensión integral en *blockchain*, Juegos Criptográficos y Economía Digital. Este programa ha sido diseñado para capacitar a profesionales capaces de desempeñarse en empresas tecnológicas, entidades financieras, startups y organismos reguladores. Además de brindar acceso a oportunidades laborales en estos sectores, el plan de estudios pone énfasis en las herramientas más innovadoras para el desarrollo de soluciones descentralizadas, seguras y adaptadas a la transformación Digital global.

Brindarás un asesoramiento personalizado a las instituciones sobre la adopción de modelos basados en Economía Digital, tokenización y criptomonedas.

- **Capacidad de Comunicación Técnica y Estratégica:** Los egresados desarrollan habilidades para comunicar de forma clara y precisa conceptos complejos relacionados con *blockchain*, criptografía y Economía Digital, adaptando su discurso a audiencias técnicas, empresariales o regulatorias
- **Gestión de Proyectos Tecnológicos:** Una competencia clave es la capacidad para planificar, ejecutar y supervisar proyectos en entornos tecnológicos y descentralizados, optimizando recursos, tiempos y resultados, con metodologías ágiles
- **Pensamiento Crítico y Solución de Problemas Complejos:** Los profesionales serán capaces de aplicar pensamiento crítico para analizar escenarios financieros y tecnológicos, identificar riesgos de seguridad o escalabilidad, y diseñar soluciones disruptivas con impacto real
- **Competencia Digital Avanzada:** Los alumnos dominarán herramientas digitales especializadas, como entornos de desarrollo *blockchain*, lenguajes de programación de contratos inteligentes y análisis de datos en plataformas descentralizadas, respondiendo a las demandas del entorno 4.0



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. Tecnología Blockchain y Desarrollo de Software: Los egresados podrán integrarse en empresas tecnológicas como expertos en *blockchain*, desarrollando soluciones descentralizadas y contratos inteligentes.

- Desarrollador de contratos inteligentes
- Ingeniero *blockchain* en empresas *fintech* o cripto
- Arquitecto de soluciones descentralizadas
- Especialista en seguridad de sistemas distribuidos

2. Finanzas y Economía Digital: Este perfil es altamente valorado en entidades financieras, startups y *exchanges* que requieren talento especializado en criptoactivos y mercados digitales.

- Analista de criptoactivos y mercados DeFi
- Consultor en tokenización de activos y Economía Digital
- Asesor en estrategias de inversión en tecnología *blockchain*
- Especialista en regulación y cumplimiento cripto-financiero

3. Consultoría y Transformación Digital: Los egresados pueden aportar su visión estratégica en empresas y organizaciones en proceso de digitalización o adopción de tecnologías disruptivas.

- Consultor en transformación Digital basada en *blockchain*
- Experto en implementación de sistemas de trazabilidad con Cadena de Bloques
- Asesor de innovación tecnológica para empresas emergentes
- Gestor de proyectos tecnológicos y sistemas distribuidos

4. Sector Público y Gobernanza Digital: La Cadena de Bloques está impactando también en la gestión pública, transparencia y administración de datos.

- Asesor en digitalización de procesos públicos mediante *blockchain*
- Funcionario especializado en gobernanza digital y ciberseguridad
- Coordinador de programas de innovación tecnológica en gobiernos
- Evaluador de impacto de políticas relacionadas con tecnologías disruptivas



Te enfocarás en el análisis, la interpretación y asesoramiento sobre finanzas descentralizadas para optimizar la toma de decisiones estratégicas en entornos digitales"

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*

“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idioma que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“ Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”





“

48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria



08

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% en línea basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*

“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o *smartphone*.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% en línea: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% en línea con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios en línea de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo en línea, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

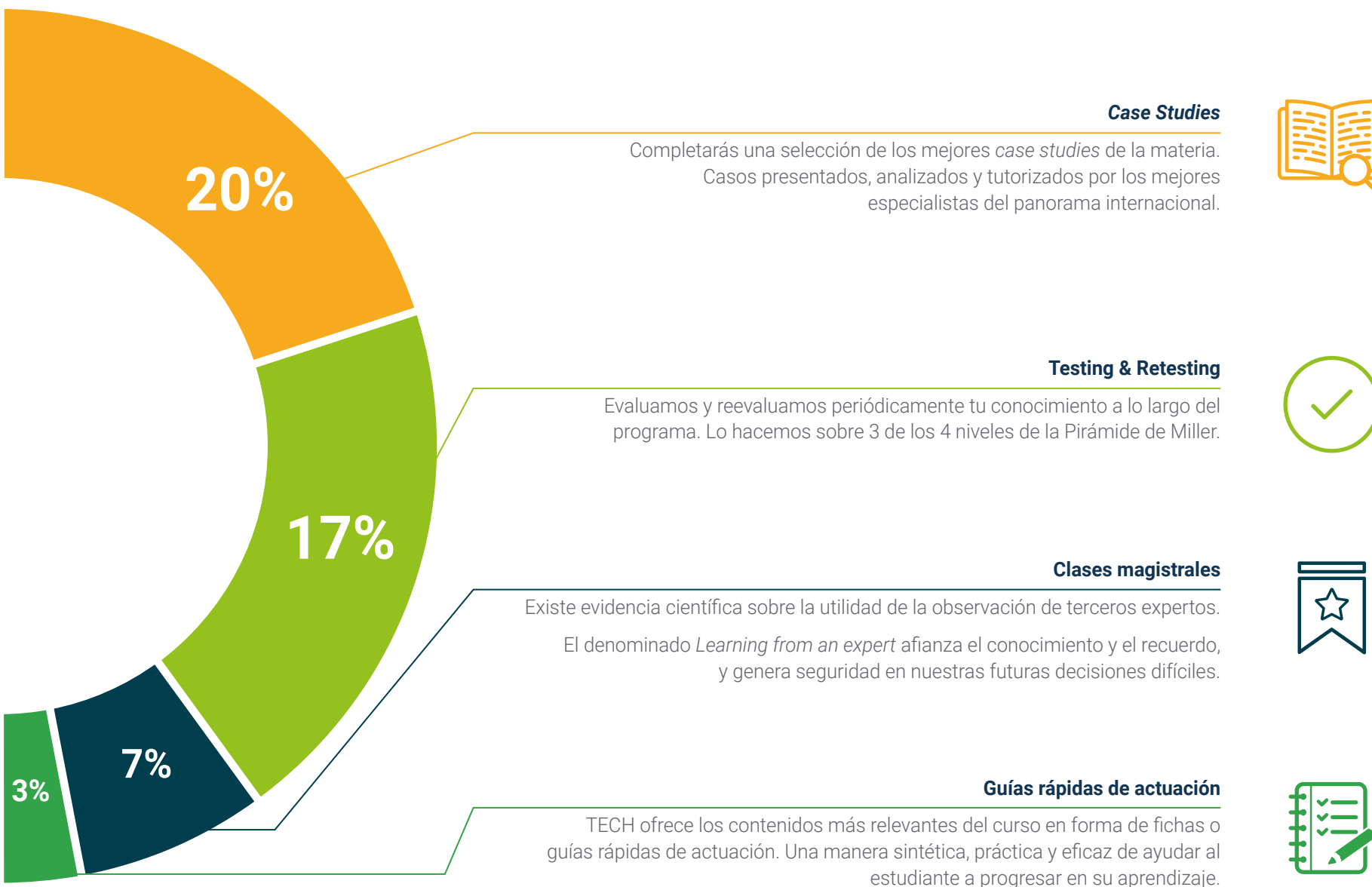
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





09

Cuadro docente

Firmemente comprometida con brindar las titulaciones universitarias más holísticas y actualizadas del panorama académico, TECH realiza un exhaustivo proceso para conformar sus claustros docentes. Gracias a este esfuerzo, la presente Maestría Oficial Universitaria cuenta con la colaboración de prestigiosos expertos en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques. Estos profesionales han elaborado una variedad de materiales didácticos caracterizados por su elevada calidad y por adaptarse a las exigencias del mercado laboral actual. De este modo, los alumnos se adentrarán a una experiencia inmersiva que incrementará sus salidas profesionales considerablemente.



“

*Accederás a un plan de estudios diseñado por un
reputado cuadro docente especializado en Juegos
Criptográficos y Economía Digital en Cadena de
Bloques, que te garantizará un aprendizaje exitoso”*

Director Invitado Internacional

Rene Stefancic es un destacado profesional en el sector de *Blockchain* y tecnología *Web3*, conocido por su enfoque innovador y liderazgo estratégico en **ecosistemas digitales emergentes**. Actualmente se desempeña como *Chief Operating Officer (COO)* en **Enjin**, una **plataforma pionera en Blockchain y NFT**, donde gestiona tareas como la adopción nuevas herramientas y fomenta **alianzas estratégicas** para impulsar soluciones informáticas de vanguardia. Con un enfoque práctico y orientado a resultados, aplica su filosofía de “nadar o hundirse” y “probarlo todo” a cada proyecto, buscando siempre resolver los desafíos más complejos de manera escalable y efectiva.

Antes de unirse a **Enjin**, Stefancic ocupó el cargo de *Head of Marketing* en **CoinCodex**, una plataforma destinada a la **agregación de datos de criptomonedas**. Fue en este entorno donde consolidó su experiencia en estrategias de crecimiento y **marketing digital**, adoptando un rol decisivo en la expansión de la visibilidad y el alcance de la empresa. Su transición al mundo de *Blockchain* comenzó cuando decidió dejar su carrera en las **finanzas tradicionales** para enfocarse en modelado y **análisis de datos** en este nuevo sector, sentando así las bases de su carrera en un mercado en constante evolución.

Con una visión centrada en el desarrollo de producto y la **estrategia de IT**, el experto se destaca por dirigir equipos hacia la creación de soluciones innovadoras y aplicables en el contexto de la **tecnología Blockchain**. Su capacidad para construir relaciones comerciales sólidas y duraderas le ha permitido establecer colaboraciones estratégicas clave en la industria, consolidando su reputación internacional como un líder dinámico en el ámbito de la tecnología y los activos digitales.



D. Stefancic, Rene

- Director de Operaciones (COO, Chief Operating Officer) en Enjin, Singapur
- Asesor *Blockchain* en NFTFrontier
- Consultor de IT en RS IT Consulting
- Director de Marketing en CoinCodex
- Consultor en NextCash
- Especialista en Marketing Digital en Piaggio Group Slovenia
- Máster en Management en la Facultad de Gestión de la Universidad de Primorska
- Grado en Economía por la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Liubliana



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo

Dirección



D. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Diseñador de Videojuegos y Economías *Blockchain* para Videojuegos
- ♦ Fundador de Seven Moons Studio *Blockchain* Gaming
- ♦ Fundador del proyecto Niide
- ♦ Escritor de Narrativa Fantástica y Prosa Poética

Profesores

D. Gálvez González, Danko Andrés

- ♦ Asesor Comercial en Niide, proyecto de Economía Gamificada en *Blockchain*
- ♦ Programador HTML y CCS en proyectos de didácticas de aprendizaje
- ♦ Ejecutivo de Ventas en Movistar y Virgin Mobile
- ♦ Licenciado en Educación en la Universidad de Playa Ancha Ciencias de la Educación

Dña. Gálvez González, María Jesús

- ♦ Asesora Dideco y Encargada del Área de la Mujer de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Docente en el Instituto Profesional AIEP
- ♦ Jefa del Departamento Social de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Licenciada en Trabajo Social por la Universidad de Santo Tomás
- ♦ Máster en Dirección Estratégica de Personas y Gestión Organizacional del Talento Humano
- ♦ Diplomada en Economía Social por 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 En línea
- ♦ Diseñador Gráfico en Arvato Services Bertelsmann
- ♦ Analista de Proyecto e Inversor en Crypto *Play to Earn* Gaming Scene
- ♦ Técnico de Laboratorio Químico
- ♦ Diseñador Gráfico



Da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques”

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

*Obtén un título oficial de Maestría en Juegos
Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques
y da un paso adelante en tu carrera profesional”*

La **Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques** es un programa con reconocimiento oficial. El plan de estudios se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE **20253853**, de fecha **12/11/2025**, modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Además de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria, con el que poder alcanzar una posición bien remunerada y de responsabilidad, servirá para acceder al nivel académico de doctorado y progresar en la carrera universitaria. Con TECH el egresado eleva su estatus académico, personal y profesional.



Supera con éxito este programa y recibe tu título de Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques con el que podrás desarrollar tu carrera académica”

TECH Universidad ofrece esta Maestría Oficial Universitaria con reconocimiento oficial RVOE de Educación Superior, cuyo título emitirá la Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR) de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

Se puede acceder al documento oficial de RVOE expedido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), que acredita el reconocimiento oficial internacional de este programa.

Para solicitar más información puede dirigirse a su asesor académico o directamente al departamento de atención al alumno, a través de este correo electrónico:

informacion@techtitute.com



[Ver documento RVOE](#)

Título: **Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques**

Nº RVOE: **20253853**

Fecha acuerdo RVOE: **12/11/2025**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **2 años**

		Clave Única de Registro de Población
Estados Unidos Mexicanos Secretaría de Educación Pública Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación Constancia de Autenticación del Título Electrónico		 Folio Digital https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/utenticacion/
Datos del profesionista		
Nombre(s)	Primer Apellido	Segundo Apellido
MAESTRÍA EN JUEGOS CRIPTOGRÁFICOS Y ECONOMÍA DIGITAL EN CADENA DE BLOQUES		
Nombre del perfil o carrera		Clave del perfil o carrera
Datos de la institución		
TECH MÉXICO UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA		
Nombre		
20253853		
Número del Acuerdo de Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)		
Lugar y fecha de expedición		
CIUDAD DE MÉXICO		
Entidad	Fecha	
Responsables de la institución		
RECTOR. GERARDO DANIEL OROZCO MARTÍNEZ		
Firma electrónica de la autoridad educativa		
Nombre:	DIRECTORA DE REGISTROS ESCOLARES, OPERACIÓN Y EVALUACIÓN	
Cargo:	00001000000510871752	
No. Certificado:	XX	
Sello Digital:	XX	
Fecha de Autenticación:	La presente constancia de autenticación se expide como un registro fiel del trámite de autenticación a que se refiere el Artículo 14 de la Ley General de Educación Superior. La impresión de la constancia de autenticación acompañada del formato electrónico con extensión XML, que pertenece al título profesional, diploma o grado académico electrónico que generan las Instituciones, en papel bond, a color o blanco y negro, es válida y debe ser aceptada para realizar todo trámite inherente al mismo, en todo el territorio nacional.	
	La presente constancia de autenticación ha sido firmada mediante el uso de la firma electrónica, amparada por un certificado vigente a la fecha de su emisión y es válido de conformidad con lo dispuesto en el artículo 1; 2, fracciones IV, V, XIII y XIV; 3, fracciones I y II; 7; 8; 9; 13; 14; 16 y 25 de la Ley de Firma Electrónica Avanzada; 7 y 12 del Reglamento de la Ley de Firma Electrónica Avanzada.	
	La integridad y autoría del presente documento se podrá comprobar a través de la página electrónica de la Secretaría de Educación Pública por medio de la siguiente liga: https://www.siged.sep.gob.mx/titulos/autenticacion/ , con el folio digital señalado en la parte superior de este documento. De igual manera, se podrá verificar el documento electrónico por medio del código QR.	

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.



A close-up photograph of a hand pressing a red, cylindrical push-button. The button is mounted on a grey, rectangular control panel with a grid of smaller buttons. The background is blurred, showing what appears to be a laboratory or industrial setting. The image is partially obscured by a dark blue diagonal overlay on the right side of the page.

“

Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE)”

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



*El equipo de TECH te acompañará
paso a paso en la realización del
trámite para lograr la validez oficial
internacional de tu título"*

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La normativa establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades en línea. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Maestría Oficial Universitaria más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (Pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtitute.com.

*Este procedimiento de acceso te ayudará a
iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto
antes, sin trámites ni demoras.*



Nº de RVOE: 20253853

**Maestría Oficial
Universitaria
Juegos Criptográficos
y Economía Digital
en Cadena de Bloques**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **2 años**

Fecha acuerdo RVOE: **12/11/2025**

Maestría Oficial Universitaria

Juegos Criptográficos y Economía Digital en Cadena de Bloques

Nº de RVOE: 20253853

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech
universidad