

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain



Máster Título Propio Crypto-Gaming y Economía Blockchain

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/escuela-de-negocios/master/master-crypto-gaming-economia-blockchain

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Metodología de estudio

pág. 32

07

Cuadro docente

pág. 42

08

Titulación

pág. 48

01

Presentación del programa

La convergencia entre los videojuegos y la tecnología *Blockchain* ha dado lugar a un fenómeno disruptivo conocido como *Crypto-Gaming*. Este nuevo paradigma transforma la economía tradicional de los juegos al permitir que los jugadores posean, intercambien y monetizen activos digitales mediante tokens no fungibles y contratos inteligentes. A medida que las economías descentralizadas se integran en el entretenimiento digital, surge la necesidad de comprender su impacto económico, social y tecnológico. Por esta razón, TECH lanza una innovadora titulación universitaria centrada en el vínculo directo entre la participación en juegos y la creación de valor económico. Asimismo, se imparte bajo una cómoda modalidad 100% online.



“

Gracias a este programa totalmente online, diseñarás exclusivos juegos descentralizados integrando activos digitales como las criptomonedas”

El auge del *Crypto-Gaming* ha introducido nuevas oportunidades financieras en la industria de los videojuegos, gracias a la integración de modelos *play to earn* y economías digitales descentralizadas. De este modo, los jugadores no solo interactúan por entretenimiento, sino que ahora pueden generar ingresos reales a través de sus activos digitales y la participación activa en estos ecosistemas. Frente a esta situación, los profesionales requieren contar con una sólida comprensión relativa a cómo estas tecnologías están redefiniendo el diseño, la distribución y la monetización de los videojuegos en planea era digital.

En este marco, TECH presenta un vanguardista programa en *Crypto-Gaming* y *Economía Blockchain*, un programa exhaustivo que explora en profundidad las estrategias más efectivas en el uso de tecnologías *Blockchain*. El plan de estudios aborda desde los fundamentos de la *Blockchain* hasta el análisis de sistemas económicos gamificados, con módulos especializados que permiten profundizar en herramientas aplicables a los videojuegos y plataformas de inversión digital. Además, los alumnos desarrollarán competencias estratégicas en el uso de *DeFi* y *NFT*, aprendiendo a gestionar proyectos innovadores que maximicen la rentabilidad y fomenten el liderazgo en el entorno de los juegos por cadena de bloques.

Además, este plan de estudios se imparte con una metodología 100% online, lo que permite a los alumnos compaginar sus estudios con otras responsabilidades, accediendo a contenidos disponibles las 24 horas del día desde cualquier dispositivo. De forma complementaria, los egresados disfrutarán de disímiles recursos multimedia presentes en formatos como los vídeos explicativos, caso de estudios reales e incluso lecturas especializadas.

Por otro lado, un reconocido Director Invitado Internacional ofrecerá 10 rigurosas *Masterclasses* centradas en los avances más recientes en el *Crypto-Gaming* y la *Economía Blockchain*.

Este **Máster Título Propio en *Crypto-Gaming* y *Economía Blockchain*** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en *Crypto-Gaming* y *Economía Blockchain*
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y 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 en la dirección de industrias *Crypto-Gaming* y *Economía Blockchain*
- ♦ 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



Desarrollarás mecanismos financieros descentralizados que permitan la inversión y el intercambio de activos digitales”

“

Un plan de estudios basado en el disruptivo sistema del Relearning de TECH, que te facilitará la asimilación de conceptos complejos de un modo rápido y flexible”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Crypto-Gaming y Economía Blockchain, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Aplicarás tecnologías como la realidad virtual o aumentada en el desarrollo de experiencias de juego personalizadas.

Profundizarás en el cumplimiento de las regulaciones internacionales vigentes para proteger la identidad de los usuarios y garantizar transacciones seguras.



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.



“

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

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online 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 Wistumba, 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 online 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 online, 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 online 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 online oficial de la NBA

TECH es la universidad online 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.

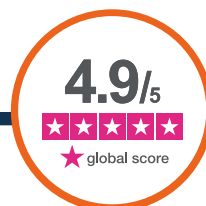
Líderes en empleabilidad

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 materiales de este programa han sido diseñados por expertos en *Crypto-Gaming* y *Economía Blockchain*. El plan de estudios se centra en el análisis profundo de las criptomonedas, comenzando por el *Bitcoin*, su función como indicador de mercado y su impacto en economías gamificadas. Además, se estudian las *Altcoins*, sus diferencias con el *Bitcoin* y su influencia en el mercado. Finalmente, se aborda *Ethereum*, destacando sus características, funcionamiento y aplicaciones en proyectos digitales. Este enfoque permitirá a los egresados liderar iniciativas innovadoras en el entorno de las finanzas descentralizadas.



“

Manejarás las estrategias más modernas para fomentar la interacción entre jugadores, creadores de contenido y desarrolladores”

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 Gas Fee

- 1.9. Tokenización
 - 1.9.1. *Tokens*
 - 1.9.2. Tokenización
 - 1.9.3. Modelos Tokenizados
- 1.10. Aspectos legales
 - 1.10.1. Como la arquitectura afecta la capacidad de regulación
 - 1.10.2. Jurisprudencia
 - 1.10.3. Legislaciones actuales sobre Gas Fee

Módulo 2. DeFi

- 2.1. DeFi
 - 2.1.1. DeFi
 - 2.1.2. Origen
 - 2.1.3. Críticas
- 2.2. La descentralización del mercado
 - 2.2.1. Ventajas económicas
 - 2.2.2. Creación de productos financieros
 - 2.2.3. Préstamos de DeFi
- 2.3. Componentes DeFi
 - 2.3.1. Capa 0
 - 2.3.2. Capa de protocolo de software
 - 2.3.3. Capa de aplicación y capa de agregación
- 2.4. Intercambios descentralizados
 - 2.4.1. Intercambio de *Tokens*
 - 2.4.2. Añadiendo liquidez
 - 2.4.3. Eliminando liquidez
- 2.5. Mercados DeFi
 - 2.5.1. MarketDAO
 - 2.5.2. Mercado de Predicción Argus
 - 2.5.3. Ampleforth
- 2.6. Claves
 - 2.6.1. *Yield farming*
 - 2.6.2. Minería de liquidez
 - 2.6.3. Componibilidad

- 2.7. Diferencias con otros sistemas
 - 2.7.1. Tradicional
 - 2.7.2. Fintech
 - 2.7.3. Comparativa
- 2.8. Riesgos a tener en cuenta
 - 2.8.1. Descentralización incompleta
 - 2.8.2. Seguridad
 - 2.8.3. Errores de uso
- 2.9. Aplicaciones DeFi
 - 2.9.1. Préstamos
 - 2.9.2. *Trading*
 - 2.9.3. Derivados
- 2.10. Proyectos en desarrollo
 - 2.10.1. AAVE
 - 2.10.2. DydX
 - 2.10.3. *Money on chain*

Módulo 3. NFT

- 3.1. NFT
 - 3.1.1. NFTs
 - 3.1.2. Vinculación NFT y Gas Fee
 - 3.1.3. Creación de NFT
- 3.2. Creando un NFT
 - 3.2.1. Diseño y contenido
 - 3.2.2. Generación
 - 3.2.3. *Metadata y freeze meta*
- 3.3. Opciones de venta de NFT en economías gamificadas
 - 3.3.1. Venta directa
 - 3.3.2. Subasta
 - 3.3.3. *Whitelist*
- 3.4. Estudio de mercados NFT
 - 3.4.1. Opensea
 - 3.4.2. Immutable *marketplace*
 - 3.4.3. Gemini

- 3.5. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas
 - 3.5.1. Valor de uso
 - 3.5.2. Valor estético
 - 3.5.3. Valor real
- 3.6. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas: minado
 - 3.6.1. Minado de NFT
 - 3.6.2. *Merge*
 - 3.6.3. *Burn*
- 3.7. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas: consumibles
 - 3.7.1. NFT consumible
 - 3.7.2. Sobres de NFT
 - 3.7.3. Calidad de NFT
- 3.8. Análisis de sistemas gamificados basados en NFT
 - 3.8.1. *"Alien Worlds"*
 - 3.8.2. *"Gods Unchained"*
 - 3.8.3. *"R-Planet"*
- 3.9. NFT como incentivo de inversión y trabajo
 - 3.9.1. Privilegios de participación en la inversión
 - 3.9.2. Colecciones vinculadas a trabajos específicos de difusión
 - 3.9.3. Suma de fuerzas
- 3.10. Áreas de innovación en desarrollo
 - 3.10.1. Música en NFT
 - 3.10.2. Video NFT
 - 3.10.3. Libros NFT

Módulo 4. Análisis de criptomonedas

- 4.1. *Bitcoin*
 - 4.1.1. *Bitcoins*
 - 4.1.2. El *bitcoin* como indicador de mercado
 - 4.1.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.2. *Altcoins*
 - 4.2.1. Principales características y diferencias respecto al *bitcoin*
 - 4.2.2. Impacto en el mercado
 - 4.2.3. Análisis de proyectos vinculantes

- 4.3. Ethereum
 - 4.3.1. Principales características y funcionamiento
 - 4.3.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
 - 4.3.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.4. *Binance coin*
 - 4.4.1. Principales características y funcionamiento
 - 4.4.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
 - 4.4.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.5. *Stablecoins*
 - 4.5.1. Características
 - 4.5.2. Proyectos en funcionamiento a partir de stablecoins
 - 4.5.3. Usos de las *stablecoins* en economías gamificadas
- 4.6. Principales *stablecoins*
 - 4.6.1. USDT
 - 4.6.2. USDC
 - 4.6.3. BUSD
- 4.7. *Trading*
 - 4.7.1. *Trading* en economías gamificadas
 - 4.7.2. Cartera equilibrada
 - 4.7.3. Cartera desequilibrada
- 4.8. *Trading: DCA*
 - 4.8.1. DCA
 - 4.8.2. *Trading* posicional
 - 4.8.3. *Daytrading*
- 4.9. Riesgos
 - 4.9.1. Formación de precios
 - 4.9.2. Liquidez
 - 4.9.3. Economía mundial
- 4.10. Aspectos legales
 - 4.10.1. Regulación de minería
 - 4.10.2. Derechos de consumidores
 - 4.10.3. Garantía y seguridad

Módulo 5. Redes *Blockchain* y arquitecturas descentralizadas

- 5.1. La revolución de los *smart contract*
 - 5.1.1. El nacimiento de los *smart contract*
 - 5.1.2. Alojamiento de aplicaciones
 - 5.1.3. Seguridad en los procesos informáticos
- 5.2. Metamask
 - 5.2.1. Aspectos
 - 5.2.2. Impacto en la accesibilidad
 - 5.2.3. Manejo de activos en Metamask
- 5.3. Tron
 - 5.3.1. Aspectos
 - 5.3.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.3.3. Desventajas y beneficios
- 5.4. Ripple
 - 5.4.1. Aspectos
 - 5.4.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.4.3. Desventajas y beneficios
- 5.5. Ethereum
 - 5.5.1. Aspectos
 - 5.5.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.5.3. Desventajas y beneficios
- 5.6. Polygon MATIC
 - 5.6.1. Aspectos
 - 5.6.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.6.3. Desventajas y beneficios
- 5.7. Wax
 - 5.7.1. Aspectos
 - 5.7.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.7.3. Desventajas y beneficios
- 5.8. ADA Cardano
 - 5.8.1. Aspectos
 - 5.8.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.8.3. Desventajas y beneficios

- 5.9. Solana
 - 5.9.1. Aspectos
 - 5.9.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.9.3. Desventajas y beneficios
- 5.10. Proyectos y migraciones
 - 5.10.1. Redes adecuadas al proyecto
 - 5.10.2. Migraciones
 - 5.10.3. *Crosschain*

Módulo 6. Metaverso

- 6.1. Metaverso
 - 6.1.1. Metaverso
 - 6.1.2. Impacto en la economía mundial
 - 6.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas
- 6.2. Formas de accesibilidad
 - 6.2.1. VR
 - 6.2.2. Ordenadores
 - 6.2.3. Dispositivos móviles
- 6.3. Tipos de metaverso
 - 6.3.1. Metaverso tradicional
 - 6.3.2. Metaverso *Blockchain* centralizado
 - 6.3.3. Metaverso *Blockchain* descentralizado
- 6.4. Metaverso como espacio de trabajo
 - 6.4.1. Idea del trabajo dentro del metaverso
 - 6.4.2. Creación de servicios dentro del metaverso
 - 6.4.3. Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos
- 6.5. Metaverso como espacio de sociabilización
 - 6.5.1. Sistemas de interacción entre usuarios
 - 6.5.2. Mecánicas de sociabilización
 - 6.5.3. Formas de rentabilización
- 6.6. Metaverso como espacio de entretenimiento
 - 6.6.1. Espacios de entrenamiento en el metaverso
 - 6.6.2. Formas de administración de espacios de entrenamiento
 - 6.6.3. Categorías de espacios de entrenamiento en el metaverso

- 6.7. Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso
 - 6.7.1. *Lands*
 - 6.7.2. Subastas
 - 6.7.3. Venta directa
- 6.8. *Second life*
 - 6.8.1. *Second life* como pionero en la industria del metaverso
 - 6.8.2. Mecánicas de juego
 - 6.8.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 6.9. *Decentraland*
 - 6.9.1. *Decentraland* como el metaverso de mayor rentabilidad registrada
 - 6.9.2. Mecánicas de juego
 - 6.9.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 6.10. Meta
 - 6.10.1. Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un metaverso
 - 6.10.2. Impacto en el mercado
 - 6.10.3. Detalles del proyecto

Módulo 7. Plataformas externas

- 7.1. DEX
 - 7.1.1. Características
 - 7.1.2. Utilidades
 - 7.1.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.2. *Swaps*
 - 7.2.1. Características
 - 7.2.2. Principales *swaps*
 - 7.2.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.3. Oráculos
 - 7.3.1. Características
 - 7.3.2. Principales *Swaps*
 - 7.3.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.4. *Staking*
 - 7.4.1. *Liquidity Pool*
 - 7.4.2. *Staking*
 - 7.4.3. *Farming*

- 7.5. Herramientas de desarrollo *Blockchain*
 - 7.5.1. *Geth*
 - 7.5.2. *Mist*
 - 7.5.3. *Truffle*
- 7.6. Herramientas de desarrollo *Blockchain* : *Embark*
 - 7.6.1. *Embark*
 - 7.6.2. *Ganache*
 - 7.6.3. *Blockchain testnet*
- 7.7. Estudios de marketing
 - 7.7.1. *DefiPulse*
 - 7.7.2. *Skew*
 - 7.7.3. *Trading View*
- 7.8. *Tracking*
 - 7.8.1. *CoinTracking*
 - 7.8.2. *CryptoCompare*
 - 7.8.3. *Blackfolio*
- 7.9. *Bots de Tradings*
 - 7.9.1. *Aspectos*
 - 7.9.2. *SFOX trading algorithms*
 - 7.9.3. *AlgoTrader*
- 7.10. Herramientas de minería
 - 7.10.1. *Aspectos*
 - 7.10.2. *NiceHash*
 - 7.10.3. *What to mine*

Módulo 8. Análisis de variables en economías gamificadas

- 8.1. Variables económicas gamificadas
 - 8.1.1. *Ventajas de la fragmentación*
 - 8.1.2. *Similitudes con la economía real*
 - 8.1.3. *Criterios de división*
- 8.2. Búsquedas
 - 8.2.1. *Individuales*
 - 8.2.2. *Por grupos*
 - 8.2.3. *Globales*
- 8.3. Recursos
 - 8.3.1. *Por game-design*
 - 8.3.2. *Tangibles*
 - 8.3.3. *Intangibles*
- 8.4. Entidades
 - 8.4.1. *Jugadores*
 - 8.4.2. *Entidades de recurso único*
 - 8.4.3. *Entidades de recurso múltiple*
- 8.5. Fuentes
 - 8.5.1. *Condiciones de generación*
 - 8.5.2. *Localización*
 - 8.5.3. *Ratio de producción*
- 8.6. Salidas
 - 8.6.1. *Consumibles*
 - 8.6.2. *Costos de mantención*
 - 8.6.3. *Time out*
- 8.7. Convertidores
 - 8.7.1. *NPC*
 - 8.7.2. *Manufactura*
 - 8.7.3. *Circunstancias especiales*
- 8.8. Intercambio
 - 8.8.1. *Mercados públicos*
 - 8.8.2. *Tiendas privadas*
 - 8.8.3. *Mercados externos*
- 8.9. Experiencia
 - 8.9.1. *Mecánicas de adquisición*
 - 8.9.2. *Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas*
 - 8.9.3. *Penalizaciones y límites de experiencia*
- 8.10. *Deadlocks*
 - 8.10.1. *Ciclo de Recursos*
 - 8.10.2. *Vinculación de variables economías con *deadlocks**
 - 8.10.3. *Aplicar *deadlocks* en las mecánicas de juego*

Módulo 9. Sistemas económicos gamificados

- 9.1. Sistemas *free to play*
 - 9.1.1. Caracterización de economías *free to play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.1.2. Arquitecturas en economías *free to play* y
 - 9.1.3. Diseño económico
- 9.2. Sistemas *freemium*
 - 9.2.1. Caracterización de economías Freemium y principales puntos de rentabilización
 - 9.2.2. Arquitecturas de economías *play to earn*
 - 9.2.3. Diseño económico
- 9.3. Sistemas *pay to play*
 - 9.3.1. Caracterización de economías *pay to play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.3.2. Arquitectura en economías *pay to play*
 - 9.3.3. Diseño económico
- 9.4. Sistemas basados en PvP
 - 9.4.1. Caracterización de economías basadas en *pay to play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.4.2. Arquitectura en economías PvP
 - 9.4.3. Taller de diseño económico
- 9.5. Sistema de *Seasons*
 - 9.5.1. Caracterización de economías basadas en *seasons* y principales puntos de rentabilización
 - 9.5.2. Arquitectura en economías *season*
 - 9.5.3. Diseño económico
- 9.6. Sistemas económicos en Sandbox o MmorpG
 - 9.6.1. Caracterización de economías basadas en Sandbox y principales puntos de rentabilización
 - 9.6.2. Arquitectura en economías *Sandbox*
 - 9.6.3. Diseño económico
- 9.7. Sistema *trading card game*
 - 9.7.1. Caracterización de economías basadas en *trading card game* y principales puntos de rentabilización
 - 9.7.2. Arquitectura en economías *trading card game*
 - 9.7.3. Taller de diseño económico

- 9.8. Sistemas PvE
 - 9.8.1. Caracterización de economías basadas en PvE y principales puntos de rentabilización
 - 9.8.2. Arquitectura en economías PvE
 - 9.8.3. Taller de diseño económico
- 9.9. Sistemas de apuestas
 - 9.9.1. Caracterización de economías basadas en apuestas y principales puntos de rentabilización
 - 9.9.2. Arquitectura en economías de apuestas
 - 9.9.3. Diseño económico
- 9.10. Sistemas dependientes de economías externas
 - 9.10.1. Caracterización de economías dependientes y principales puntos de rentabilización
 - 9.10.2. Arquitectura en economías dependientes
 - 9.10.3. Diseño económico

Módulo 10. Análisis de videojuegos *Blockchain*

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

10.5. *"R-Planet"*

10.5.1. Mecánicas de juego

10.5.2. Sistema Económico

10.5.3. Usabilidad

10.6. *"Ember Sword"*

10.6.1. Mecánicas de juego

10.6.2. Sistema económico

10.6.3. Usabilidad

10.7. *"Big Time"*

10.7.1. Mecánicas de juego

10.7.2. Sistema económico

10.7.3. Usabilidad

10.8. *"Gods Unchained"*

10.8.1. Mecánicas de juego

10.8.2. Sistema económico

10.8.3. Usabilidad

10.9. *"Illuvium"*

10.9.1. Mecánicas de juego

10.9.2. Sistema económico

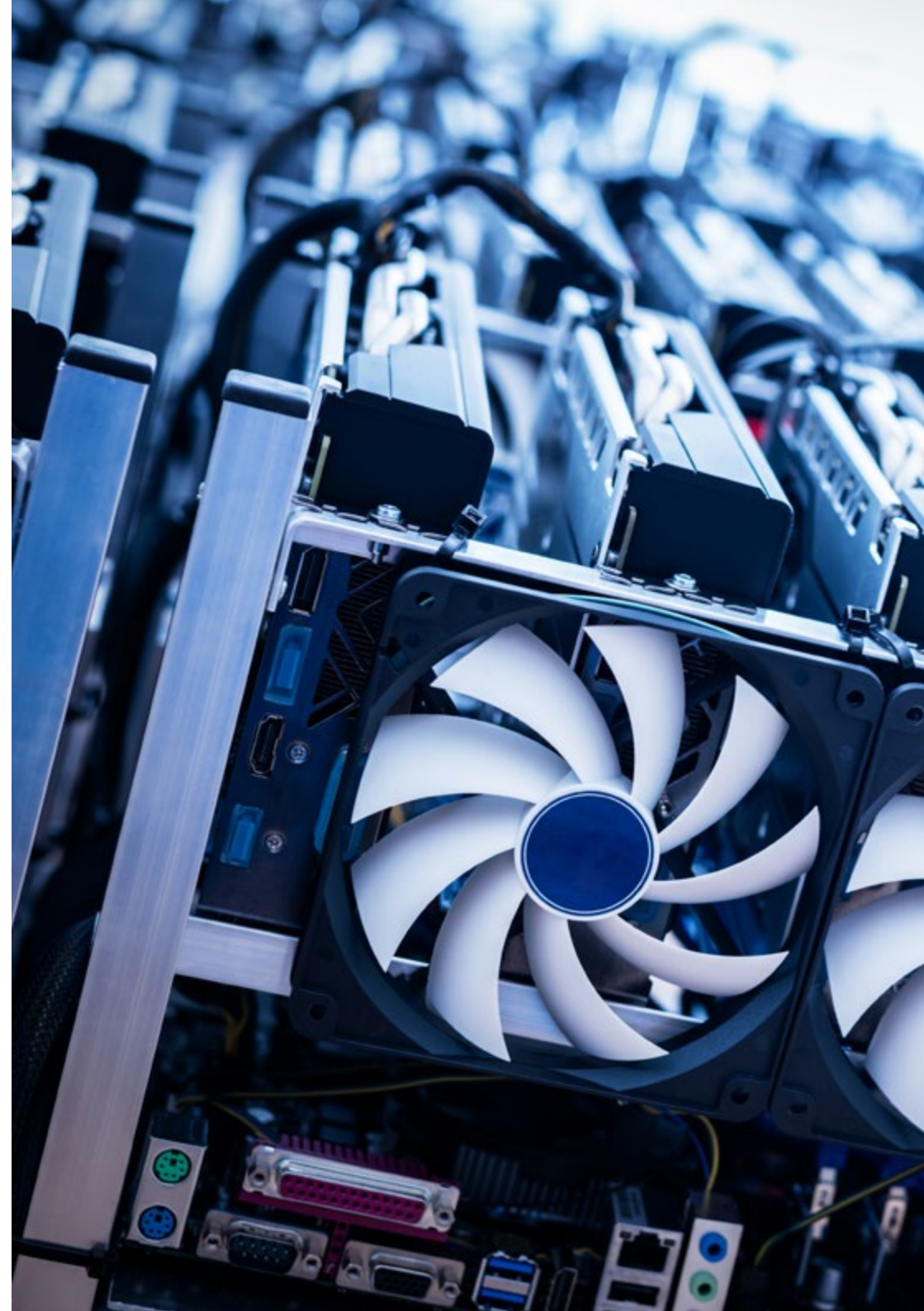
10.9.3. Usabilidad

10.10. *"Upland"*

10.10.1. Mecánicas de juego

10.10.2. Sistema económico

10.10.3. Usabilidad





“

Diseñarás modelos que permitan a los jugadores obtener recompensas financieras a través de su participación activa”

04

Objetivos docentes

Este programa universitario de TECH está diseñado para proporcionar a los expertos las herramientas necesarias para liderar en el ámbito del *Crypto-Gaming* y la *Economía Blockchain*. De este modo, los alumnos obtendrán competencias avanzadas para desarrollar economías gamificadas innovadoras, optimizar procesos digitales y maximizar la rentabilidad. Además, los profesionales estarán capacitados para diseñar e implementar estrategias de monetización basadas en tokens no fungibles, integrar sistemas *play to earn* y gestionar activos digitales de manera eficiente.



“

Impulsarás la creación de experiencias interactivas y personalizadas en entornos virtuales altamente accesibles”



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 y *Metaverso* 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* y *DeFi*, asegurando que los expertos se mantengan al día con las últimas innovaciones del sector



Explora las mecánicas y el sistema económico de Star Atlas y sumérgete en un universo virtual donde la economía descentralizada impulsa una experiencia de juego innovadora”





Objetivos específicos

Módulo 1. *Blockchain*

- ♦ Analizar el origen y la evolución de la tecnología *Blockchain*, 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 *Blockchain* (pública, privada e híbrida), evaluando sus ventajas y aplicaciones
- ♦ Analizar el papel de los *smart contracts* y su influencia en la automatización de procesos digitales

Módulo 2. *DeFi*

- ♦ Explorar los principios fundamentales de las *DeFi* 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 *DeFi* y desarrollar estrategias de mitigación efectivas

Módulo 3. *NFT*

- ♦ Comprender el concepto de *NFT* y su impacto en la economía digital y el mercado de coleccionables
- ♦ Explorar el proceso de creación y tokenización de activos digitales a través de *Blockchain*
- ♦ Analizar las distintas plataformas de intercambio de *NFT* y su papel en las economías gamificadas
- ♦ Estudiar estrategias de rentabilización de *NFT* aplicadas a proyectos de *Crypto-Gaming*

Módulo 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 (*dApps*)
- ♦ Evaluar las ventajas y desventajas de las criptomonedas en el diseño de economías gamificadas

Módulo 5. *Redes Blockchain y arquitecturas descentralizadas*

- ♦ 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 *crosschain*

Módulo 6. *Metaverso*

- ♦ Explorar el concepto de *Metaverso* y su impacto en la creación de economías digitales inmersivas
- ♦ Analizar las plataformas líderes como *Decentraland* y *The Sandbox*, evaluando sus modelos de rentabilización
- ♦ 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

Módulo 7. Plataformas externas

- ♦ Analizar las características de las plataformas de intercambio descentralizado (*DEX*) 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

Módulo 8. Análisis de variables en economías gamificadas

- ♦ 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





Módulo 9. Sistemas económicos gamificados

- ♦ 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 (*Seasons*) en la fidelización de usuarios y la generación de ingresos

Módulo 10. Análisis de videojuegos *Blockchain*

- ♦ 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

05

Salidas profesionales

Este completísimo programa universitario desarrollado por TECH representa una oportunidad única para los expertos que buscan liderar en el sector del *Crypto-Gaming* y la *Economía Blockchain*. A través de conocimientos de vanguardia en *DeFi*, *NFT* y *Smart Contracts*, los egresados de este programa ampliarán sus oportunidades laborales y podrán desarrollar proyectos innovadores en diversas economías digitales descentralizadas.



“

Domina las dinámicas de Outer Ring y su usabilidad y aprovecha las oportunidades de inversión y descubre un ecosistema de juego inmersivo basado en tecnología Blockchain”

Perfil del egresado

El egresado de este programa será un experto capacitado para implementar tecnologías *Blockchain* en entornos digitales, liderando proyectos de innovación y desarrollo en el ámbito del *Crypto-Gaming*. Asimismo, contará con las habilidades necesarias para crear economías gamificadas, gestionar activos digitales y desarrollar estrategias con *NFT* y *DeFi*. Además, estará preparado para abordar los desafíos de la descentralización, la seguridad digital y la tokenización de activos. Este especialista podrá dirigir iniciativas innovadoras en plataformas digitales y promover la actualización constante en el sector tecnológico.

Te ejercitarás como Desarrollador de Videojuegos basados en Blockchain, integrando aspectos como contratos inteligentes en plataformas como Ethereum.

- ♦ **Implementación de tecnologías *Blockchain*:** Capacidad para integrar soluciones descentralizadas en entornos digitales, optimizando la gestión de activos y transacciones
- ♦ **Diseño de economías gamificadas:** Habilidad para desarrollar modelos económicos sostenibles aplicados a videojuegos y plataformas digitales
- ♦ **Gestión de seguridad digital:** Conocimiento para garantizar la protección de datos y mitigar riesgos en entornos *Blockchain*
- ♦ **Liderazgo en innovación tecnológica:** Aptitud para dirigir proyectos disruptivos en el ámbito del *Crypto-Gaming* y la Economía *Blockchain*



Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Especialista en *Crypto-Gaming* y economías digitales:** Responsable de liderar proyectos en el desarrollo de videojuegos basados en *Blockchain* y economías gamificadas
2. **Consultor en *Blockchain* y activos digitales:** Asesor especializado en la implementación de tecnologías descentralizadas en empresas e instituciones digitales
3. **Analista de DeFi y criptomonedas:** Encargado de desarrollar estrategias de inversión y gestión de activos digitales en entornos descentralizados
4. **Desarrollador de proyectos de NFT:** Líder en la creación y gestión de activos digitales tokenizados para plataformas de juegos o coleccionables digitales
5. **Gestor de seguridad en entornos *Blockchain*:** Responsable de implementar estrategias de protección de datos y mitigar riesgos asociados a transacciones digitales
6. **Consultor en innovación tecnológica aplicada al *Crypto-Gaming*:** Asesor en el desarrollo de nuevos modelos de negocio en economías digitales emergentes
7. **Director de plataformas de Metaverso:** Líder en la creación de entornos virtuales y gestión de ecosistemas descentralizados de entretenimiento
8. **Investigador en tecnologías descentralizadas:** Especialista en la investigación y desarrollo de nuevas aplicaciones de la tecnología *Blockchain* en el ámbito digital

“Asesorarás a empresas sobre la integración de tecnologías *Blockchain* en sus modelos de negocio, enfocándote en el diseño de activos digitales, transacciones seguras y estrategias de monetización”

06

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% online 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.



“

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% online: 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% online 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 online 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 online, 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

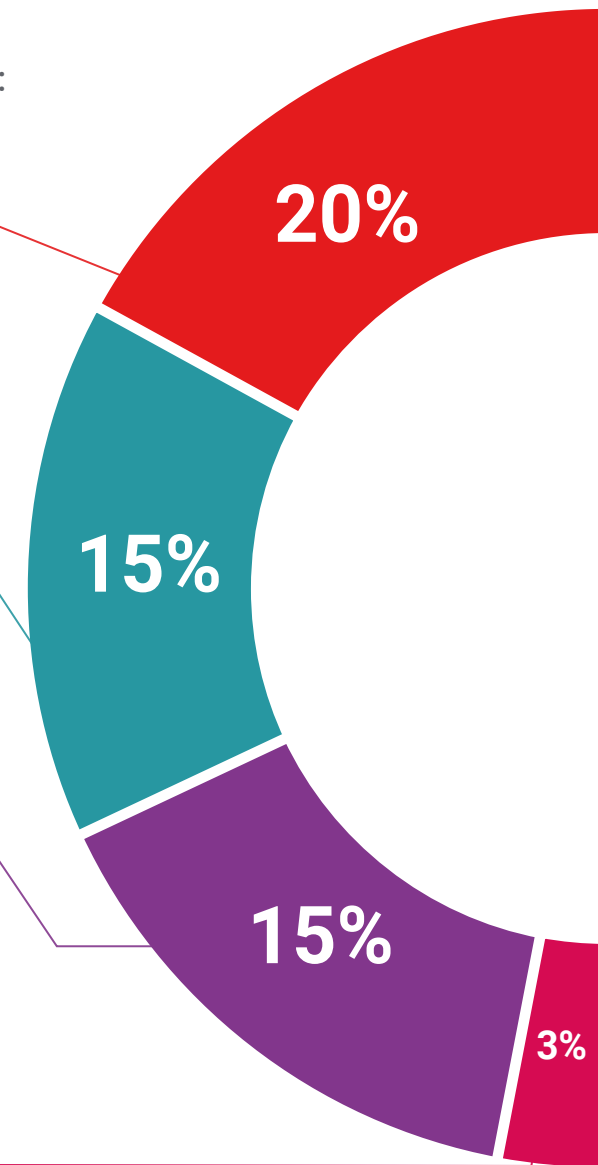
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

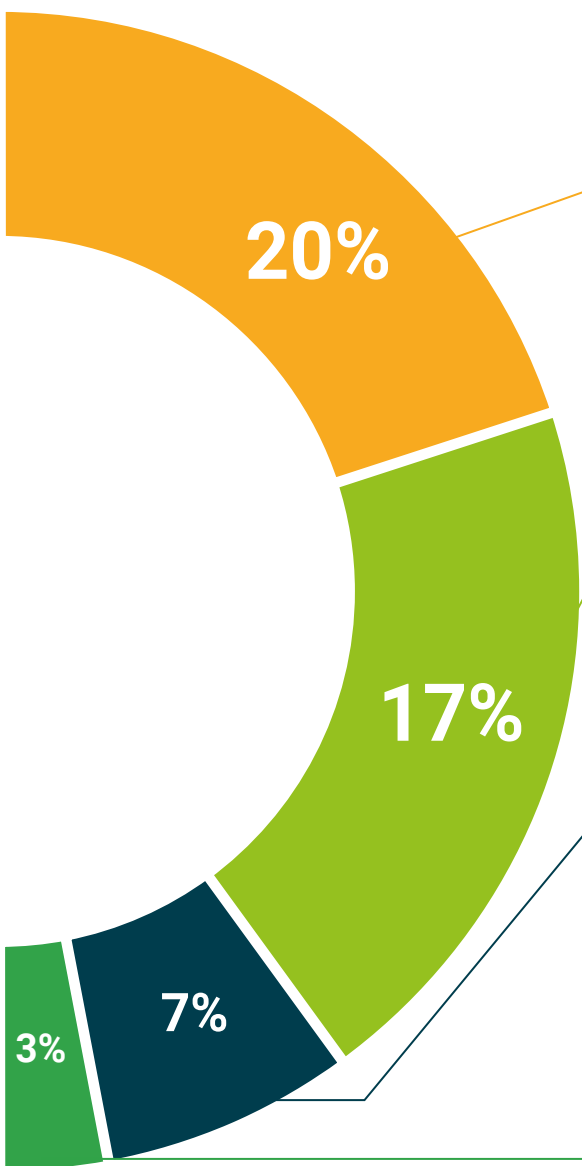
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

Cuadro docente

TECH prioriza siempre en el diseño de los mejores cuadros docentes para cada una de sus titulaciones. Por ello, en este Máster Título Propio ha incluido a los mejores profesionales del ámbito *Crypto-Gaming*, versados en la Economía *Blockchain* y en el manejo de las principales redes informáticas que existen en la actualidad. Al tratarse de un claustro especializado en este sector, conocen al detalle las estrategias que mejores resultados han tenido hasta la actualidad, algo que compartirán con los egresados para que puedan desarrollar planificaciones empresariales en base a las tendencias de la industria.





“

Disfrutarás de un plan de estudios confeccionado por auténticas referencias en Crypto-Gaming y Economía Blockchain”

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, 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 Liubiana

“

*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 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

08 Titulación

El Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain Integrativa garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Propio, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

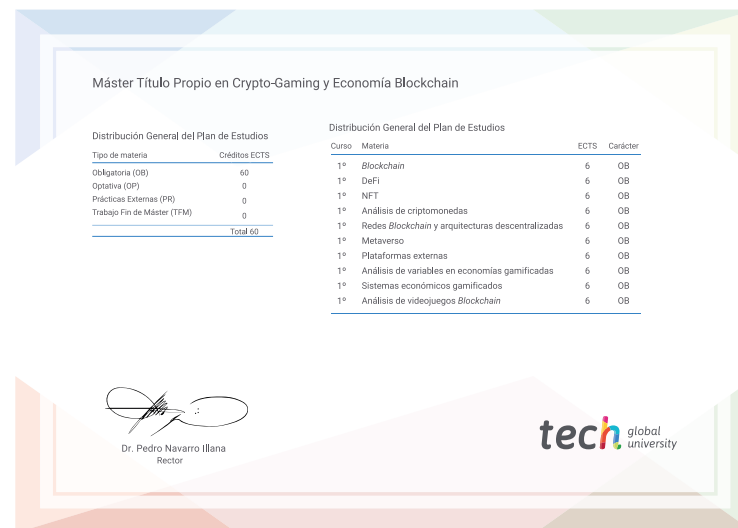
Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



futuro
salud confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas



Máster Título Propio Crypto-Gaming y Economía Blockchain

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain

