

Experto Universitario

Blockchain para Videojuegos y Metaverso



Experto Universitario Blockchain para Videojuegos y Metaverso

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/informatica/experto-universitario/experto-blockchain-videojuegos-metaverso

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

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



“

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

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

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

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

Gracias a la modalidad aula virtual, los profesionales de la informática que apuesten por actualizar su aprendizaje en el Metaverso, podrán compaginar sus quehaceres diarios con el programa. TECH garantiza un contenido de calidad y actualizado, que puede visualizarse y ser descargado desde cualquier dispositivo 24 horas al día, 7 días a la semana. También este itinerario académico presenta ante su alumnado unas completísimas *Masterclasses*, dirigidas por un experto Director Invitado Internacional con amplia trayectoria y prestigio en el campo de las *Blockchain*.

Este **Experto Universitario en Blockchain para Videojuegos y Metaverso** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en criptomonedas, *Blockchain* y videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Esta es tu oportunidad académica de meterte de lleno en los mercados Blockchain: para ello dispones de unas exclusivas Masterclasses, lideradas por verdadero experto internacional”

“

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

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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

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

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



02

Objetivos

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



“

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



Objetivos generales

- ♦ Identificar sistemáticamente y en la profundidad de sus partes el funcionamiento de la tecnología *Blockchain*, desarrollando como sus ventajas y desventajas están ligadas a la manera en la que su arquitectura funciona
- ♦ Contrastar los aspectos de la *Blockchain* con las tecnologías convencionales empleadas en las diversas aplicaciones a las que la tecnología *Blockchain* se ha llevado
- ♦ Analizar las principales características de las finanzas descentralizadas en el marco de la economía *Blockchain*
- ♦ Establecer las características fundamentales de los *Tokens* no fungibles, su funcionamiento y despliegue desde su aparición hasta la actualidad
- ♦ Comprender la vinculación de los NFT con *Blockchain* y examinar las estrategias para generar y extraer valor de los *Tokens* no fungibles
- ♦ Exponer las características de las principales criptomonedas, su uso, niveles de integración con la economía global y proyectos virtuales de gamificación



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





Objetivos específicos

Módulo 1. *Blockchain*

- ♦ Identificar los componentes de la tecnología *Blockchain*
- ♦ Determinar ventajas de la *Blockchain* en proyectos de emprendimiento
- ♦ Seleccionar tipos de redes a doc. con los objetivos propuestos al planificar un proyecto de economía gamificada
- ♦ Elegir y administrar una *Wallet* (cartera digital)

Módulo 2. *Metaverso*

- ♦ Analizar la forma de inmersión de tu juego a través del análisis de costos, recursos tecnológicos y objetivos de emprendimientos futuros
- ♦ Categorizar los espacios dentro de un metaverso en función de su lugar en el sistema económico
- ♦ Formular puestos de trabajo relacionados con el sistema económico del metaverso
- ♦ Administrar sistemas de *Landing* dentro de un Metaverso

Módulo 3. *Análisis de videojuegos Blockchain*

- ♦ Discernir cuáles son las estrategias económicas que han presentado mayor estabilidad y rentabilidad en los proyectos actuales del mercado
- ♦ Identificar los márgenes de estabilidad y rentabilidad en proyectos de economía gamificada
- ♦ Dominar las tendencias del mercado en juego *Blockchain* a partir de su participación, estabilidad y rentabilidad

03

Dirección del curso

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



“

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

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



04

Estructura y contenido

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



“

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

Módulo 1. Blockchain

- 1.1. Blockchain
 - 1.1.1. Blockchain
 - 1.1.2. La nueva economía Blockchain
 - 1.1.3. La descentralización como fundamento de la economía Blockchain
- 1.2. Tecnologías Blockchain
 - 1.2.1. Cadena de bloques de Bitcoin
 - 1.2.2. Proceso de validación, potencia de cómputo
 - 1.2.3. Hash
- 1.3. Tipos de Blockchain
 - 1.3.1. Cadena pública
 - 1.3.2. Cadena privada
 - 1.3.3. Cadena híbrida o federada
- 1.4. Tipos de redes
 - 1.4.1. Red centralizada
 - 1.4.2. Red distribuida
 - 1.4.3. Red descentralizada
- 1.5. Smart Contracts
 - 1.5.1. Smart Contract
 - 1.5.2. Proceso de generación de un Smart Contract
 - 1.5.3. Ejemplos y aplicaciones de Smart Contract
- 1.6. Wallets
 - 1.6.1. Wallets
 - 1.6.2. Utilidad e importancia de una Wallet
 - 1.6.3. Hot & Cold Wallet
- 1.7. Economía Blockchain
 - 1.7.1. Ventajas de la economía Blockchain
 - 1.7.2. Nivel de riesgo
 - 1.7.3. Gas Fee
- 1.8. Seguridad
 - 1.8.1. Revolución en los sistemas de seguridad
 - 1.8.2. Transparencia absoluta
 - 1.8.3. Ataques a la Blockchain

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

Módulo 2. Metaverso

- 2.1. Metaverso
 - 2.1.1. Metaverso
 - 2.1.2. Impacto en la economía mundial
 - 2.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas
- 2.2. Formas de accesibilidad
 - 2.2.1. VR
 - 2.2.2. Ordenadores
 - 2.2.3. Dispositivos móviles
- 2.3. Tipos de Metaverso
 - 2.3.1. Metaverso tradicional
 - 2.3.2. Metaverso Blockchain centralizado
 - 2.3.3. Metaverso Blockchain descentralizado
- 2.4. Metaverso como espacio de trabajo
 - 2.4.1. Idea del trabajo dentro del Metaverso
 - 2.4.2. Creación de servicios dentro del Metaverso
 - 2.4.3. Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos
- 2.5. Metaverso como espacio de sociabilización
 - 2.5.1. Sistemas de interacción entre usuarios
 - 2.5.2. Mecánicas de sociabilización
 - 2.5.3. Formas de rentabilización
- 2.6. Metaverso como espacio de entretenimiento
 - 2.6.1. Espacios de entrenamiento en el metaverso
 - 2.6.2. Formas de administración de espacios de entrenamiento
 - 2.6.3. Categorías de espacios de entrenamiento en el metaverso

- 2.7. Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso
 - 2.7.1. *Lands*
 - 2.7.2. Subastas
 - 2.7.3. Venta directa
- 2.8. *Second Life*
 - 2.8.1. *Second Life* como pionero en la industria del Metaverso
 - 2.8.2. Mecánicas de juego
 - 2.8.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 2.9. *Decentraland*
 - 2.9.1. *Decentraland* como el Metaverso de mayor rentabilidad registrada
 - 2.9.2. Mecánicas de juego
 - 2.9.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 2.10. Meta
 - 2.10.1. Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un metaverso
 - 2.10.2. Impacto en el mercado
 - 2.10.3. Detalles del proyecto

Módulo 3. Análisis de videojuegos Blockchain

- 3.1. *Star Atlas*
 - 3.1.1. Mecánicas de juego
 - 3.1.2. Sistema económico
 - 3.1.3. Usabilidad
- 3.2. *Outer Ring*
 - 3.2.1. Mecánicas de juego
 - 3.2.2. Sistema económico
 - 3.2.3. Usabilidad
- 3.3. *Axie Infinity*
 - 3.3.1. Mecánicas de juego
 - 3.3.2. Sistema económico
 - 3.3.3. Usabilidad
- 3.4. *Splinterlands*
 - 3.4.1. Mecánicas de juego
 - 3.4.2. Sistema económico
 - 3.4.3. Usabilidad

- 3.5. *R-Planet*
 - 3.5.1. Mecánicas de juego
 - 3.5.2. Sistema económico
 - 3.5.3. Usabilidad
- 3.6. *Ember Sword*
 - 3.6.1. Mecánicas de juego
 - 3.6.2. Sistema económico
 - 3.6.3. Usabilidad
- 3.7. *Big Time*
 - 3.7.1. Mecánicas de juego
 - 3.7.2. Sistema económico
 - 3.7.3. Usabilidad
- 3.8. *Gods Unchained*
 - 3.8.1. Mecánicas de juego
 - 3.8.2. Sistema económico
 - 3.8.3. Usabilidad
- 3.9. *Illuvium*
 - 3.9.1. Mecánicas de juego
 - 3.9.2. Sistema económico
 - 3.9.3. Usabilidad
- 3.10. *Upland*
 - 3.10.1. Mecánicas de juego
 - 3.10.2. Sistema económico
 - 3.10.3. Usabilidad



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

05

Metodología 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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

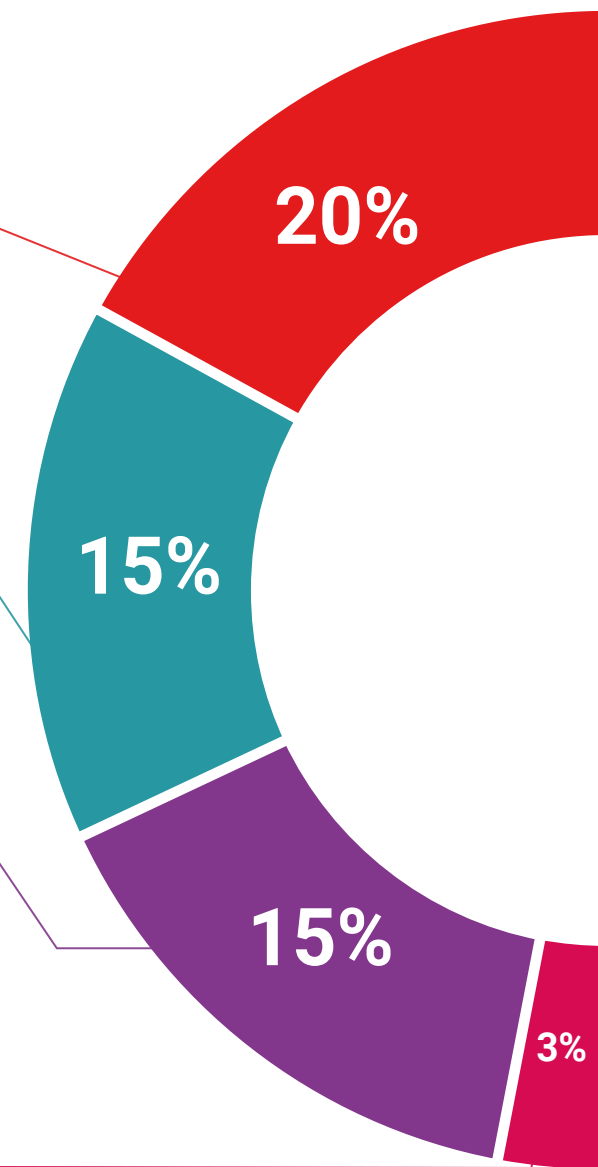
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

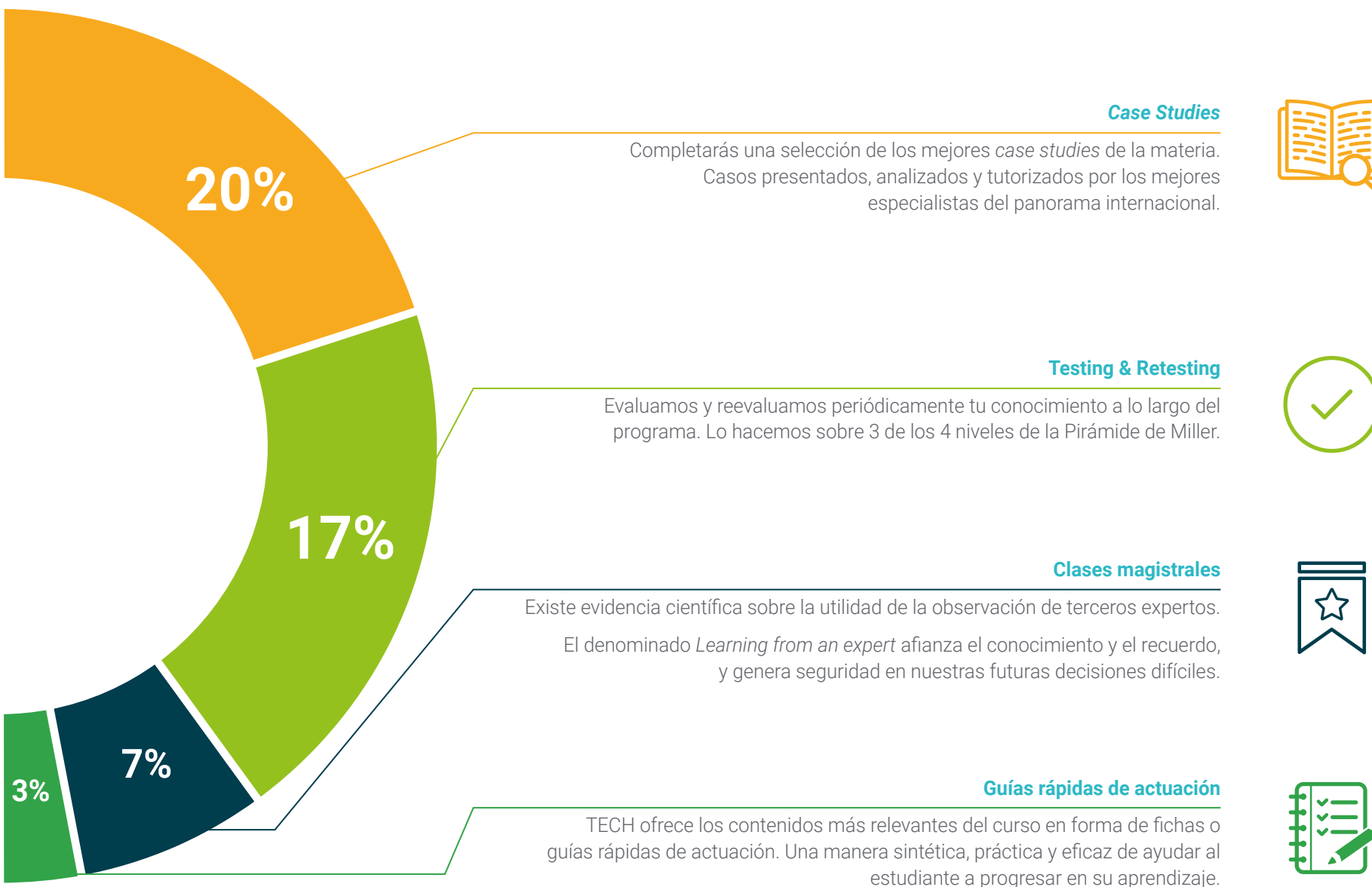
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

El Experto Universitario en Blockchain para Videojuegos y Metaverso garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, 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 **Experto Universitario en Blockchain para Videojuegos y Metaverso** 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: **Experto Universitario en Blockchain para Videojuegos y Metaverso**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario Blockchain para Videojuegos y Metaverso

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Blockchain para Videojuegos y Metaverso