

Master Specialistico

Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi



Master Specialistico Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso web: www.techtitude.com/it/informatica/master-specialistico/master-specialistico-economia-blockchain-nft-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 16

04

Direzione del corso

pag. 20

05

Struttura e contenuti

pag. 26

06

Metodologia

pag. 42

07

Titolo

pag. 50

01

Presentazione

Il mondo intero sta cambiando e con esso il modo in cui le persone giocano e guadagnano denaro. L'emergere e il consolidarsi della tecnologia *Blockchain* e dei modelli NFT hanno rivoluzionato l'ambiente dei videogiochi, rendendo possibile un'attività non solo ludica, ma anche economica. Pertanto, in un ambiente in continua crescita e consolidamento, è necessaria la figura di un programmatore specializzato in questo settore. Professionisti in grado di incorporare la tecnologia a *Blockchain*, e i token non fungibili (NFT) nelle loro creazioni. Il presente programma TECH intraprende un percorso accademico completo in questo senso, fornendo allo scienziato informatico contenuti innovativi, nonché gli strumenti, le tecniche e le strategie che caratterizzano le blockchain e la loro implicazione nell'industria dei videogiochi. Il tutto condensato in una qualifica che si distingue per la sua modalità, 100% online e per il suo personale docente, il migliore dell'attuale panorama accademico.





“

Giochi come Axie Infinity stanno rivoluzionando il mondo del gaming poiché utilizzano la tecnologia blockchain e NFT nelle loro strutture. Se vuoi diventare un esperto in questo settore non esitare a iscriverti a questo programma, è il più completo del mercato”

Nel 2003, la prima comunità virtuale chiamata Second Life era solo un preludio a quella che 20 anni dopo sarebbe diventata la rivoluzione del gioco virtuale: la tecnologia *blockchain* e NFT. Per questo motivo, e tenendo conto che si prevede che queste tecnologie continueranno a crescere nei prossimi decenni, la ricerca di nuovi programmatori in grado di integrare la tecnologia *blockchain* NFT nei titoli è già diventata una realtà concreta da parte di grandi aziende come SEGA, Square Enix e Zynga, ecc.

TECH ha preparato questa qualifica completa alla luce della continua espansione del settore e della gestione di conoscenze specializzate e specifiche che si richiedono, non solo in termini di tecnologia coinvolta nella *Blockchain*, ma anche nella sua applicazione commerciale e nei servizi DeFi.

Si approfondirà lo sviluppo delle blockchain pubbliche e la loro applicazione nell'industria del gioco, con particolare attenzione agli strumenti migliori per realizzare progetti sicuri e di successo. In breve, si tratta di un programma che riunisce in un unico corso intensivo, teorico e pratico, le specifiche della programmazione *Blockchain* e della sua economia basata sul *crypto-gaming*.

In questo modo, e in soli 24 mesi di apprendimento intensivo online, l'informatico aggiornerà le proprie conoscenze su temi quali le tecnologie coinvolte nella sicurezza del cyberspazio *blockchain*, le piattaforme più utilizzate a seconda dei casi, la progettazione di architetture *blockchain* e molto altro ancora. Un'opportunità unica per imparare tutti gli aspetti di un settore in crescita con il sostegno accademico della più grande università online del mondo.

Questo **Master Specialistico in Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi** possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ L'elaborazione di casi di studio presentati da esperti in economia Blockchain e sviluppo di videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici in cui il processo di autovalutazione può essere utilizzato per migliorare l'apprendimento
- ◆ Si porrà speciale enfasi sulle metodologie innovative dell'industria informatica e della programmazione
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e lavoro di riflessione individuale
- ◆ La disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Aggiorna le tue conoscenze e impara a progettare e strutturare architetture blockchain grazie a questo Master Specialistico di TECH"

“

Specializzarsi non è mai stato così facile e conveniente. In TECH troverai un nuovo modo di studiare che sta rivoluzionando gli schemi delle università tradizionali”

Il personale docente del programma comprende un team di professionisti informatici di prestigio, che apportano a questo corso la propria esperienza professionale, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche rilevanti.

I suoi contenuti multimediali, sviluppati con le più recenti tecnologie didattiche, permetteranno al professionista di apprendere in modo partecipato e contestuale, ossia in un ambiente simulato che fornirà un apprendimento immersivo progettato per destreggiarsi in situazioni reali.

La progettazione di questo programma è basata sull'Apprendimento Basato su Problemi mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. A tal fine, il professionista potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Utilizzando le più recenti tecnologie didattiche, il presente programma ti fornirà i contenuti più recenti e facili da apprendere sul mondo dei criptogames.

I metaversi stanno rivoluzionando il mondo digitale. Se anche tu vuoi essere in grado di programmare queste strutture complesse, allora questo Master Specialistico fa al caso tuo.



02 Obiettivi

TECH elabora i suoi piani di studio con un obiettivo chiaro: rimanere all'avanguardia dell'istruzione offrendo opzioni che non solo aiutano i professionisti a specializzarsi, ma anche a farlo in settori in crescita e con un grande potenziale di espansione. Pertanto, grazie al presente Master Specialistico lo studente entra in un universo accademico che gli fornirà le conoscenze necessarie per proiettarsi nel mondo del lavoro con totale successo e affermazione in un settore in forte espansione.



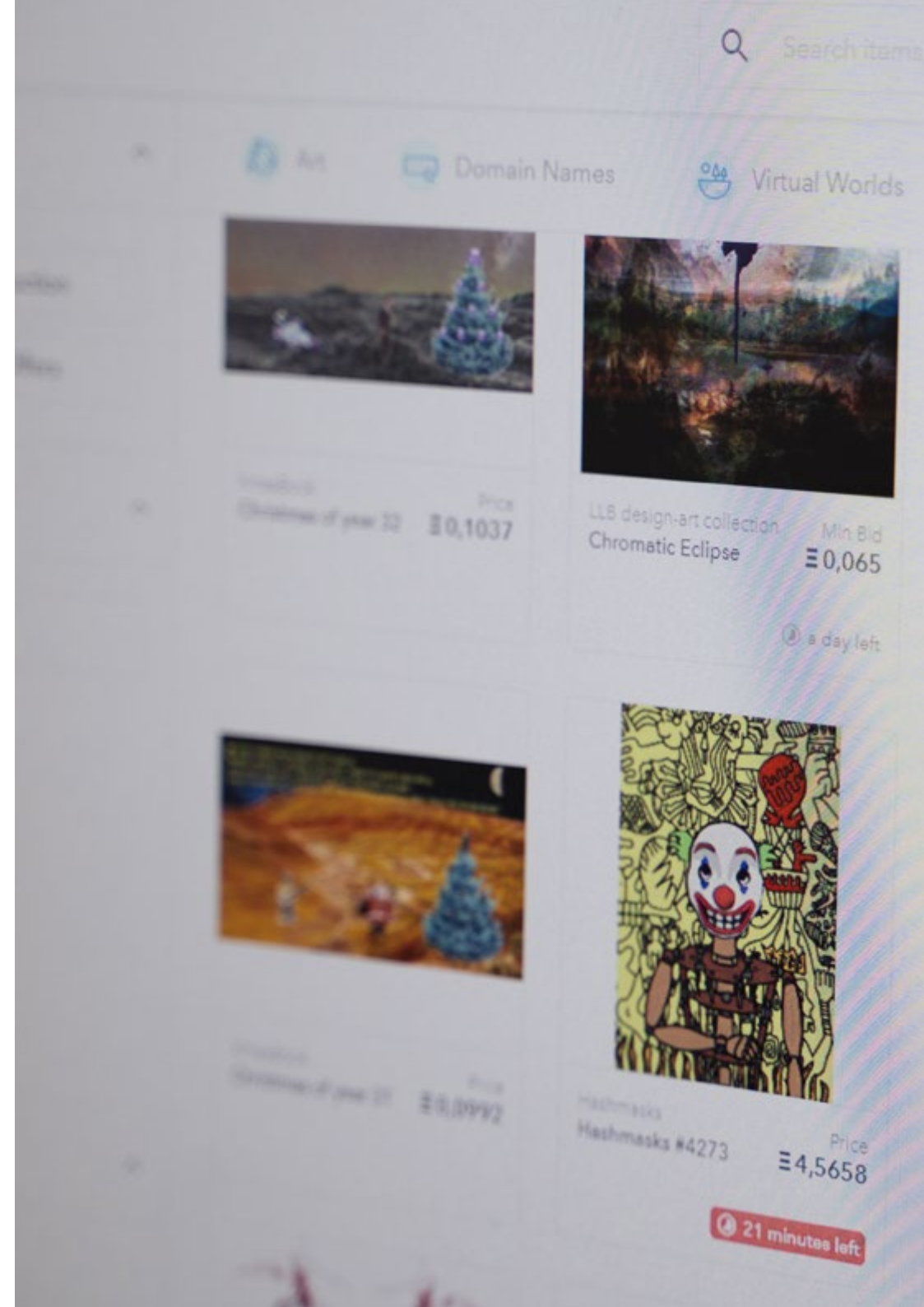
“

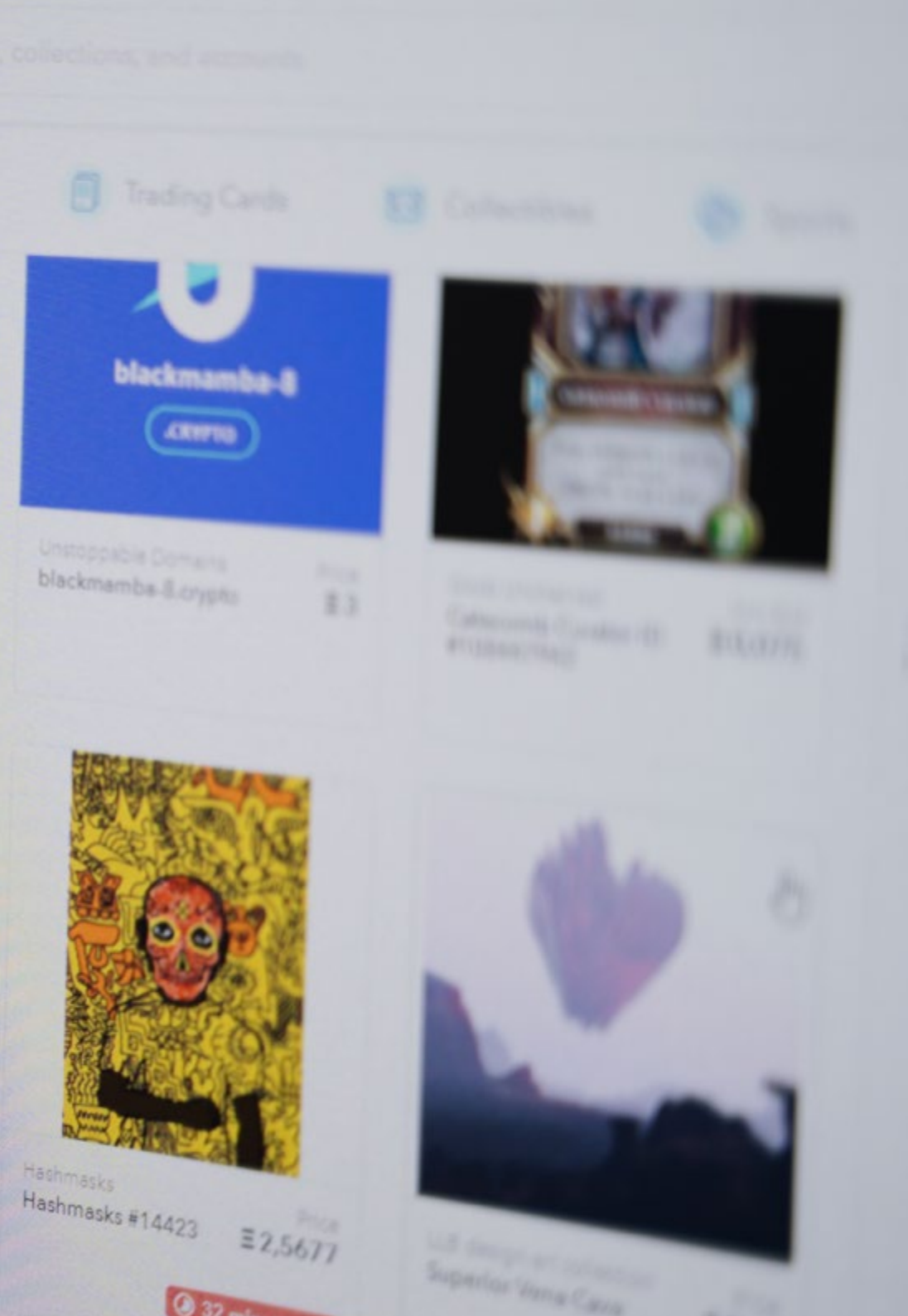
*Un'opportunità accademica unica
per continuare a crescere nella
programmazione blockchain nella più
grande università digitale del mondo"*



Obiettivi generali

- ◆ Trarre conclusioni sulle buone pratiche di sicurezza
- ◆ Essere consapevoli delle vulnerabilità di una *Blockchain*
- ◆ Analizzare l'impatto futuro dello sviluppo su *Blockchain* pubbliche
- ◆ Sviluppare criteri di progettazione per applicazioni su client Hyperledger Besu in produzione
- ◆ Acquisire conoscenze sulla gestione e la configurazione di reti basate su Hyperledger Besu
- ◆ Promuovere le migliori pratiche nello sviluppo di applicazioni che si basano su reti *Blockchain*, in particolare quelle basate su Ethereum e sui client Hyperledger Besu
- ◆ Integrare le conoscenze esistenti dello studente in modo mirato, basandosi sulle esigenze del settore e dell'industria con nozioni di qualità, misurazione degli sforzi e valutazione dello sviluppo, ampliando il suo valore come sviluppatore di applicazioni *Blockchain*
- ◆ Generare una conoscenza specialistica di ciò che comprende Hyperledger Fabric e del suo funzionamento
- ◆ Esaminare le risorse che Hyperledger mette a disposizione gratuitamente
- ◆ Analizzare le caratteristiche di Hyperledger Fabric
- ◆ Definire i principali casi d'uso attuali di Fabric
- ◆ Determinare cosa sia l' *Open Finance*
- ◆ Analizzare l'evoluzione del mondo delle criptovalute sino all'attualità
- ◆ Identificare le normative applicabili ai diversi modelli di business offerti dalla tecnologia





- ◆ Stabilire le basi della conoscenza del mondo delle criptovalute e dei suoi aspetti principali
- ◆ Identificare i possibili rischi legali in progetti reali
- ◆ Determinare i processi logistici per definire le principali esigenze e lacune dell'attuale processo logistico
- ◆ Dimostrare il potenziale della tecnologia e convalidare che la soluzione è adatta alle esigenze
- ◆ Implementare la soluzione in fasi, in modo che il valore possa essere ottenuto già all'inizio del progetto e possa essere adattato in base all'utilizzo e all'apprendimento
- ◆ Analizzare perché applicare o meno una soluzione *Blockchain* nel nostro ambiente
- ◆ Generare conoscenze specialistiche sul concetto logico di tecnologie distribuite come vantaggio comparativo
- ◆ Individuare in modo sistematico e approfondito il funzionamento della tecnologia *Blockchain*, sviluppando come i suoi vantaggi e svantaggi siano legati al funzionamento della sua architettura
- ◆ Analizzare le principali caratteristiche della finanza decentralizzata nel contesto dell'economia *Blockchain*
- ◆ Stabilire le caratteristiche fondamentali dei token non fungibili, il loro funzionamento e la loro diffusione dalla loro comparsa a oggi
- ◆ Comprendere il collegamento degli NFT alla *Blockchain* ed esaminare le strategie per generare ed estrarre valore dai token non fungibili
- ◆ Esporre le caratteristiche delle principali criptovalute, il loro utilizzo, i livelli di integrazione con l'economia globale e i progetti di gamification virtuale



Obiettivi specifici

Modulo 1. Tecnologia *Blockchain*: tecnologie coinvolte e sicurezza nel cyberspazio

- ◆ Stabilire metodologie per l'analisi delle informazioni e l'individuazione degli illeciti su internet
- ◆ Pianificare una strategia di ricerca su internet
- ◆ Determinare gli strumenti più appropriati per determinare l'attribuzione di un'azione criminale su internet
- ◆ Implementare un contesto utilizzando gli strumenti Logstash, Elasticsearch e Kibana
- ◆ Affrontare i rischi a cui vanno incontro gli analisti in un esercizio investigativo
- ◆ Effettuare processi di indagine in base alla disponibilità del *wallet* o di un indirizzo
- ◆ Identificare possibili indizi dell'utilizzo di *mixer* per confondere le tracce delle transazioni

Modulo 2. Sviluppo con *Blockchain* pubbliche: Ethereum, Stellar y Polkadot

- ◆ Ampliare le competenze nel mondo dello sviluppo *Blockchain*
- ◆ Sviluppare esempi di casi pratici
- ◆ Acquisire conoscenze generiche sulla *Blockchain* nella pratica
- ◆ Analizzare il funzionamento di una *Blockchain* pubblica
- ◆ Acquisire esperienza in Solidity
- ◆ Stabilire relazioni tra diverse *Blockchain* pubbliche
- ◆ Creare un progetto su una *Blockchain* pubblica

Modulo 3. Sviluppo con *Blockchain* Aziendali: Hyperledger Besu

- ◆ Identificare i punti chiave di configurazione dei protocolli di consenso disponibili con Hyperledger Besu
- ◆ Dimensionare correttamente un servizio Hyperledger Besu per supportare le applicazioni aziendali
- ◆ Sviluppare protocolli di test automatizzati per la convalida della qualità negli ambienti Hyperledger Besu
- ◆ Stabilire i criteri di sicurezza di un ambiente produttivo con Hyperledger Besu
- ◆ Redigere i vari tipi di configurazioni sui client Hyperledger Besu
- ◆ Determinare i criteri di dimensionamento di un'applicazione con Hyperledger Besu
- ◆ Rafforzare la conoscenza del funzionamento dei meccanismi di consenso implementati in Hyperledger Besu
- ◆ Definire lo *stack* tecnologico più interessante nell'implementazione di Infrastrutture e Sviluppo di Applicazioni basate su Hyperledger Besu

Modulo 4. Sviluppo con *Blockchain* Aziendali: Hyperledger Fabric

- ◆ Generare conoscenze specialistiche su Hyperledger e Fabric
- ◆ Analizzare tutto ciò che si può realizzare con questa tecnologia
- ◆ Determinare il funzionamento interno delle transazioni
- ◆ Risolvere un problema con Fabric
- ◆ Distribuire Fabric
- ◆ Acquisire esperienza nelle distribuzioni di Fabric

Modulo 5. Identità Sovrana Basata sulle *Blockchain*

- ◆ Analizzare le diverse tecnologie di *Blockchain* che consentono lo sviluppo di modelli di identità Digitale
- ◆ Analizzare le proposte di Identità Digitale Auto-Sovrana
- ◆ Valutare l'impatto sulla pubblica amministrazione dell'implementazione di modelli di Identità Digitale Auto-Sovrana
- ◆ Gettare le basi per lo sviluppo di soluzioni di Identità Digitale basate su *Blockchain*
- ◆ Generare conoscenze specialistiche sull'Identità Digitale
- ◆ Analizzare tutto ciò che si può realizzare con questa tecnologia
- ◆ Determinare il funzionamento interno delle identità nella *Blockchain*

Modulo 6. *Blockchain*. Implicazioni legali

- ◆ Generare conoscenze specialistiche sul concetto di *Whitepaper*
- ◆ Determinare i requisiti legali dei criptoasset
- ◆ Stabilire le implicazioni legali per la regolamentazione dei criptoasset
- ◆ Sviluppare la normativa sui Token e le ICO
- ◆ Contrastare e confrontare l'attuale normativa con la normativa EIDAS

Modulo 7. Progettazione dell'architettura *Blockchain*

- ◆ Sviluppare le basi dell'architettura
- ◆ Generare conoscenze specialistiche nelle reti *Blockchain*
- ◆ Valutare gli attori coinvolti
- ◆ Determinare i requisiti dell'infrastruttura
- ◆ Identificare le opzioni di distribuzione
- ◆ Training per l'avvio della produzione

Modulo 8. *Blockchain* applicata alla logistica

- ◆ Esaminare la realtà operativa e sistemica dell'azienda per comprendere le esigenze di miglioramento e le soluzioni future con la *Blockchain*
- ◆ Identificare il modello To Be con la soluzione più adatta alle esigenze e alle sfide dell'azienda
- ◆ Analizzare un *business case* con un piano e una soluzione di accordo macro per l'approvazione dell'esecutivo
- ◆ Dimostrare il potenziale e la portata dell'applicazione e i suoi benefici attraverso un POC per l'approvazione operativa
- ◆ Stabilire un piano di progetto con l'*owner* e gli *stackholder* per iniziare a lavorare sulla definizione funzionale e sulla prioritizzazione degli Sprint
- ◆ Sviluppare la soluzione in conformità con le storie degli utenti per avviare i test e la convalida per passare alla produzione
- ◆ Realizzare un piano concreto di *Change Management* e di implementazione della *Blockchain* per dare all'intero team a una nuova mentalità digitale e una cultura più collaborativa

Modulo 9. Blockchain e azienda

- ◆ Analizzare mentalmente perché dovremmo o non dovremmo implementare un progetto *Blockchain* nel nostro ambiente.
- ◆ Esaminare le sfide che dobbiamo affrontare quando implementiamo un prodotto basato sulla tecnologia DLT
- ◆ Adattare le nostre conoscenze e gli strumenti mentali per comprendere il concetto di *Blockchain* orientato al progetto
- ◆ Coniugare tutte le possibilità che il vasto universo *Blockchain*, distribuito, DeFi, ecc. ci offre
- ◆ Determinare quando un progetto *Blockchain* è corretto o meno
- ◆ Essere in grado di discernere tra un progetto significativo l' *hype* associato a questa tecnologia

Modulo 10. DeFi

- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per utilizzare i progetti basati sulla DeFi
- ◆ Identificare i vantaggi che la finanza decentralizzata offre all'economia gamificata
- ◆ Identificare i diversi livelli di rischio che si possono assumere nell'uso della DeFi
- ◆ Descrivere come i mercati decentralizzati costituiscono le applicazioni DeFi
- ◆ Identificare gli strati rilevanti per il settore dell'economia gamificata

Modulo 11. NFT

- ◆ Estrazione di nuovi NFT
- ◆ Determinare le proprietà delle NFT
- ◆ Generare strategie di innovazione dalla tecnologia NFT
- ◆ Introduzione delle NFT nelle economie gamificate
- ◆ Comprendere il funzionamento del sistema minerario NFT nelle economie gamificate
- ◆ Identificare il valore di un NFT sul mercato
- ◆ Impiegare strategie di valorizzazione delle NFT



Block Chain

Modulo 12. Analisi delle Criptovalute

- ◆ Individuare le criptovalute più adatte per le imprese future
- ◆ Eseguire stime comportamentali sulle criptovalute
- ◆ Interpretare i boom e le crisi delle criptovalute
- ◆ Stabilire i criteri di selezione delle *Stablecoins*

Modulo 13. Reti

- ◆ Individuare la selezione ottimale delle reti per gli scopi proposti in un'impresa futura, attraverso esempi di utilizzo e caratteristiche principali di ciascuna di esse
- ◆ Capire come funzionano le reti e stabilire una strategia basata su di esse
- ◆ Sviluppare piani per migliorare l'accessibilità degli utenti sulla base delle reti

Modulo 14. Metaverso

- ◆ Analizzate la forma immersiva del gioco attraverso l'analisi dei costi, delle risorse tecnologiche e degli obiettivi futuri dell'impresa
- ◆ Categorizzazione degli spazi all'interno di un metaverso in base alla loro collocazione nel sistema economico
- ◆ Definire lavori relativi al sistema economico del metaverso
- ◆ Gestire i sistemi di *landing* all'interno di un metaverso

Modulo 15. Piattaforme esterne

- ◆ Conoscere gli strumenti delle principali piattaforme che offrono servizi relativi a criptovalute, *Blockchain*, economie decentralizzate e NFT
- ◆ Utilizzare piattaforme esterne per aumentare la generazione di valore all'interno di un progetto di gioco *Blockchain*
- ◆ Capire come funzionano i DEX

Modulo 16. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- ◆ Categorizzare gli elementi di un gioco in relazione alla loro incidenza nell'economia finale del gioco
- ◆ Individuare il grado di classificazione delle variabili economiche all'interno di un gioco
- ◆ Comprendere le relazioni proporzionali e inversamente proporzionali tra due o più variabili economiche

Modulo 17. Sistemi economici gamificati

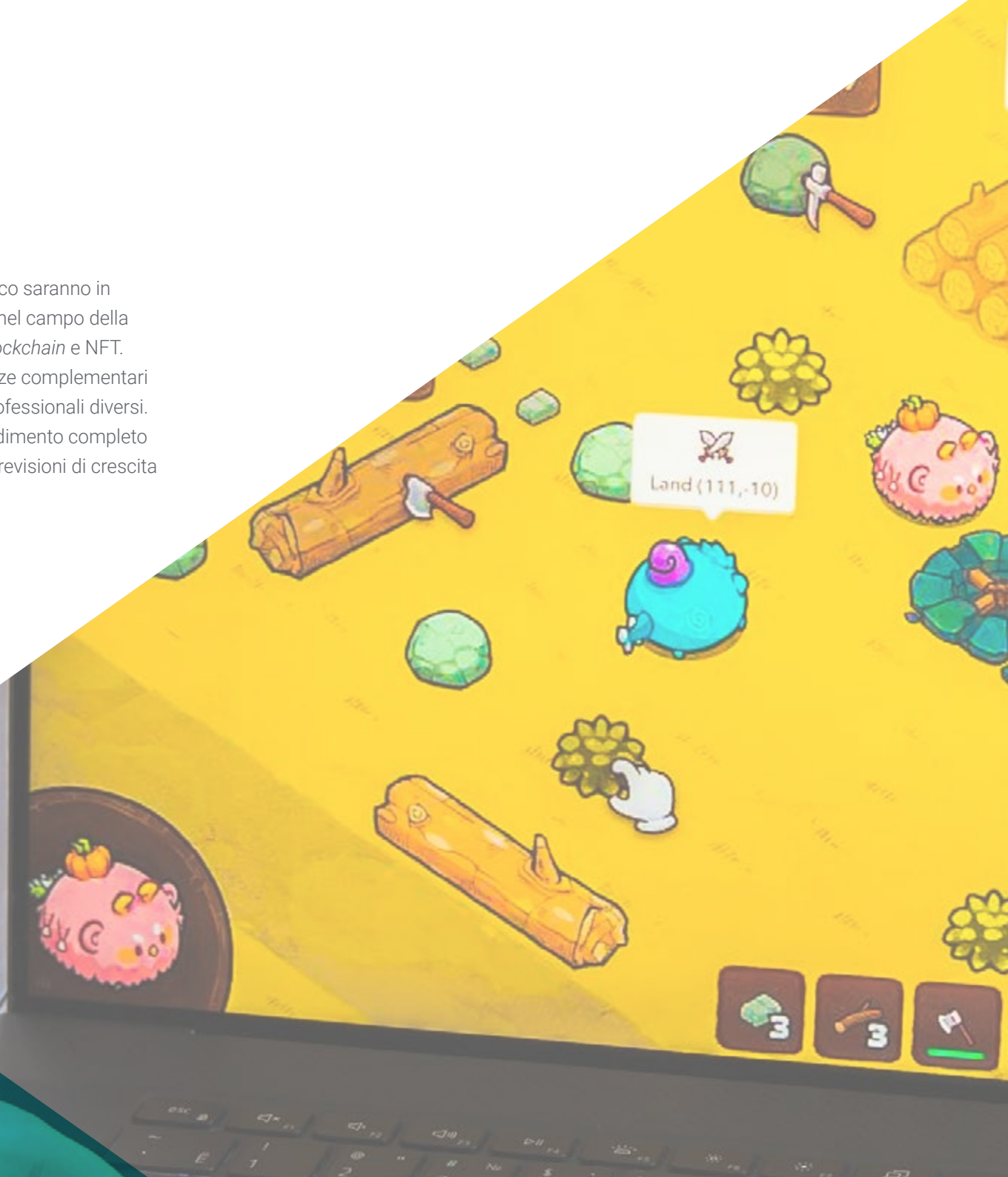
- ◆ Costruire l'economia di un gioco
- ◆ Sviluppare un ambiente economico sostenibile a lungo termine
- ◆ Descrivere i punti critici dell'economia *Blockchain* in un progetto imprenditoriale
- ◆ Identificare il comportamento della rete di elementi che compongono il sistema economico di un gioco *Blockchain*
- ◆ Orientare l'economia di un gioco agli obiettivi di redditività proposti

Modulo 18. Analisi dei videogiochi *Blockchain*

- ◆ Individuare le strategie economiche che hanno mostrato la maggiore stabilità e redditività nei progetti di mercato attuali
- ◆ Identificare i margini di stabilità e redditività nei progetti di economia gamificata
- ◆ Dominare le tendenze del mercato dei giochi *Blockchain* in base alla loro partecipazione, stabilità e redditività

03 Competenze

Gli studenti che completano con successo questo Master Specialistico saranno in grado di svolgere un gran numero di compiti altamente specializzati nel campo della progettazione, della costruzione e della manutenzione di strutture *blockchain* e NFT. Pertanto, questa qualifica fonde entrambi i rami per offrire conoscenze complementari che possono essere incrociate e utilizzate in situazioni e ambienti professionali diversi. In questo modo, gli studenti intraprenderanno un percorso di apprendimento completo che li guiderà a diventare veri e propri specialisti in un settore le cui previsioni di crescita sono praticamente infinite.





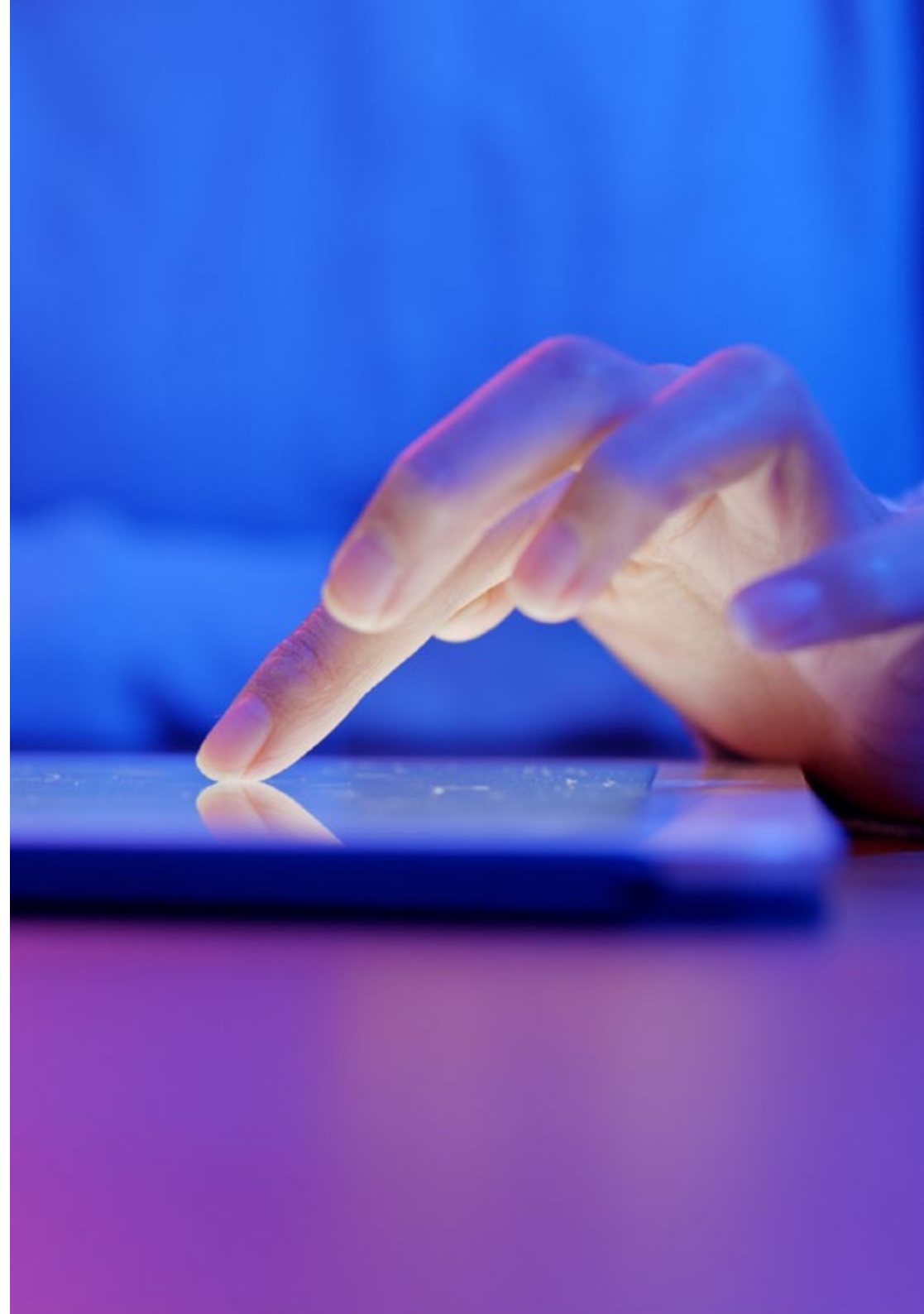
“

Diventa un professionista altamente specializzato nel settore del crypto-gaming. In questo modo si aprirà per te un futuro promettente in questo settore”



Competenze generali

- ◆ Determinare in che misura le informazioni possono essere raccolte da *Wallets* fisicamente detenuti, solo quando abbiamo un indirizzo
- ◆ Affrontare la realizzazione di un progetto Hyperledger Fabric
- ◆ Valutare l'impatto sulla privacy e sulla sicurezza dei dati degli attuali modelli di identità digitale
- ◆ Identificare i vantaggi dell'utilizzo della tecnologia *Blockchain* per l'implementazione di soluzioni basate sull'identità digitale
- ◆ Valutare nuove forme di reddito passivo
- ◆ Esaminare i principali vantaggi per i cittadini derivanti dall'adozione di modelli di Identità Digitale Auto-Sovrana
- ◆ Presentare casi d'uso in cui i Modelli di Identità Digitale basati su *Blockchain* stanno trasformando i processi organizzativi
- ◆ Comprendere la natura rivoluzionaria della *Blockchain* e pianificare di conseguenza i propri obiettivi imprenditoriali
- ◆ Identificare il potenziale e i vantaggi che il modello DeFi presenta per le imprese future, gestendo al contempo le principali differenze che mantiene con altri modelli economici
- ◆ Analizzare la relazione e le modalità di implementazione dei token non fungibili con le economie gamificate
- ◆ Comprendere il funzionamento e la costituzione del Metaverso
- ◆ Pianificare le modalità di integrazione di piattaforme *Blockchain* esterne al nostro progetto di gamification





Competenze specifiche

- ◆ Generare conoscenze specialistiche su Ethereum come *Blockchain* pubblica
 - ◆ Padroneggiare la piattaforma Stellar
 - ◆ Specializzarsi in Polkadot e Substrate
 - ◆ Determinare la rete *Blockchain* più adatta a seconda del progetto
 - ◆ Realizzare una rete *Blockchain* sicura, stabile e scalabile
 - ◆ Stabilire la migliore soluzione e applicabilità della *Blockchain* per le esigenze dell'azienda e di tutti i partecipanti
 - ◆ Esplorare la capacità di alcuni sviluppi della *Blockchain* e il loro impatto sul settore finanziario e farmaceutico
 - ◆ Analizzare il modo migliore per implementare uno sviluppo *Blockchain* ponendo l'accento sulle basi della tecnologia
 - ◆ Valutare i livelli di rischio nei progetti DeFi
 - ◆ Delineare le strategie di prestito e di trading della DeFi
 - ◆ Comprendere le diverse modalità di costruzione di uno spazio virtuale decentralizzato e analizzare le opportunità economiche legate a questo fenomeno di mercato
 - ◆ Stabilire le differenze tra *Bitcoin* e *Altcoins*
 - ◆ Diagnosticare il grado di utilità delle piattaforme esterne in un determinato progetto di gamification *Blockchain*
 - ◆ Differenziare il livello di impatto delle diverse variabili nelle economie gamificate
 - ◆ Identificare i tipi di asset nella creazione di un'economia gamificata
- ◆ Stabilire economie basate su variabili economiche gamificate e generare economie sostenibili a lungo termine
 - ◆ Analizzare le possibilità di successo di un sistema economico sulla base dello studio della sua economia interna
 - ◆ Selezionare progetti le cui caratteristiche sono simili alla nostra impresa come oggetto di studio e di validazione delle strategie future per generare redditività e valore nei nostri asset digitali



Approfondirai i temi e diventerai un vero esperto di ambienti economici gamificati. Non pensarci due volte e iscriviti a questo programma oggi stesso"

04

Direzione del corso

Il personale docente di questo programma è composto da professionisti con una vasta esperienza nell'ambiente della blockchain, delle criptovalute e del settore NFT. Autentici esperti attivi che guideranno gli studenti e gli insegneranno gli ultimi sviluppi nella costruzione di economie gamificate, così come la loro manutenzione e le misure di cybersecurity necessarie in ogni caso. Per tutti questi motivi, questo Master Specialistico è un'opportunità unica per gli studenti che vogliono imparare dai migliori



“

Imparare dai migliori ti garantirà il successo nelle tue operazioni personali. Per questo motivo TECH si impegna da sempre per offrirti il personale docente più completo del mercato accademico”

Direzione



Dott. Torres Palomino, Sergio

- ♦ Architetto Blockchain Telefonia
- ♦ Architetto Blockchain Signeblock
- ♦ Sviluppatore Blockchain Blocknitive
- ♦ Ingegnere dei Big Data Golive Services
- ♦ Ingegnere dei Big Data IECISA
- ♦ Laurea in Ingegneria Informatica presso l'Università San Pablo CEU
- ♦ Master in Architettura Big Data
- ♦ Master in Big Data e Business Analytics



Dott.ssa Gálvez González, María Jesús

- ♦ Consigliera Dideco e Responsabile del Dipartimento Donne del Comune di El Tabo
- ♦ Insegnante presso l'Istituto Professionale AIEP
- ♦ Responsabile del Dipartimento Sociale del Comune di El Tabo
- ♦ Laurea in Servizio Sociale presso l'Università di Santo Tomás
- ♦ Master in Gestione Strategica delle Persone e Gestione Organizzativa del Talento Umano
- ♦ Diploma in Economia Sociale presso l'Università di Santiago del Cile

Personale docente

Dott. Mora, José Juan

- ◆ Kolokium Blockchain Technologies CTO
- ◆ Telefónica Compras Electrónicas Responsabile dei Sistemi
- ◆ Responsabile dei Sistemi
- ◆ Responsabile dei Sistemi
- ◆ Ydilo AVS Amministratore di Sistemi
- ◆ Telefónica Mobile Solutions, Amministratore di Sistemi
- ◆ Laurea in Informatica presso l'Università di Huelva
- ◆ MBA, Master in Amministrazione Aziendale presso l'UNED

Dott. Callejo, Carlos

- ◆ Direttore accademico per 5 edizioni del Master Universitario in Blockchain Applicata presso l'UEMC e l'UCAM
- ◆ CEO Block Impulse
- ◆ CTO Stocken Capital
- ◆ Master in Blockchain Applicata
- ◆ FP2 Sistemi Informatici e Telecomunicazioni
- ◆ Coautore del libro *Criptomonedas Para Dummies*
- ◆ Trainer per l'infoprodotto *Criptomonedas para todos Plus*

Dott.ssa Carrascosa, Cristina

- ◆ Avvocata e partner di gestione di ATH21
- ◆ Studio legale Cuatrecasas
- ◆ Studio legale Broseta
- ◆ Studio legale Pinsent Masons
- ◆ Laurea in Giurisprudenza presso l'Università di Valencia
- ◆ Master in Consulenza Aziendale presso la IE Law School e Master in Fiscalità e Imposte presso il CEF
- ◆ Direttrice del Programma Blockchain presso la IE Law School
- ◆ Co-autrice di *Blockchain: la revolución industrial de internet*

Dott. Herencia, Jesús

- ◆ Consulente Blockchain e DLT
- ◆ Responsabile IT presso un Istituto Bancario (Credit Agricole)
- ◆ Laurea in Ingegneria dei Sistemi Informatici presso l'UPM
- ◆ Co-Direttore del Corso di Specializzazione in Blockchain presso la Scuola di Pratica Legale dell'UCM
- ◆ Docente presso l'EAE su Criptovalute e Blockchain

Dott. Olalla, Martín

- ◆ Specialista tecnico in Blockchain presso IBM SPGI
- ◆ Specialista in vendite tecniche di Blockchain IBM:
- ◆ Direttore di Architettura Blockchain
- ◆ Tecnico di elettronica digitale
- ◆ Blockchain Architect -IT Infrastructure Architect - Project Manager IT Aree di attività: Software, Infrastrutture, Telecomunicazioni

Dott. de Araujo, Rubens Thiago

- ◆ Program/Project Manager IT Blockchain per la Supply Chain presso Telefónica Global Technology
- ◆ Project Manager e Innovazione Logistica presso Telefónica Brasile
- ◆ Laurea in Logistica Tecnologica e Master in Project Management PMI presso l'Università SENAC (Brasile)
- ◆ Master in Project Management PMI presso l'Università SENAC (Brasile)
- ◆ Laurea in Logistica Tecnologica presso l'Università SENAC (Brasile)
- ◆ Docente di Leadership di Formazione Interna presso Telefónica Brasile per la formazione sulla Supply Chain e l'uso delle nuove Tecnologie "Logistica 4.0"
- ◆ Docente in Moltiplicatore di mini-corsi interni di Change Management in Logistica Integrata

Dott. García de la Mata, Íñigo

- ◆ Leader architettonico presso Grant Thornton, dipartimento di innovazione
- ◆ Laurea in Ingegneria Industriale con Specializzazione in Elettronica
- ◆ Ingegneria Industriale, Master in Elettronica presso l'Università Pontificia di Comillas
- ◆ Laurea in Ingegneria Informatica presso l'UNED
- ◆ Docente del Corso Esperto di Blockchain presso l'UNIR
- ◆ Docente del Bootcamp Blockchain di Geekshub
- ◆ Tutoraggio TFG presso l'Università Pontificia di Comillas



Dott.ssa Foncuberta, Marina

- ◆ Avvocata ATH21, Blockchain, Cybersecurity, IT, Privacy e Protezione dei Dati
- ◆ Avvocata presso Pinsent Masons, Dipartimento Blockchain, Cybersecurity, IT, Privacy e Protezione dei Dati
- ◆ Avvocato nell'ambito del programma di Secondment, Dipartimento di Tecnologia, Privacy e Protezione dei Dati, Wizink
- ◆ Avvocato nell'ambito del programma di Secondment, Dipartimento Cybersecurity, IT, Privacy e Protezione dei Dati, IBM
- ◆ Laurea in Giurisprudenza e diploma in Studi Commerciali presso l'Universidad Pontificia Comillas, Madrid
- ◆ Master in Proprietà Intellettuale e Industriale, presso l'Universidad Pontificia Comillas (ICADE), Madrid
- ◆ Programma sul Diritto e la Blockchain: "Blockchain: Implicaciones Legales"
- ◆ Docente presso l'Università San Pablo CEU: materia "Diritto e nuove tecnologie: Blockchain"

Dott.ssa Salgado Iturrino, María

- ◆ Blockchain Manager Iberia e LATAM. Inetum
- ◆ Identity Comission Core Team Leader Alastria
- ◆ Conwet Research Lab presso l'Università Politecnica di Madrid
- ◆ Software Developer Internship Indra
- ◆ Docente di Blockchain Applicata al Business Università Politecnica di Madrid
- ◆ Laurea in Ingegneria del Software presso l'Università Complutense di Madrid (UCM)
- ◆ Master Universitario in Ingegneria Informatica presso l'Università Politecnica di Madrid (UPM)

Dott. Olmo Cuevas, Alejandro

- ◆ Fondatore di Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Fondatore del progetto Niide
- ◆ Game Designer ed economie Blockchain per videogiochi
- ◆ Scrittore di narrativa fantasy e prosa poetica

Dott. Gálvez González, Danko Andrés

- ◆ Consulente commerciale presso Niide, progetto di economia gamificata Blockchain
- ◆ Programmatore HTML e CCS in progetti di didattica dell'apprendimento
- ◆ Direttore vendite presso Movistar e Virgin Mobile
- ◆ Laurea in Scienze dell'Educazione presso l'Universidad di Playa Ancha Scienze dell'Educazione

Dott. Olmo Cuevas, Víctor

- ◆ Cofondatore, Designer di Giochi ed Economista di Giochi presso Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Web Designer e giocatore professionista di videogiochi
- ◆ Giocatore professionista di Poker Online e insegnante
- ◆ Designer Grafico presso Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Analista di progetto e investitore presso Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Tecnico di laboratorio chimico
- ◆ Designer grafico

05

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Master Specialistico sono stati strutturati per essere impartiti in 24 mesi di insegnamento, in modalità completamente online e con un mix perfetto di teoria e pratica. In questo modo, e grazie alle risorse didattiche più complete dell'attuale mercato accademico, lo studente sarà immerso in un'esperienza formativa senza precedenti che gli permetterà di comprendere a fondo il funzionamento dell'economia *blockchain* nei videogiochi. In questo modo, saranno in grado di programmare e generare strutture molto più efficaci e funzionali.



“

Contenuti unici, strutturati in moduli didattici di alta qualità, nei quali sarà possibile approfondire lo sviluppo di Blockchain pubbliche come Ethereum, Stellar e Polkadot”

Modulo 1. Tecnologia *Blockchain*: tecnologie coinvolte e sicurezza nel cyberspazio

- 1.1. Tecniche di cyber-ricerca
 - 1.1.1. Analisi di intelligence
 - 1.1.2. Possibilità di inganno su Internet
 - 1.1.3. Utilizzo avanzato degli strumenti di ricerca
- 1.2. Pila ELK
 - 1.2.1. Logstash
 - 1.2.2. ElasticSearch
 - 1.2.3. Kibana
- 1.3. Tecniche di attribuzione su Internet
 - 1.3.1. Strumenti di ricerca sui social media
 - 1.3.2. Strumenti per la ricerca di domini e indirizzi
 - 1.3.3. Virus totale
- 1.4. OPSEC e privacy nelle indagini di rete
 - 1.4.1. Gestione dell'identità
 - 1.4.2. Mascheramento dell'analista
 - 1.4.3. Sistemi operativi
- 1.5. Tecniche strutturate di analisi
 - 1.5.1. Generazione e verifica di ipotesi
 - 1.5.2. Tecniche di generazione di ipotesi
 - 1.5.3. Tecniche strutturate per confutare le ipotesi
- 1.6. Modellare la minaccia
 - 1.6.1. Formato STIX
 - 1.6.2. MITRE ATT&CK Framework
 - 1.6.3. Classificazione delle informazioni con TLP
 - 1.6.4. Strategie per la competizione di intelligence
 - 1.6.5. Documentazione di una minaccia in OpenCTI
- 1.7. L'indagine su portafogli e borse
 - 1.7.1. Come funzionano i portafogli
 - 1.7.2. Cracking dei portafogli
 - 1.7.3. Tracciamento delle transazioni

- 1.8. Vulnerabilità dei servizi connessi
 - 1.8.1. Differenza tra *bug*, vulnerabilità ed *exploit*
 - 1.8.2. Metriche di valutazione della vulnerabilità
 - 1.8.3. Obblighi a seguito del rilevamento di una compromissione dei dati personali
- 1.9. Metasploit
 - 1.9.1. Identificazione degli obiettivi
 - 1.9.2. Raccolta di informazioni
 - 1.9.3. Sfruttamento delle vulnerabilità
 - 1.9.4. Esempio con un'app dannosa

Modulo 2. Sviluppo con *Blockchain* pubbliche: Ethereum, Stellar y Polkadot

- 2.1. Ethereum. *Blockchain* pubblica
 - 2.1.1. Ethereum
 - 2.1.2. EVM e GAS
 - 2.1.3. Etherscan
- 2.2. Sviluppo su Ethereum. Solidity
 - 2.2.1. Solidity
 - 2.2.2. Remix
 - 2.2.3. Compilazione ed esecuzione
- 2.3. Framework su Ethereum. Brownie
 - 2.3.1. Brownie
 - 2.3.2. Ganache
 - 2.3.3. Distribuzione di Brownie
- 2.4. *Testing smart contracts*
 - 2.4.1. Test Driven Development (TDD)
 - 2.4.2. Pytest
 - 2.4.3. *Smart contracts*
- 2.5. Progetto reale. Token fungibile
 - 2.5.1. ERC20
 - 2.5.2. Creazione del nostro token
 - 2.5.3. Distribuzione e convalida

- 2.6. Stellar *Blockchain*
 - 2.6.1. Stellar *blockchain*
 - 2.6.2. Ecosistema
 - 2.6.3. Confronto con Ethereum
 - 2.7. Programmazione in Stellar
 - 2.7.1. Horizon
 - 2.7.2. Stellar SDK
 - 2.7.3. Progetto token fungibile
 - 2.8. Polkadot Project
 - 2.8.1. Polkadot project
 - 2.8.2. Ecosistema
 - 2.8.3. Interazione con Ethereum e altre *Blockchain*
 - 2.9. Programmazione in Polkadot
 - 2.9.1. Substrate
 - 2.9.2. Creazione di Parachain di Substrate
 - 2.9.3. Integrazione con Polkadot
- Modulo 3. Sviluppo con *Blockchain* Aziendali: Hyperledger Besu**
- 3.1. Configurazione Besu
 - 3.1.1. Parametri di configurazione chiave negli ambienti di produzione
 - 3.1.2. *Finetuning* per i servizi connessi
 - 3.1.3. Le migliori pratiche di configurazione
 - 3.2. Configurazione della *Blockchain*
 - 3.2.1. Parametri chiave di configurazione per PoA
 - 3.2.2. Parametri chiave di configurazione per PoW
 - 3.2.3. Configurazioni del blocco genesis
 - 3.3. Protezione di Besu
 - 3.3.1. Protezione dell'RPC con TLS
 - 3.3.2. Protezione dell'RPC con NGINX
 - 3.3.3. Protezione tramite schema dei nodi
 - 3.4. Besu in alta disponibilità
 - 3.4.1. Ridondanza dei nodi
 - 3.4.2. Bilanciatori di transazioni
 - 3.4.3. *Transaction Pool* su Coda di Messaggistica
 - 3.5. Strumenti *offchain*
 - 3.5.1. Privacy-Tessera
 - 3.5.2. Identità-Alastria ID
 - 3.5.3. Indicizzazione dei dati-Subgraph
 - 3.6. Applicazioni sviluppate su Besu
 - 3.6.1. Applicazioni basate su token ERC20
 - 3.6.2. Applicazioni basate su token ERC 721
 - 3.6.3. Applicazioni basate su token ERC 1155
 - 3.7. Distribuzione e automazione di Besu
 - 3.7.1. Besu su Docker
 - 3.7.2. Besu su Kubernetes
 - 3.7.3. Besu in *Blockchain as a service*
 - 3.8. Interoperabilità di Besu con altri client
 - 3.8.1. Interoperabilità con Geth
 - 3.8.2. Interoperabilità con Open Ethereum
 - 3.8.3. Interoperabilità con altri DLT
 - 3.9. *Plugin* per Besu
 - 3.9.1. *Plugin* più comuni
 - 3.9.2. Sviluppo di *plugin*
 - 3.9.3. Installazione di *plugin*
 - 3.10. Configurazione degli Ambienti di Sviluppo
 - 3.10.1. Creare un Ambiente di Sviluppo
 - 3.10.2. Creare un Ambiente di Integrazione del Cliente
 - 3.10.3. Creare un Ambiente di Pre-Produzione per i Test di Carico

Modulo 4. Sviluppo con *Blockchain* Aziendali: Hyperledger Fabric

- 4.1. Hyperledger
 - 4.1.1. Ecosistema Hyperledger
 - 4.1.2. Hyperledger *Tools*
 - 4.1.3. Hyperledger Frameworks
- 4.2. Hyperledger Fabric-Componentes della sua architettura. Stato dell'arte
 - 4.2.1. Stato dell'arte di Hyperledger Fabric
 - 4.2.2. Nodi
 - 4.2.3. Orderers
 - 4.2.4. CouchDB e LevelDB
 - 4.2.5. CA
- 4.3. Hyperledger Fabric-Componentes della sua architettura. Processo di transazione
 - 4.3.1. Processo di transazione
 - 4.3.2. *Chaincodes*
 - 4.3.3. MSP
- 4.4. Tecnologie abilitanti
 - 4.4.1. Go
 - 4.4.2. Docker
 - 4.4.3. Docker Compose
 - 4.4.4. Altre tecnologie
- 4.5. Installazione dei prerequisiti e preparazione dell'ambiente
 - 4.5.1. Preparazione del server
 - 4.5.2. Scaricare i pre-requisiti
 - 4.5.3. Scaricare il repository ufficiale di Hyperledger
- 4.6. Prima distribuzione
 - 4.6.1. Distribuzione *test-network* automatica
 - 4.6.2. Distribuzione *test-network* guidata
 - 4.6.3. Revisione dei componenti distribuiti
- 4.7. Seconda distribuzione
 - 4.7.1. Distribuzione della raccolta di dati privati
 - 4.7.2. Integrazione rispetto a una rete Fabric
 - 4.7.3. Altri progetti

- 4.8. *Chaincodes*
 - 4.8.1. Struttura di un *Chaincode*
 - 4.8.2. Distribuzione e *upgrade* di *Chaincode*
 - 4.8.3. Altre funzioni importanti dei *Chaincode*
- 4.9. Connessione ad altri *tool* Hyperledger (Caliper ed Explorer)
 - 4.9.1. Installazione di Hyperledger Explorer
 - 4.9.2. Installazione di Hyperledger Calipses
 - 4.9.3. Altri *tools* importanti
- 4.10. Certificazione
 - 4.10.1. Tipi di certificazioni ufficiali
 - 4.10.2. Preparazione per il CHFA
 - 4.10.3. Profili *developer* vs. profili amministratori

Modulo 5. Identità Sovrana Basata sulle *Blockchain*

- 5.1. Identità digitale
 - 5.1.1. Dati personali
 - 5.1.2. Reti sociali
 - 5.1.3. Controllo dei dati
 - 5.1.4. Autenticazione
 - 5.1.5. Identificazione
- 5.2. Identità *Blockchain*
 - 5.2.1. Firma digitale
 - 5.2.2. Reti pubbliche
 - 5.2.3. Reti consentite
- 5.3. Identità Digitale Sovrana
 - 5.3.1. Necessità
 - 5.3.2. Componenti
 - 5.3.3. Applicazioni
- 5.4. Identificatori Decentralizzati (DID)
 - 5.4.1. Schema
 - 5.4.2. Metodi DID
 - 5.4.3. Documenti DID

- 5.5. Credenziali Verificabili
 - 5.5.1. Componenti
 - 5.5.2. Flussi
 - 5.5.3. Sicurezza e privacy
 - 5.5.4. *Blockchain* per la registrazione di credenziali verificabili
- 5.6. Tecnologie *Blockchain* per l'identità digitale
 - 5.6.1. Hyperledger Indy
 - 5.6.2. Sovrin
 - 5.6.3. uPort
 - 5.6.4. IDAlastria
- 5.7. Iniziative Europee di *Blockchain* e Identità
 - 5.7.1. eIDAS
 - 5.7.2. EBSI
 - 5.7.3. ESSIF
- 5.8. Identità Digitale delle Cose (IoT)
 - 5.8.1. Interoperazioni IoT
 - 5.8.2. Interoperabilità semantica
 - 5.8.3. Sicurezza dei dati
- 5.9. Identità Digitale dei processi
 - 5.9.1. Dati
 - 5.9.2. Codice
 - 5.9.3. Interfacce
- 5.10. Casi d'uso dell'Identità Digitale *Blockchain*
 - 5.10.1. Salute
 - 5.10.2. Istruzione
 - 5.10.3. Logistica
 - 5.10.4. Amministrazione pubblica

Modulo 6. *Blockchain*. Implicazioni legali

- 6.1. *Bitcoin*
 - 6.1.1. *Bitcoin*
 - 6.1.2. Analisi del *Whitepaper*
 - 6.1.3. Funzionamento del *Proof of Work*
- 6.2. Ethereum
 - 6.2.1. Ethereum. Origini
 - 6.2.2. Funzionamento del *Proof of Stake*
 - 6.2.3. Caso della DAO
- 6.3. Situazione attuale della *Blockchain*
 - 6.3.1. Crescita dei casi d'uso
 - 6.3.2. Adozione della *Blockchain* da parte delle grandi aziende
- 6.4. MiCA (*Market in Cryptoassets*)
 - 6.4.1. Nascita della norma
 - 6.4.2. Implicazioni legali (obblighi, parti obbligate, ecc.)
 - 6.4.3. Riassunto della norma
- 6.5. Prevenzione del riciclaggio di denaro
 - 6.5.1. La Quinta Direttiva e il suo recepimento
 - 6.5.2. Parti obbligate
 - 6.5.3. Obblighi intrinseci
- 6.6. Token
 - 6.6.1. Token
 - 6.6.2. Tipi
 - 6.6.3. Normativa applicabile a seconda del caso
- 6.7. ICO/STO/IEO: Schemi di finanziamento aziendale
 - 6.7.1. Tipi di finanziamento
 - 6.7.2. Normativa applicabile
 - 6.7.3. Casi di successo reali

- 6.8. Fiscalità e cryptoasset
 - 6.8.1. Tassazione
 - 6.8.2. Reddito da lavoro
 - 6.8.3. Reddito da attività economiche
- 6.9. Altri regolamenti applicabili
 - 6.9.1. Regolamento generale sulla protezione dei dati
 - 6.9.2. DORA (Cybersecurity)
 - 6.9.3. Regolamento EIDAS

Modulo 7. Progettazione dell'architettura *Blockchain*

- 7.1. Progettazione dell'architettura *Blockchain*
 - 7.1.1. Architettura
 - 7.1.2. Architettura dell'infrastruttura
 - 7.1.3. Architettura di software
 - 7.1.4. Integrazione della distribuzione
- 7.2. Tipi di reti
 - 7.2.1. Reti pubbliche
 - 7.2.2. Reti private
 - 7.2.3. Reti consentite
 - 7.2.4. Differenze
- 7.3. Analisi dei partecipanti
 - 7.3.1. Identificazione delle aziende
 - 7.3.2. Identificazione dei clienti
 - 7.3.3. Identificazione del consumatore
 - 7.3.4. Interazione tra le parti
- 7.4. Progettazione di prova del concetto
 - 7.4.1. Analisi funzionale
 - 7.4.2. Fasi di implementazione
- 7.5. Requisiti dell'infrastruttura
 - 7.5.1. Cloud
 - 7.5.2. Fisico
 - 7.5.3. Ibrido
- 7.6. Requisiti di sicurezza
 - 7.6.1. Certificati
 - 7.6.2. HSM
 - 7.6.3. Crittografia
- 7.7. Requisiti per le comunicazioni
 - 7.7.1. Requisiti di velocità della rete
 - 7.7.2. Requisiti di I/O
 - 7.7.3. Requisiti per le transazioni al secondo
 - 7.7.4. Influenza dei requisiti con l'infrastruttura di rete
- 7.8. Test del software, prestazioni e stress
 - 7.8.1. Test delle unità in ambienti di sviluppo e pre-produzione
 - 7.8.2. Test delle prestazioni dell'infrastruttura
 - 7.8.3. Test di pre-produzione
 - 7.8.4. Test di passaggio alla produzione
 - 7.8.5. Controllo delle versioni
- 7.9. Operazioni e manutenzione
 - 7.9.1. Supporto: avvisi
 - 7.9.2. Nuove versioni dei componenti dell'infrastruttura
 - 7.9.3. Analisi dei rischi
 - 7.9.4. Incidenze e modifiche
- 7.10. Continuità e resilienza
 - 7.10.1. *Disaster recovery*
 - 7.10.2. *Backup*
 - 7.10.3. Nuovi partecipanti



Modulo 8. *Blockchain* applicata alla logistica

- 8.1. Mappatura AS IS operativa e possibili gap
 - 8.1.1. Identificazione dei processi eseguiti manualmente
 - 8.1.2. Identificazione dei partecipanti e delle loro peculiarità
 - 8.1.3. Casi di studio e gap operativi
 - 8.1.4. Presentazione e *Staff Executive* della mappatura
- 8.2. Mappa dei sistemi attuali
 - 8.2.1. Sistemi attuali
 - 8.2.2. Dati principali e flusso di informazioni
 - 8.2.3. Modello di governance
- 8.3. Applicazione della *Blockchain* alla logistica
 - 8.3.1. *Blockchain* applicata alla logistica
 - 8.3.2. Architetture basate sulla tracciabilità dei processi aziendali
 - 8.3.3. Fattori critici di successo per l'implementazione
 - 8.3.4. Consigli pratici
- 8.4. Modello To Be
 - 8.4.1. Definizione operativa per il controllo della catena di approvvigionamento
 - 8.4.2. Struttura e responsabilità del piano di sistemi
 - 8.4.3. Fattori critici di successo per l'implementazione
- 8.5. Costruzione del *Business Case*
 - 8.5.1. Struttura dei costi
 - 8.5.2. Proiezione degli utili
 - 8.5.3. Approvazione e accettazione del piano da parte degli *Owners*
- 8.6. Creazione di una Prova di Concetto (POC)
 - 8.6.1. Importanza di un POC per le nuove tecnologie
 - 8.6.2. Aspetti chiave
 - 8.6.3. Esempi di POC a basso costo e impegno
- 8.7. Gestione del progetto
 - 8.7.1. Metodologia Agile
 - 8.7.2. Decisione delle metodologie tra tutti i partecipanti
 - 8.7.3. Piano di sviluppo strategico e di implementazione

- 8.8. Integrazione dei sistemi: Opportunità e necessità
 - 8.8.1. Struttura e sviluppo del piano di sistema
 - 8.8.2. Modello di Master Data
 - 8.8.3. Ruoli e responsabilità
 - 8.8.4. Modello integrato di gestione e monitoraggio
- 8.9. Sviluppo e implementazione con il team della *Supply Chain*
 - 8.9.1. Coinvolgimento attivo del cliente (azienda)
 - 8.9.2. Analisi del rischio sistemico e operativo
 - 8.9.3. Chiave del successo: Modelli di prova e supporto alla post-produzione
- 8.10. *Change Management*: Monitoraggio e aggiornamento
 - 8.10.1. Implicazioni gestionali
 - 8.10.2. Piano di *rollout* e formazione
 - 8.10.3. Modelli di monitoraggio e gestione dei KPI

Modulo 9. *Blockchain* e azienda

- 9.1. Applicazione di una tecnologia distribuita in azienda
 - 9.1.1. Applicazione di *Blockchain*
 - 9.1.2. Contributi della *Blockchain*
 - 9.1.3. Errori comuni nelle implementazioni
- 9.2. Ciclo di implementazione della *Blockchain*
 - 9.2.1. Dal P2P ai sistemi distribuiti
 - 9.2.2. Aspetti chiave per una buona implementazione
 - 9.2.3. Miglioramento delle attuali implementazioni
- 9.3. *Blockchain* vs. Tecnologie tradizionali. Basi
 - 9.3.1. API, Dati e flussi
 - 9.3.2. *Tokenizzazione* come pietra miliare dei progetti
 - 9.3.3. Incentivi
- 9.4. Scelta del tipo di *Blockchain*
 - 9.4.1. *Blockchain* pubblica
 - 9.4.2. *Blockchain* privata
 - 9.4.3. Consorzi

- 9.5. *Blockchain* e settore pubblico
 - 9.5.1. *Blockchain* nel settore pubblico
 - 9.5.2. Central Bank Digital Currency (CBDC)
 - 9.5.3. Conclusioni
- 9.6. *Blockchain* e Settore Finanziario. Inizio
 - 9.6.1. CBDC e Banca
 - 9.6.2. Asset digitali nativi
 - 9.6.3. Dove non si adatta
- 9.7. *Blockchain* e settore farmaceutico
 - 9.7.1. Ricerca di significato nel settore
 - 9.7.2. Logistica o Farmaceutica
 - 9.7.3. Applicazioni
- 9.8. *Blockchain* pseudo-private Consorzi: il significato di consorzio
 - 9.8.1. Ambienti affidabili
 - 9.8.2. Analisi e approfondimento
 - 9.8.3. Implementazioni valide
- 9.9. *Blockchain*. Casistica di uso in Europa. EBSI
 - 9.9.1. EBSI (European *Blockchain* Services Infrastructure)
 - 9.9.2. Modello di business
 - 9.9.3. Futuro
- 9.10. Il futuro della *Blockchain*
 - 9.10.1. Trilemma
 - 9.10.2. Automatizzazione
 - 9.10.3. Conclusioni

Modulo 10. DeFi

- 10.1. DeFi
 - 10.1.1. DeFi
 - 10.1.2. Origine
 - 10.1.3. Critiche
- 10.2. Decentramento del mercato
 - 10.2.1. Vantaggi economici
 - 10.2.2. Creazione di prodotti finanziari
 - 10.2.3. Prestiti DeFi

- 10.3. Componenti DeFi
 - 10.3.1. Livello 0
 - 10.3.2. Livello di protocollo software
 - 10.3.3. Livello di applicazione e livello di aggregazione
- 10.4. Scambi decentralizzati
 - 10.4.1. Scambio di Token
 - 10.4.2. Aggiunta di liquidità
 - 10.4.3. Rimozione della liquidità
- 10.5. Mercati DeFi
 - 10.5.1. MarketDAO
 - 10.5.2. Mercato di Previsione Argus
 - 10.5.3. Ampleforth
- 10.6. Chiavi
 - 10.6.1. *Yield farming*
 - 10.6.2. Mining di liquidità
 - 10.6.3. Componentizzazione
- 10.7. Differenze con altri sistemi
 - 10.7.1. Tradizionale
 - 10.7.2. Fintech
 - 10.7.3. Confronto
- 10.8. Rischi da considerare
 - 10.8.1. Decentramento incompleto
 - 10.8.2. Sicurezza
 - 10.8.3. Errori di utilizzo
- 10.9. Applicazioni DeFi
 - 10.9.1. Prestiti
 - 10.9.2. *Trading*
 - 10.9.3. Derivati
- 10.10. Progetti in fase di sviluppo
 - 10.10.1. AAVE
 - 10.10.2. DydX
 - 10.10.3. *Money on Chain*

Modulo 11. NFT

- 11.1. NFT
 - 11.1.1. NFT
 - 11.1.2. Collegamento tra NFT e *Blockchain*
 - 11.1.3. Creazione di NFT
- 11.2. Creazione di un NFT
 - 11.2.1. Design e contenuti
 - 11.2.2. Generazione
 - 11.2.3. *Metadata e Freeze Metada*
- 11.3. Opzioni di vendita NFT in economie gamificate
 - 11.3.1. Vendita diretta
 - 11.3.2. Asta
 - 11.3.3. *Whitelist*
- 11.4. Studio di mercato NFT
 - 11.4.1. Opensea
 - 11.4.2. Immutable *Marketplace*
 - 11.4.3. Gemini
- 11.5. Strategie di monetizzazione NFT nelle economie gamificate
 - 11.5.1. Valore d'uso
 - 11.5.2. Valore estetico
 - 11.5.3. Valore reale
- 11.6. Strategie di monetizzazione NFT nelle economie gamificate: mining
 - 11.6.1. Mining di NFT
 - 11.6.2. *Merge*
 - 11.6.3. *Burn*
- 11.7. Strategie di monetizzazione NFT nelle economie gamificate: i beni di consumo
 - 11.7.1. NFT consumabile
 - 11.7.2. Buste NFT
 - 11.7.3. Qualità della NFT
- 11.8. Analisi dei sistemi gamificati basati su NFT
 - 11.8.1. Alien Worlds
 - 11.8.2. Gods Unchained
 - 11.8.3. R-Planet

- 11.9. NFT come incentivo all'investimento e al lavoro
 - 11.9.1. Privilegi di partecipazione agli investimenti
 - 11.9.2. Collezioni legate a specifiche attività di divulgazione
 - 11.9.3. Combinazione di forze
- 11.10. Aree di innovazione in fase di sviluppo
 - 11.10.1. Musica in NFT
 - 11.10.2. Video NFT
 - 11.10.3. Librl NFT

Modulo 12. Analisi delle Criptovalute

- 12.1. *Bitcoin*
 - 12.1.1. *Bitcoin*
 - 12.1.2. Il *Bitcoin* come indicatore di mercato
 - 12.1.3. Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate
- 12.2. *Altcoins*
 - 12.2.1. Principali caratteristiche e differenze rispetto a *Bitcoin*
 - 12.2.2. Impatto sul mercato
 - 12.2.3. Analisi dei progetti vincolanti
- 12.3. *Ethereum*
 - 12.3.1. Caratteristiche principali e funzionamento
 - 12.3.2. Progetti ospitati e impatto sul mercato
 - 12.3.3. Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate
- 12.4. *Binance Coin*
 - 12.4.1. Caratteristiche principali e funzionamento
 - 12.4.2. Progetti ospitati e impatto sul mercato
 - 12.4.3. Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate
- 12.5. *Stablecoins*
 - 12.5.1. Caratteristiche
 - 12.5.2. Progetti in esecuzione su *Stablecoins*
 - 12.5.3. Usi delle *Stablecoins* nelle economie gamificate
- 12.6. Principali *Stablecoins*
 - 12.6.1. USDT
 - 12.6.2. USDC
 - 12.6.3. BUSD

- 12.7. *Trading*
 - 12.7.1. *Trading* nelle economie gamificate
 - 12.7.2. Portafoglio bilanciato
 - 12.7.3. Portafoglio sbilanciato
- 12.8. *Trading DCA*
 - 12.8.1. DCA
 - 12.8.2. *Trading* posizionale
 - 12.8.3. *Daytrading*
- 12.9. Rischi
 - 12.9.1. Formazione dei prezzi
 - 12.9.2. Liquidità
 - 12.9.3. Economia mondiale
- 12.10. Aspetti legali
 - 12.10.1. Regolamentazione del mining
 - 12.10.2. Diritti dei consumatori
 - 12.10.3. Garanzia e sicurezza

Modulo 13. Reti

- 13.1. La rivoluzione degli *Smart Contract*
 - 13.1.1. La nascita degli *Smart Contract*
 - 13.1.2. Hosting di applicazioni
 - 13.1.3. Sicurezza nei processi informatici
- 13.2. *Metamask*
 - 13.2.1. Aspetti
 - 13.2.2. Impatto sull'accessibilità
 - 13.2.3. Gestione degli asset in *Metamask*
- 13.3. *Tron*
 - 13.3.1. Aspetti
 - 13.3.2. Applicazioni in hosting
 - 13.3.3. Svantaggi e benefici
- 13.4. *Ripple*
 - 13.4.1. Aspetti
 - 13.4.2. Applicazioni in hosting
 - 13.4.3. Svantaggi e benefici

- 13.5. Ethereum
 - 13.5.1. Aspetti
 - 13.5.2. Applicazioni in hosting
 - 13.5.3. Svantaggi e benefici
- 13.6. Polygon MATIC
 - 13.6.1. Aspetti
 - 13.6.2. Applicazioni in hosting
 - 13.6.3. Svantaggi e benefici
- 13.7. Wax
 - 13.7.1. Aspetti
 - 13.7.2. Applicazioni in hosting
 - 13.7.3. Svantaggi e benefici
- 13.8. ADA Cardano
 - 13.8.1. Aspetti
 - 13.8.2. Applicazioni in hosting
 - 13.8.3. Svantaggi e benefici
- 13.9. Solana
 - 13.9.1. Aspetti
 - 13.9.2. Applicazioni in hosting
 - 13.9.3. Svantaggi e benefici
- 13.10. Progetti e migrazioni
 - 13.10.1. Reti adeguate al progetto
 - 13.10.2. Migrazioni
 - 13.10.3. *Crosschain*

Modulo 14. Metaverso

- 14.1. Metaverso
 - 14.1.1. Metaverso
 - 14.1.2. Impatto sull'economia globale
 - 14.1.3. Impatto sullo sviluppo delle economie gamificate
- 14.2. Forme di accessibilità
 - 14.2.1. VR
 - 14.2.2. Computer
 - 14.2.3. Dispositivi mobili

- 14.3. Tipi di Metaverso
 - 14.3.1. Metaverso tradizionale
 - 14.3.2. Metaverso *blockchain* Centralizzato
 - 14.3.3. Metaverso *blockchain* Decentralizzato
- 14.4. Metaverso come spazio di lavoro
 - 14.4.1. Idea di lavorare all'interno del Metaverso
 - 14.4.2. Creare servizi nel Metaverso
 - 14.4.3. Punti critici da considerare nella generazione di posti di lavoro
- 14.5. Metaverso come spazio di socializzazione
 - 14.5.1. Sistemi di interazione tra utenti
 - 14.5.2. Meccanismi di socializzazione
 - 14.5.3. Forme di monetizzazione
- 14.6. Metaverso come spazio di intrattenimento
 - 14.6.1. Spazi di formazione nel metaverso
 - 14.6.2. Metodi di gestione degli spazi per la formazione
 - 14.6.3. Categorie di spazi di formazione nel metaverso
- 14.7. Sistema di acquisto e locazione di spazi nel Metaverso
 - 14.7.1. *Lands*
 - 14.7.2. Aste
 - 14.7.3. Vendita diretta
- 14.8. *Second Life*
 - 14.8.1. *Second Life* come pioniere dell'industria del metaverso
 - 14.8.2. Meccaniche di gioco
 - 14.8.3. Strategie di monetizzazione utilizzate
- 14.9. Decentraland
 - 14.9.1. Decentraland è il metaverso più redditizio in assoluto
 - 14.9.2. Meccaniche di gioco
 - 14.9.3. Strategie di monetizzazione utilizzate
- 14.10. Meta
 - 14.10.1. Meta, l'azienda con il maggior impatto nello sviluppo di un metaverso.
 - 14.10.2. Impatto sul mercato
 - 14.10.3. Dettagli del progetto

Modulo 15. Piattaforme esterne

- 15.1. DEX
 - 15.1.1. Caratteristiche
 - 15.1.2. Utilità
 - 15.1.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 15.2. *Swap*
 - 15.2.1. Caratteristiche
 - 15.2.2. Principali *Swap*
 - 15.2.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 15.3. Oracoli
 - 15.3.1. Caratteristiche
 - 15.3.2. Principali *Swap*
 - 15.3.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 15.4. *Staking*
 - 15.4.1. *Liquidity Pool*
 - 15.4.2. *Staking*
 - 15.4.3. *Farming*
- 15.5. Strumenti di sviluppo *Blockchain*
 - 15.5.1. *Geth*
 - 15.5.2. *Mist*
 - 15.5.3. *Truffe*
- 15.6. Strumenti di sviluppo della *Blockchain*: *Embark*
 - 15.6.1. *Embark*
 - 15.6.2. *Ganache*
 - 15.6.3. *Blockchain Testnet*
- 15.7. Studi di marketing
 - 15.7.1. *DefiPulse*
 - 15.7.2. *Skew*
 - 15.7.3. *Trading View*

- 15.8. *Tracking*
 - 15.8.1. *CoinTracking*
 - 15.8.2. *CryptoCompare*
 - 15.8.3. *Blackfolio*
- 15.9. *Bot di Trading*
 - 15.9.1. *Aspetti*
 - 15.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 15.9.3. *AlgoTrader*
- 15.10. Strumenti di mining
 - 15.10.1. *Aspetti*
 - 15.10.2. *NiceHash*
 - 15.10.3. *What to mine*

Modulo 16. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- 16.1. Variabili economiche gamificate
 - 16.1.1. Vantaggi della frammentazione
 - 16.1.2. Analogie con l'economia reale
 - 16.1.3. Criteri per la suddivisione
- 16.2. Ricerche
 - 16.2.1. Individualità
 - 16.2.2. Per gruppi
 - 16.2.3. Globali
- 16.3. Risorse
 - 16.3.1. Per *Game-design*
 - 16.3.2. Tangibili
 - 16.3.3. Intangibili
- 16.4. Entità
 - 16.4.1. Giocatori
 - 16.4.2. Entità a ricorso singolo
 - 16.4.3. Entità multi-risorsa
- 16.5. Fonti
 - 16.5.1. Condizioni di generazione
 - 16.5.2. Localizzazione
 - 16.5.3. Tasso di produzione

- 16.6. Uscite
 - 16.6.1. Consumibili
 - 16.6.2. Costi di manutenzione
 - 16.6.3. *Time out*
- 16.7. Convertitori
 - 16.7.1. NPC
 - 16.7.2. Manifattura
 - 16.7.3. Circostanze speciali
- 16.8. Scambio
 - 16.8.1. Mercati pubblici
 - 16.8.2. Negozi privati
 - 16.8.3. Mercati esterni
- 16.9. Esperienza
 - 16.9.1. Meccanismi di acquisizione
 - 16.9.2. Applicazione della meccanica dell'esperienza alle variabili economiche
 - 16.9.3. Penalità e limiti di esperienza
- 16.10. *Deadlocks*
 - 16.10.1. Ciclo delle Risorse
 - 16.10.2. Collegamento delle variabili economiche ai *Deadlocks*
 - 16.10.3. Applicare *Deadlocks* nelle meccaniche di gioco

Modulo 17. Sistemi economici gamificati

- 17.1. Sistemi *Free to Play*
 - 17.1.1. Caratterizzazione delle economie *Free to Play* e principali punti di monetizzazione
 - 17.1.2. Architetture nelle economie *Free to Play*
 - 17.1.3. Design economico
- 17.2. Sistemi *Freemium*
 - 17.2.1. Caratterizzazione delle economie *Freemium* e principali punti di monetizzazione
 - 17.2.2. Architetture delle economie *Play to Earn*
 - 17.2.3. Design economico
- 17.3. Sistemi *Pay to Play*
 - 17.3.1. Caratterizzazione delle economie *Pay to Play* e principali punti di monetizzazione
 - 17.3.2. Architetture nelle economie *Pay to Play*
 - 17.3.3. Design economico
- 17.4. Sistemi basati su PvP
 - 17.4.1. Caratterizzazione delle economie basate sul *Pay to Play* e principali punti di monetizzazione
 - 17.4.2. Architettura nelle economie PvP
 - 17.4.3. Workshop di design economico
- 17.5. Sistema di *Seasons*
 - 17.5.1. Caratterizzazione delle economie basate sul *Seasons* e principali punti di monetizzazione
 - 17.5.2. Architettura nelle economie *Seasons*
 - 17.5.3. Design economico
- 17.6. Sistemi economici *Sandbox* o *Mmorpg*
 - 17.6.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Sandbox* e principali punti di monetizzazione
 - 17.6.2. Architettura nelle economie *Sandbox*
 - 17.6.3. Design economico
- 17.7. Sistema *Trading Card Game*
 - 17.7.1. Caratterizzazione delle economie basate sul *Trading Card Game* e principali punti di monetizzazione
 - 17.7.2. Architettura nelle economie *Trading Card Game*
 - 17.7.3. Workshop di design economico
- 17.8. Sistemi PvE
 - 17.8.1. Caratterizzazione delle economie basate su PvE e principali punti di monetizzazione
 - 17.8.2. Architettura nelle economie PvE
 - 17.8.3. Workshop di design economico

- 17.9. Sistemi di scommesse
 - 17.9.1. Caratterizzazione delle economie basate sulle scommesse e principali punti di monetizzazione
 - 17.9.2. Architettura nelle economie di scommesse
 - 17.9.3. Design economico
- 17.10. Sistemi dipendenti da economie esterne
 - 17.10.1. Caratterizzazione delle economie dipendenti e principali punti di monetizzazione
 - 17.10.2. Architettura nelle economie dipendenti
 - 17.10.3. Design economico

Modulo 18. Analisi dei videogiochi *Blockchain*

- 18.1. Star Atlas
 - 18.1.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.1.2. Sistema economico
 - 18.1.3. Usabilità
- 18.2. Outer Ring
 - 18.2.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.2.2. Sistema economico
 - 18.2.3. Usabilità
- 18.3. Axie Infinity
 - 18.3.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.3.2. Sistema economico
 - 18.3.3. Usabilità
- 18.4. Splinterlands
 - 18.4.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.4.2. Sistema economico
 - 18.4.3. Usabilità
- 18.5. R-Planet
 - 18.5.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.5.2. Sistema economico
 - 18.5.3. Usabilità





- 18.6. Ember Sword
 - 18.6.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.6.2. Sistema economico
 - 18.6.3. Usabilità
- 18.7. Big Time
 - 18.7.1. Meccaniche di gioco
 - 18.7.2. Sistema economico
 - 18.7.3. Usabilità
- 18.8. Gods Unchained
 - 18.8.1. Meccaniche di gioco
 - 18.8.2. Sistema economico
 - 18.8.3. Usabilità
- 18.9. Illuvium
 - 18.9.1. Meccaniche di gioco
 - 18.9.2. Sistema economico
 - 18.9.3. Usabilità
- 18.10. Upland
 - 18.10.1. Meccaniche di gioco
 - 18.10.2. Sistema economico
 - 18.10.3. Usabilità

“ *Entra a far parte del futuro dell'industria dei videogiochi grazie a questo Master Specialistico di TECH. Le conoscenze che acquisirai ti catapulteranno all'avanguardia del settore”*

06

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



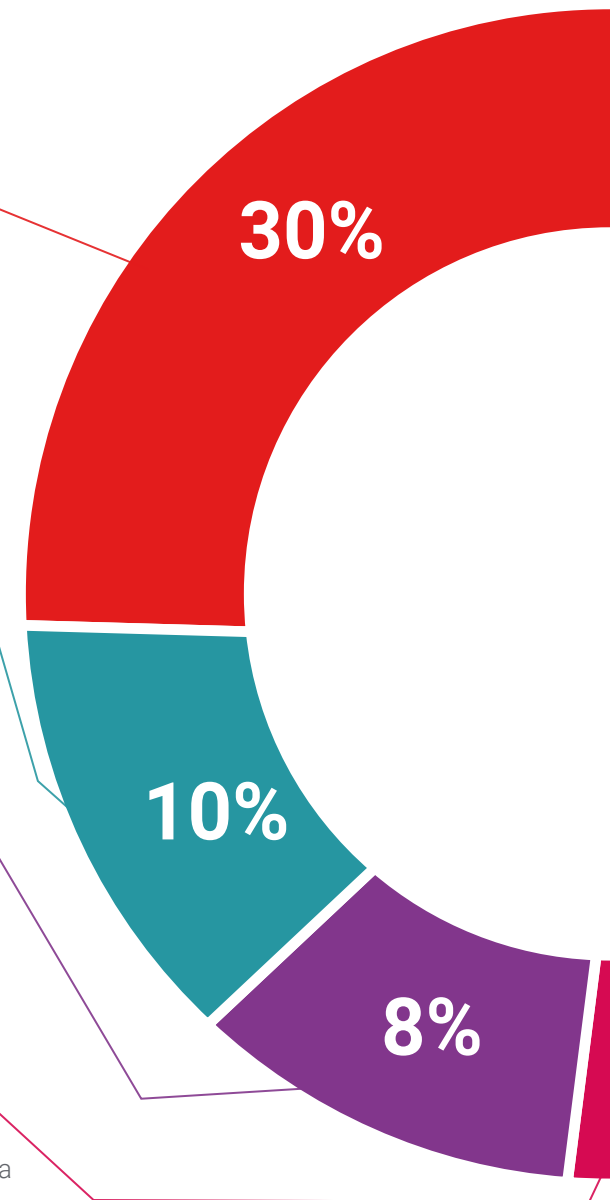
Pratiche di competenze e competenze

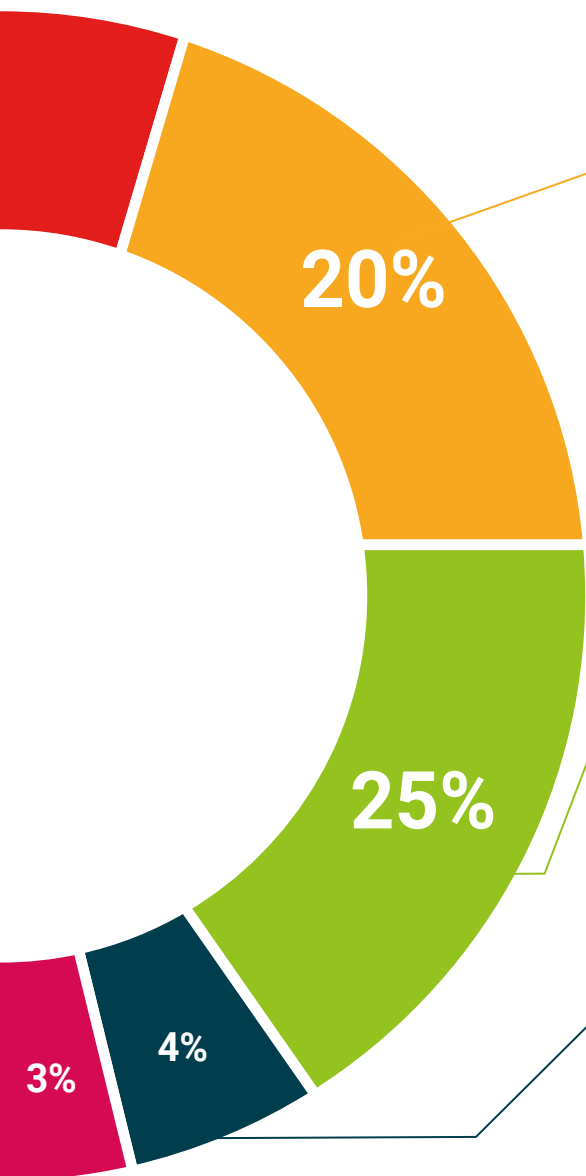
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



07 Titolo

Il Master Specialistico in Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Specialistico rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Master Specialistico in Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Specialistico** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Master Specialistico, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Master Specialistico in Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **3.000 O.**

tech università tecnologica

Conferisce il presente
DIPLOMA
a

Dott./Dott.ssa _____, con documento d'identità n° _____
Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

MASTER SPECIALISTICO
in
Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi

Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 3.000 ore,
con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal
Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Tere Guevara Navarro
Rettrice

Questo titolo deve essere sempre accompagnato da un titolo universitario rilasciato dall'autorità competente per l'esercizio della pratica professionale in ogni paese. codice unico TECH: AFWOR0233 techtute.com/titulos

Master Specialistico in Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi

Distribuzione generale del Programma

Corso	Insegnamento	Ore	Codice	Corso	Insegnamento	Ore	Codice
1°	Tecnologia Blockchain: tecnologie coinvolte e sicurezza nel cyberspazio	175	OB	2°	Blockchain e azienda	175	OB
1°	Sviluppo con Blockchain pubbliche: Ethereum, Stellar y Polkadot	175	OB	2°	DeFi	175	OB
1°	Sviluppo con Blockchain Aziendali: Hyperledger Besu	175	OB	2°	NFT	175	OB
1°	Sviluppo con Blockchain Aziendali: Hyperledger Fabric	175	OB	2°	Analisi delle Criptovalute	175	OB
1°	Identità Sovrana Basata sulle Blockchain	175	OB	2°	Reti	175	OB
1°	Blockchain. Implicazioni legali	175	OB	2°	Metaverso	175	OB
1°	Progettazione dell'architettura Blockchain	175	OB	2°	Piattaforme esterne	175	OB
1°	Blockchain applicata alla logistica	175	OB	2°	Analisi delle variabili nelle economie gamificate	125	OB
				2°	Sistemi economici gamificati	125	OB
				2°	Analisi dei videogiochi Blockchain	125	OB

Tere Guevara Navarro
Tere Guevara Navarro
Rettrice

tech università tecnologica

*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Master Specialistico Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **2 anni**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Master Specialistico

Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi

