

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos



Máster Título Propio Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/master/master-crypto-gaming-economia-blockchain-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 14

04

Dirección del curso

pág. 18

05

Estructura y contenido

pág. 24

06

Metodología de estudio

pág. 34

07

Titulación

pág. 44

01

Presentación

Las criptomonedas, NFT y tecnología *Blockchain* han revolucionado el mundo informático en los últimos años. Cada vez son más los sectores que aprovechan el avance imparable de estas nuevas tecnologías, siendo el de los videojuegos uno de los que más se ha beneficiado. La llegada del nuevo sector del *Crypto-Gaming*, con títulos tan pujantes como *Alien Worlds* o *Axie Infinity*, ha hecho que muchos informáticos se replanteen especializarse en este sector. Los conocimientos que se requieren para ello son muy específicos, por lo que hace falta una profundización exhaustiva en DeFi, plataformas externas, metaverso, economías gamificadas y más cuestiones imprescindibles para todo profesional del *Crypto-Gaming*. Esta titulación ofrece, precisamente, un repaso por todas las áreas que el informático debe dominar para lanzarse con éxito a un sector en pleno auge. Todo ello, además, apoyado por un equipo docente de primera categoría y un formato 100% online que favorece la compaginación del programa con toda clase de actividad personal o laboral.





“

Posiciónate con ventaja en un sector en pleno crecimiento, donde tus dotes de informática y tu especialización en Crypto-Gaming te harán una pieza imprescindible en cualquier equipo de desarrollo”

Con grandes empresas como Microsoft haciendo movimientos hacia el metaverso o la nueva identidad corporativa de Facebook, Meta, se hace evidente que el futuro de la informática pasará indudablemente por las tecnologías *Blockchain*. El sector de los videojuegos, en constante crecimiento, no es ajeno a estos cambios. Actualmente, el *Crypto-Gaming* se postula como una de las grandes opciones de futuro para desarrolladores e informáticos de todo el mundo.

Y es que las opciones son infinitas. Con éxitos ya asentados como Axie Infinity o R-Planet, los informáticos especializados en el *Crypto-Gaming* y las economías gamificadas partirán con una ventaja destacable para liderar los proyectos del futuro. Ubisoft o Square Enix, gigantes de la industria, están invirtiendo ya grandes cantidades de dinero en este sector, por lo que se trata de una oportunidad importante para dar un salto cualitativo a nivel profesional.

Este Máster Título Propio en *Crypto-Gaming* y Economía *Blockchain* para Videojuegos ha sido creado, precisamente, para ofrecerle al informático las bases de conocimiento y profundización necesarias con las que liderar proyectos de videojuegos con economías gamificadas de todo tipo. A lo largo de todo el temario se repasarán tanto las principales criptomonedas, como Bitcoin o Ethereum, así como todos los conceptos cruciales para dominar todas las ramas del *Blockchain*.

El contenido, basado en los casos prácticos de mayor éxito, impulsará la carrera del informático hacia los estudios de *Crypto-Gaming* con mayor repercusión. La metodología pedagógica y el formato, completamente online, terminan darle al programa la flexibilidad necesaria con la que poder eliminar las clases presenciales y los horarios prefijados. Así, es el alumno el que decide donde, como y cuando asumir toda la carga lectiva. Por otro lado, este programa se distingue por contener 10 exclusivas *Masterclasses* en las que el alumnado podrá abordar los avances en tecnologías *Blockchain* junto a un prestigioso Director Invitado Internacional.

Este **Máster Título Propio en *Crypto-Gaming* y Economía *Blockchain* para Videojuegos** contiene el programa 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: matricúlate en TECH y accede a las Masterclasses sobre Blockchain y Crypto-Gaming más exhaustivas, junto a un experto Director Invitado Internacional”

“

Accede a una biblioteca de contenidos multimedia rica en variedad, pudiendo profundizar en aquellos temas que más te interesen a través de lecturas complementarias y vídeos en detalle”

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.

Inscríbete en este Máster Título Propio y descubre todos los secretos del Crypto-Gaming para crear economías gamificadas exitosas y atractivas para jugadores de todo el mundo.

No dejes escapar la oportunidad de dar un salto hacia las tecnologías del futuro y adelántate a los demás especializándote ya en Crypto-Gaming.



02 Objetivos

Dado que el sector del *Crypto-Gaming* está en pleno crecimiento, el objetivo principal de este programa es dotar al informático de todas las herramientas, estrategias y conocimientos necesarios para poder destacar rápidamente en esta industria. Así, la enseñanza incluye módulos dedicados a todos los temas más relevantes sobre este ámbito, apoyándose siempre en los casos de mayor éxito, analizándolos de manera minuciosa para poder entenderlos y reproducirlos incluso en proyectos propios.





“

Conseguirás alcanzar las metas propuestas en este programa incluso antes de finalizarlo gracias a la innovadora metodología pedagógica de 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



Estarás acompañado en todo momento por un equipo técnico y docente altamente capacitado y comprometido con tu mejora personal y profesional”





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. *DeFi*

- ◆ Adquirir los conocimientos necesarios para hacer uso de proyectos basados en DeFi
- ◆ Identificar las ventajas que las finanzas descentralizadas ofrecen a la economía gamificada
- ◆ Identificar los distintos niveles de riesgos asumibles en el empleo de DeFi
- ◆ Describir como los mercados descentralizados constituyen aplicaciones enmarcadas en las DeFi
- ◆ Identificar las capas relevantes para el sector de economía gamificada

Módulo 3. *NFT*

- ◆ Mintear nuevos NFTs
- ◆ Determinar propiedades de NFTs
- ◆ Generar estrategias de innovación a partir de la tecnología NFT
- ◆ Introducir NFT en economías gamificadas
- ◆ Comprender el funcionamiento del sistema de minado de NFT en las economías gamificadas
- ◆ Identificar el valor de un NFT en el mercado
- ◆ Emplear estrategias de valorización de NFT

Módulo 4. Análisis de criptomonedas

- ◆ Discriminar las criptomonedas que más se adecuen a los emprendimientos futuros
- ◆ Realizar estimaciones de comportamiento de las criptomonedas
- ◆ Interpretar alzas y desplomes de las criptomonedas
- ◆ Establecer criterios en la selección de *Stablecoins*

Módulo 5. Redes

- ◆ Discriminar la selección de redes óptima a los fines propuestos en un futuro emprendimiento, a través de los ejemplos de uso y características principales de cada una de ellas
- ◆ Comprender el funcionamiento de las redes y establecer una estrategia a partir ellas
- ◆ Desarrollar planes para mejorar la accesibilidad nivel usuario a partir de las redes

Módulo 6. 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 7. Plataformas externas

- ◆ Conocer las herramientas de las principales plataformas que ofrecen servicios relacionados con las criptomonedas, *Blockchain*, economías descentralizadas y NFT
- ◆ Utilizar las plataformas externas para aumentar la generación de valor dentro de un proyecto juego *Blockchain*
- ◆ Comprender el funcionamiento de los DEX





Módulo 8. Análisis de variables en economías gamificadas

- ◆ Categorizar elementos dentro de un juego en relación con su incidencia dentro de la economía final del juego
- ◆ Identificar los grados que admiten dentro de su categoría las variables economías dentro de un juego
- ◆ Comprender las relaciones proporcionales e inversamente proporcionales entre dos o más variables económicas

Módulo 9. Sistemas económicos gamificados

- ◆ Construir la economía de un juego
- ◆ Elaborar un entorno económico sustentable a largo plazo
- ◆ Describir los puntos críticos de la economía *Blockchain* en un proyecto de emprendimiento
- ◆ Identificar cómo se comporta la red de elementos que componen el sistema económico de un juego *Blockchain*
- ◆ Orientar la economía de un juego a los fines de rentabilidad propuestos

Módulo 10. 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

Competencias

Las competencias que debe desarrollar el informático para adentrarse con éxito en el sector de los criptovideojuegos son diversas. No solo se trata de conocimientos teóricos o prácticos, sino de competencias transversales fundamentales hoy en día en cualquier industria en crecimiento. Por ello, durante todo el programa se fomentará en el alumno la autogestión del tiempo, resolución de problemas complejos, análisis y pensamiento crítico, así como aprendizaje activo. Con todo ello, los argumentos del informático para acceder a los mejores proyectos de *Crypto-Gaming* se verán ampliamente reforzados.



NON FUN

“

Benefíciate de todas las ventajas que te aporta TECH para estudiar esta titulación a tu propio ritmo, dándote las claves llevar tus competencias al máximo nivel”



Competencias generales

- ◆ Comprender el carácter revolucionario del *Blockchain* y planificar objetivos de emprendimiento acorde su funcionamiento
- ◆ Identificar el potencial y ventajas que el modelo DeFi tiene para emprendimientos futuros a la vez que manejar las principales diferencias que mantiene con otros modelos económicos
- ◆ Analizar la relación y formas de implementación de tokens no fungibles con economías gamificadas
- ◆ Comprender el funcionamiento y constitución del Metaverso
- ◆ Planear formas de integración de las plataformas externas de *Blockchain* a nuestro proyecto de gamificación



Profundiza en los casos de mayor éxito del mundo del Crypto-Gaming, conociendo todas las claves estratégicas para poder aplicarlas en tu propio trabajo”





Competencias específicas

- ◆ Evaluar niveles de riesgo en proyectos DeFi
- ◆ Trazar estrategias de préstamos y Trading en DeFi
- ◆ Conocer las distintas formas de construcción de un espacio virtual descentralizado y analizar las oportunidades económicas relativas al éste fenómeno mercantil
- ◆ Establecer las diferencias entre el *Bitcoin* y las *Altcoins*
- ◆ Diagnosticar el grado de utilidad de las plataformas externas en un determinado proyecto de gamificación *Blockchain*
- ◆ Diferenciar el nivel de impacto que poseen las diversas variables en las economías gamificadas
- ◆ Identificar los tipos de activos en la creación de una economía gamificada
- ◆ Establecer economías a partir de las variables económicas gamificadas y generar economías sustentables a largo plazo
- ◆ Analizar las posibilidades de éxito de un sistema económico a partir del estudio de su economía interna
- ◆ Seleccionar proyectos cuyas características sean similares a nuestro emprendimiento como objeto de estudio y validación de futuras estrategias para generar rentabilidad y valor en nuestros activos digitales

04

Dirección del curso

A fin de garantizar una enseñanza de la mayor calidad posible, TECH cuenta con los docentes más versados en las tecnologías de *Blockchain*, criptomonedas y metaverso. De este modo, el contenido teórico de la titulación se ve enriquecido por la propia experiencia práctica de los docentes, que han volcado todos sus mejores consejos y secretos para emprender proyectos de *Crypto-Gaming* propios o unirse a equipos de desarrollo en torno a este nuevo sector.



“

Los docentes te orientarán a lo largo de todo el Máster Título Propio de forma personalizada, atendiendo a tus preguntas a través del aula virtual”

Director Invitado Internacional

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

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

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



D. Stefancic, Rene

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

“

Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Dirección



D. Olmo Cuevas, Alejandro

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

Profesores

D. Gálvez González, Danko Andrés

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

Dña. Gálvez González, María Jesús

- ♦ Asesora Dideco y Encargada del Área de la Mujer de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Docente en el Instituto Profesional AIEP
- ♦ Jefa del Departamento Social de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Licenciada en Trabajo Social por la Universidad de Santo Tomás
- ♦ Máster en Dirección Estratégica de Personas y Gestión Organizacional del Talento Humano
- ♦ Diplomada en Economía Social por la Universidad de Santiago de Chile



D. Olmo Cuevas, Víctor

- ♦ Cofundador, Diseñador de Juegos y Economista de Juegos en Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Diseñador Web y Jugador Profesional de Videojuegos
- ♦ Jugador y Profesor Profesional de Póker Online
- ♦ Diseñador Gráfico en Arvato Services Bertelsmann
- ♦ Analista de Proyecto e Inversor en Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ♦ Técnico de Laboratorio Químico
- ♦ Diseñador Gráfico

“

*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para
impulsar tu desarrollo profesional”*

05

Estructura y contenido

El *Relearning*, metodología pedagógica en la que TECH es pionera, garantiza que la experiencia académica del informático sea mucho más efectiva y rentable. Esto se consigue repitiendo los conceptos de *Crypto-Gaming* más importantes durante toda la titulación, consiguiéndose así una asimilación más natural por parte del alumno. Esto también implica un ahorro importante en el número de horas que se deben invertir para obtener esta titulación, obteniendo apoyo en forma de ejercicios de autoevaluación, video resúmenes y mucho más contenido multimedia de gran calidad.

“

*Todo el contenido estará disponible para su
descarga, pudiendo aprovecharlo incluso como
guía de referencia una vez finalices la titulación”*

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. DeFi

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

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

Módulo 3. NFT

- 3.1. NFT
 - 3.1.1. NFTs
 - 3.1.2. Vinculación NFT y *Blockchain*
 - 3.1.3. Creación de NFT
- 3.2. Creando un NFT
 - 3.2.1. Diseño y contenido
 - 3.2.2. Generación
 - 3.2.3. *Metadata* y *Freeze Metada*
- 3.3. Opciones de venta de NFT en economías gamificadas
 - 3.3.1. Venta directa
 - 3.3.2. Subasta
 - 3.3.3. *Whitelist*

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

Módulo 4. Análisis de criptomonedas

- 4.1. *Bitcoin*
 - 4.1.1. *Bitcoins*
 - 4.1.2. El *Bitcoin* como indicador de mercado
 - 4.1.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.2. *Altcoins*
 - 4.2.1. Principales características y diferencias respecto al *Bitcoin*
 - 4.2.2. Impacto en el mercado
 - 4.2.3. Análisis de proyectos vinculantes
- 4.3. *Ethereum*
 - 4.3.1. Principales características y funcionamiento
 - 4.3.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
 - 4.3.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.4. *Binance Coin*
 - 4.4.1. Principales características y funcionamiento
 - 4.4.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
 - 4.4.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.5. *Stablecoins*
 - 4.5.1. Características
 - 4.5.2. Proyectos en funcionamiento a partir de *Stablecoins*
 - 4.5.3. Usos de las *Stablecoins* en economías gamificadas
- 4.6. Principales *Stablecoins*
 - 4.6.1. USDT
 - 4.6.2. USDC
 - 4.6.3. BUSD
- 4.7. *Trading*
 - 4.7.1. *Trading* en economías gamificadas
 - 4.7.2. Cartera equilibrada
 - 4.7.3. Cartera desequilibrada





- 4.8. *Trading*: DCA
 - 4.8.1. DCA
 - 4.8.2. *Trading* posicional
 - 4.8.3. *Daytrading*
- 4.9. Riesgos
 - 4.9.1. Formación de precios
 - 4.9.2. Liquidez
 - 4.9.3. Economía mundial
- 4.10. Aspectos legales
 - 4.10.1. Regulación de minería
 - 4.10.2. Derechos de consumidores
 - 4.10.3. Garantía y seguridad

Módulo 5. Redes

- 5.1. La revolución de los *Smart Contract*
 - 5.1.1. El nacimiento de los *Smart Contract*
 - 5.1.2. Alojamiento de aplicaciones
 - 5.1.3. Seguridad en los procesos informáticos
- 5.2. Metamask
 - 5.2.1. Aspectos
 - 5.2.2. Impacto en la accesibilidad
 - 5.2.3. Manejo de activos en Metamask
- 5.3. Tron
 - 5.3.1. Aspectos
 - 5.3.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.3.3. Desventajas y beneficios
- 5.4. Ripple
 - 5.4.1. Aspectos
 - 5.4.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.4.3. Desventajas y beneficios
- 5.5. *Ethereum*
 - 5.5.1. Aspectos
 - 5.5.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.5.3. Desventajas y beneficios

- 5.6. *Polygon Matic*
 - 5.6.1. Aspectos
 - 5.6.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.6.3. Desventajas y beneficios
- 5.7. *Wax*
 - 5.7.1. Aspectos
 - 5.7.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.7.3. Desventajas y beneficios
- 5.8. *ADA Cardano*
 - 5.8.1. Aspectos
 - 5.8.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.8.3. Desventajas y beneficios
- 5.9. *Solana*
 - 5.9.1. Aspectos
 - 5.9.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.9.3. Desventajas y beneficios
- 5.10. *Proyectos y migraciones*
 - 5.10.1. Redes adecuadas al proyecto
 - 5.10.2. Migraciones
 - 5.10.3. *Crosschain*

Módulo 6. Metaverso

- 6.1. *Metaverso*
 - 6.1.1. *Metaverso*
 - 6.1.2. Impacto en la economía mundial
 - 6.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas
- 6.2. *Formas de accesibilidad*
 - 6.2.1. *VR*
 - 6.2.2. *Ordenadores*
 - 6.2.3. *Dispositivos móviles*
- 6.3. *Tipos de Metaverso*
 - 6.3.1. *Metaverso tradicional*
 - 6.3.2. *Metaverso Blockchain centralizado*
 - 6.3.3. *Metaverso Blockchain descentralizado*

- 6.4. *Metaverso como espacio de trabajo*
 - 6.4.1. *Idea del trabajo dentro del Metaverso*
 - 6.4.2. *Creación de servicios dentro del Metaverso*
 - 6.4.3. *Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos*
- 6.5. *Metaverso como espacio de sociabilización*
 - 6.5.1. *Sistemas de interacción entre usuarios*
 - 6.5.2. *Mecánicas de sociabilización*
 - 6.5.3. *Formas de rentabilización*
- 6.6. *Metaverso como espacio de entretenimiento*
 - 6.6.1. *Espacios de entrenamiento en el metaverso*
 - 6.6.2. *Formas de administración de espacios de entrenamiento*
 - 6.6.3. *Categorías de espacios de entrenamiento en el metaverso*
- 6.7. *Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso*
 - 6.7.1. *Lands*
 - 6.7.2. *Subastas*
 - 6.7.3. *Venta directa*
- 6.8. *Second Life*
 - 6.8.1. *Second Life como pionero en la industria del Metaverso*
 - 6.8.2. *Mecánicas de juego*
 - 6.8.3. *Estrategias de rentabilización empleadas*
- 6.9. *Decentraland*
 - 6.9.1. *Decentraland como el metaverso de mayor rentabilidad registrada*
 - 6.9.2. *Mecánicas de juego*
 - 6.9.3. *Estrategias de rentabilización empleadas*
- 6.10. *Meta*
 - 6.10.1. *Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un metaverso*
 - 6.10.2. *Impacto en el mercado*
 - 6.10.3. *Detalles del proyecto*

Módulo 7. Plataformas externas

- 7.1. DEX
 - 7.1.1. Características
 - 7.1.2. Utilidades
 - 7.1.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.2. Swaps
 - 7.2.1. Características
 - 7.2.2. Principales Swaps
 - 7.2.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.3. Oráculos
 - 7.3.1. Características
 - 7.3.2. Principales Swaps
 - 7.3.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.4. Staking
 - 7.4.1. *Liquidity Pool*
 - 7.4.2. *Staking*
 - 7.4.3. *Farming*
- 7.5. Herramientas de desarrollo *Blockchain*
 - 7.5.1. *Geth*
 - 7.5.2. *Mist*
 - 7.5.3. *Truffle*
- 7.6. Herramientas de desarrollo *Blockchain: Embark*
 - 7.6.1. *Embark*
 - 7.6.2. *Ganache*
 - 7.6.3. *Blockchain Testnet*
- 7.7. Estudios de *Marketing*
 - 7.7.1. *DefiPulse*
 - 7.7.2. *Skew*
 - 7.7.3. *Trading View*
- 7.8. *Tracking*
 - 7.8.1. *CoinTracking*
 - 7.8.2. *CryptoCompare*
 - 7.8.3. *Blackfolio*

- 7.9. *Bots de Tradings*
 - 7.9.1. Aspectos
 - 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 7.9.3. *AlgoTrader*
- 7.10. Herramientas de minería
 - 7.10.1. Aspectos
 - 7.10.2. *NiceHash*
 - 7.10.3. *What to Mine*

Módulo 8. Análisis de variables en economías gamificadas

- 8.1. Variables económicas gamificadas
 - 8.1.1. Ventajas de la fragmentación
 - 8.1.2. Similitudes con la economía real
 - 8.1.3. Criterios de división
- 8.2. Búsquedas
 - 8.2.1. Individuales
 - 8.2.2. Por grupos
 - 8.2.3. Globales
- 8.3. Recursos
 - 8.3.1. Por *Game-Desing*
 - 8.3.2. Tangibles
 - 8.3.3. Intangibles
- 8.4. Entidades
 - 8.4.1. Jugadores
 - 8.4.2. Entidades de recurso único
 - 8.4.3. Entidades de recurso múltiple
- 8.5. Fuentes
 - 8.5.1. Condiciones de generación
 - 8.5.2. Localización
 - 8.5.3. Ratio de producción
- 8.6. Salidas
 - 8.6.1. Consumibles
 - 8.6.2. Costos de mantención
 - 8.6.3. *Time Out*

- 8.7. Convertidores
 - 8.7.1. NPC
 - 8.7.2. Manufactura
 - 8.7.3. Circunstancias especiales
- 8.8. Intercambio
 - 8.8.1. Mercados públicos
 - 8.8.2. Tiendas privadas
 - 8.8.3. Mercados externos
- 8.9. Experiencia
 - 8.9.1. Mecánicas de adquisición
 - 8.9.2. Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas
 - 8.9.3. Penalizaciones y límites de experiencia
- 8.10. *Deadlocks*
 - 8.10.1. Ciclo de recursos
 - 8.10.2. Vinculación de variables economías con *Deadlocks*
 - 8.10.3. Aplicar *Deadlocks* en las mecánicas de juego

Módulo 9. Sistemas económicos gamificados

- 9.1. Sistemas *Free to Play*
 - 9.1.1. Caracterización de economías *Free to Play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.1.2. Arquitecturas en economías *Free to Play*
 - 9.1.3. Diseño económico
- 9.2. Sistemas *Freemium*
 - 9.2.1. Caracterización de economías *Freemium* y principales puntos de rentabilización
 - 9.2.2. Arquitecturas de economías *Play to Earn*
 - 9.2.3. Diseño económico
- 9.3. Sistemas *Pay to Play*
 - 9.3.1. Caracterización de economías *Pay to Play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.3.2. Arquitectura en economías *Play to Play*
 - 9.3.3. Diseño económico

- 9.4. Sistemas basados en PvP
 - 9.4.1. Caracterización de economías basadas en *Pay to play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.4.2. Arquitectura en economías PvP
 - 9.4.3. Taller de diseño económico
- 9.5. Sistema de *Seasons*
 - 9.5.1. Caracterización de economías basadas en *Seasons* y principales puntos de rentabilización
 - 9.5.2. Arquitectura en economías *Season*
 - 9.5.3. Diseño económico
- 9.6. Sistemas económicos en *Sandbox* o *Mmorpg*
 - 9.6.1. Caracterización de economías basadas en *Sandbox* y principales puntos de rentabilización
 - 9.6.2. Arquitectura en economías *Sandbox*
 - 9.6.3. Diseño económico
- 9.7. Sistema *Trading Card Game*
 - 9.7.1. Caracterización de economías basadas en *Trading Card Game* y principales puntos de rentabilización
 - 9.7.2. Arquitectura en economías *Trading Card Game*
 - 9.7.3. Taller de diseño económico
- 9.8. Sistemas PvE
 - 9.8.1. Caracterización de economías basadas en PvE y principales puntos de rentabilización
 - 9.8.2. Arquitectura en economías PvE
 - 9.8.3. Taller de diseño económico
- 9.9. Sistemas de apuestas
 - 9.9.1. Caracterización de economías basadas en apuestas y principales puntos de rentabilización
 - 9.9.2. Arquitectura en economías de apuestas
 - 9.9.3. Diseño económico
- 9.10. Sistemas dependientes de economías externas
 - 9.10.1. Caracterización de economías dependientes y principales puntos de rentabilización
 - 9.10.2. Arquitectura en economías dependientes
 - 9.10.3. Diseño económico

Módulo 10. Análisis de videojuegos *Blockchain*

- 10.1. *Star Atlas*
 - 10.1.1. Mecánicas de juego
 - 10.1.2. Sistema económico
 - 10.1.3. Usabilidad
- 10.2. *Outer Ring*
 - 10.2.1. Mecánicas de juego
 - 10.2.2. Sistema económico
 - 10.2.3. Usabilidad
- 10.3. *Axie Infinity*
 - 10.3.1. Mecánicas de juego
 - 10.3.2. Sistema económico
 - 10.3.3. Usabilidad
- 10.4. *Splinterlands*
 - 10.4.1. Mecánicas de juego
 - 10.4.2. Sistema económico
 - 10.4.3. Usabilidad
- 10.5. *R-Planet*
 - 10.5.1. Mecánicas de juego
 - 10.5.2. Sistema económico
 - 10.5.3. Usabilidad
- 10.6. *Ember Sword*
 - 10.6.1. Mecánicas de juego
 - 10.6.2. Sistema económico
 - 10.6.3. Usabilidad

- 10.7. *Big Time*
 - 10.7.1. Mecánicas de juego
 - 10.7.2. Sistema económico
 - 10.7.3. Usabilidad
- 10.8. *Gods Unchained*
 - 10.8.1. Mecánicas de juego
 - 10.8.2. Sistema económico
 - 10.8.3. Usabilidad
- 10.9. *Illuvium*
 - 10.9.1. Mecánicas de juego
 - 10.9.2. Sistema económico
 - 10.9.3. Usabilidad
- 10.10. *Upland*
 - 10.10.1. Mecánicas de juego
 - 10.10.2. Sistema económico
 - 10.10.3. Usabilidad



Matricúlate, no pierdas la ambición. Aprende a crear y dar los mejores acabados en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos con este Máster Título Propio”

06

Metodología de estudio

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

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso 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”

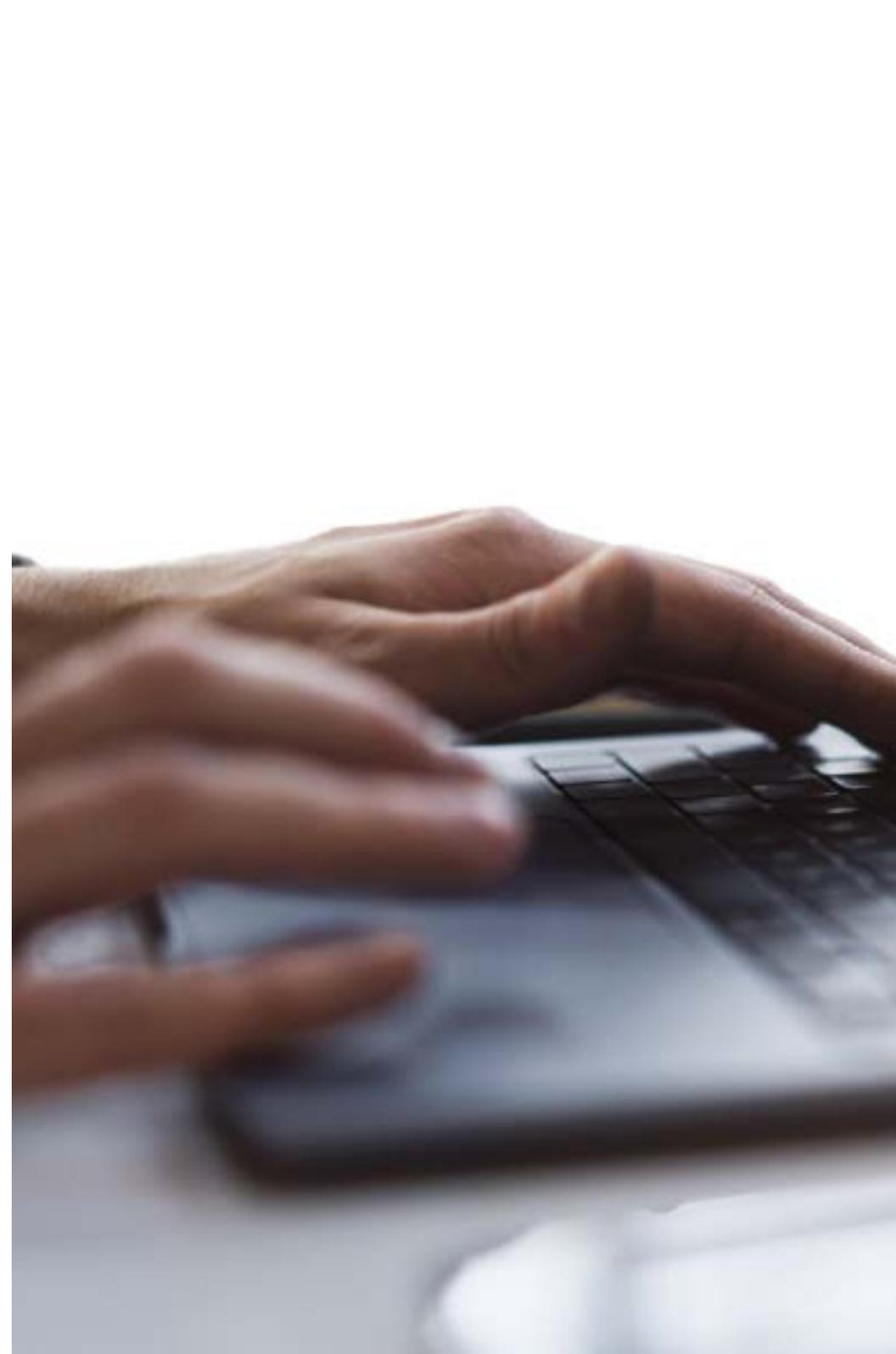
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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.





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

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



07

Titulación

El Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (**boletín oficial**). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

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

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**

tech global university

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024



Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: APWOR235 techinstitute.com/titulos

Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	60

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Blockchain	6	OB
1º	DeFi	6	OB
1º	NFT	6	OB
1º	Análisis de Criptomonedas	6	OB
1º	Redes	6	OB
1º	Metaverso	6	OB
1º	Plataformas Externas	6	OB
1º	Análisis de variables en economías gamificadas	6	OB
1º	Sistemas económicos gamificados	6	OB
1º	Análisis de videojuegos Blockchain	6	OB



Dr. Pedro Navarro Illana
Rector



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

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

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

