# Máster Título Propio

## Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

tech universidad FUNDEPOS

tech universidad FUNDEPOS

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

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- 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 del programa — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Objetivos docentes — pág. 22

05 Salidas profesionales — pág. 28

06 Licencias de software incluidas — pág. 32

07 Metodología de estudio — pág. 36

08 Cuadro docente — pág. 46

09 Titulación — pág. 52

01

# Presentación del programa

El *Crypto - Gaming*, impulsado por tecnologías *Blockchain*, está revolucionando el desarrollo y la monetización de Videojuegos. De hecho, según un informe de La Organización de las Naciones Unidas estima que los activos digitales y las tecnologías descentralizadas tendrán un impacto creciente en las economías emergentes, especialmente en sectores como los Videojuegos, donde los modelos *play – to - earn* ganan terreno. Esta transformación exige profesionales capaces de integrar programación, economía digital y ciberseguridad. En ese sentido, TECH presenta una titulación universitaria única y 100 % online, orientada a que desarrolles competencias clave en el entorno del *Crypto - Gaming* y Economía *Blockchain* para Videojuegos.

*Gracias a este programa universitario, adquirirás habilidades avanzadas en el manejo de Blockchain para desarrollar soluciones innovadoras en diversas industrias digitales"*

La industria del videojuego ha evolucionado hacia un ecosistema complejo donde confluyen programación avanzada, economía digital y tecnologías descentralizadas. En este nuevo escenario, el *Crypto - Gaming* emerge como una tendencia que transforma la manera de crear, distribuir y monetizar experiencias interactivas. Con la consolidación de modelos *play – to - earn*, los Videojuegos ya no solo entretienen, sino que generan valor real a través de activos digitales respaldados por *Blockchain*.

Ante este panorama, dominar las claves de la economía *Blockchain* aplicada a Videojuegos representa una ventaja estratégica. Así, este programa universitario permitirá acceder a un conocimiento integral que combina programación orientada a entornos descentralizados, análisis de *smart contracts* y diseño de economías sostenibles dentro de plataformas interactivas. A través de este enfoque multidisciplinar, se adquirirán competencias con alta proyección en sectores como el desarrollo *de games – as – a - service*, la tokenización de activos y la creación de ecosistemas virtuales autónomos.

De este modo, el carácter innovador de este Máster Título Propio radica también en su enfoque práctico y su orientación tecnológica, alineado con los avances más disruptivos del sector. Cada módulo ha sido diseñado para trasladar conceptos teóricos a contextos reales de aplicación, permitiendo conocimientos que conectan directamente con los desafíos actuales del mercado. Además, se prioriza el desarrollo de habilidades técnicas que responden a los lenguajes, herramientas y arquitecturas más utilizados en la creación de Videojuegos basados en *Blockchain*.

Posteriormente, la modalidad 100 % online potencia aún más el alcance de esta titulación universitaria. La flexibilidad de acceso, la disponibilidad permanente de recursos digitales y la posibilidad de compatibilizar los estudios con otras actividades, hacen de esta opción un camino ideal para actualizar o profundizar conocimientos técnicos sin renunciar a otras responsabilidades profesionales o personales. Además, los egresados se beneficiarán con 10 exclusivas *Masterclasses* dirigidas por un prestigioso Director Invitado Internacional.

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

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

*Capacítate con Masterclasses únicas y de gran valor académico, llevadas a cabo por un distinguido Director Invitado Internacional”*

*Conocerás en profundidad los sistemas de DeFi y sus aplicaciones en las finanzas descentralizadas”*

*Dominarás los NFT, sus características y el potencial que tienen en la creación de activos digitales únicos.*

*Analizarás criptomonedas y comprender su funcionamiento en los mercados financieros globales.*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de Crypto-Gaming y Economía Blockchain, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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

02

# ¿Por qué estudiar en TECH?

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

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

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

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

### El mejor claustro docente top internacional

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

### La mayor universidad digital del mundo

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

### Los planes de estudio más completos del panorama universitario

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

### Un método de aprendizaje único

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

### La universidad online oficial de la NBA

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

### Líderes en empleabilidad

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

### Google Partner Premier

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

### La universidad mejor valorada por sus alumnos

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

03

# Plan de estudios

Explorar las posibilidades del desarrollo descentralizado, comprender los fundamentos económicos de los entornos virtuales y aplicar principios de ciberseguridad en sistemas basados en *Blockchain* son hoy competencias clave en el ámbito de la informática. En un contexto donde la gamificación impulsa nuevas lógicas de interacción y los activos digitales redefinen el valor en línea, este plan de estudios propone una mirada innovadora y especializada. A través de un enfoque transversal, que integra arquitectura de redes distribuidas, economía digital avanzada y programación en entornos inmersivos, se abordan los desafíos actuales de un sector en plena expansión tecnológica.

*Realizarás un programa universitario en modalidad 100% online, lo que te permitirá aprender a tu propio ritmo desde cualquier lugar del mundo”*

## **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 hibrida 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. Componibilidad

2.7. Diferencias con otros sistemas
- 2.7.1. Tradicional
- 2.7.2. *Fintech*
- 2.7.3. Comparativa

2.8. Riesgos a tener en cuenta
- 2.8.1. Descentralización incompleta
- 2.8.2. Seguridad
- 2.8.3. Errores de uso

2.9. Aplicaciones DeFi
- 2.9.1. Préstamos
- 2.9.2. *Trading*
- 2.9.3. Derivados

2.10. Proyectos en desarrollo
- 2.10.1. AAVE
- 2.10.2. DydX
- 2.10.3. *Money on Chain*

## **Módulo 3.** NFT

3.1. NFT
- 3.1.1. NFTs
- 3.1.2. Vinculación NFT y *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. *Truffe*

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. Manifactura
- 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

*Explorarás las redes y su impacto en el ecosistema digital, aprendiendo a gestionar y optimizar infraestructuras basadas en Blockchain"*

04

# Objetivos docentes

Este programa universitario tiene como finalidad impulsar competencias especializadas en la creación de ecosistemas digitales sostenibles, el diseño de economías tokenizadas y la integración de Inteligencia Artificial en entornos lúdicos. Además, busca fomentar el análisis crítico de los modelos de gobernanza en plataformas descentralizadas, así como el desarrollo de soluciones técnicas orientadas a la escalabilidad y eficiencia energética. Gracias a una visión multidisciplinar, se promueve no solo el dominio tecnológico, sino también la comprensión estratégica del impacto económico y social de las nuevas arquitecturas digitales, fortaleciendo el perfil profesional ante un mercado en constante transformación.

*Descubre el potencial del Metaverso y cómo su integración con Blockchain puede transformar la economía digital"*

## Objetivos generales

- Comprender los fundamentos técnicos y teóricos de la tecnología Blockchain aplicada al desarrollo de Videojuegos y economías digitales
- Analizar los modelos de negocio emergentes basados en *crypto - gaming*, incluyendo *play – to - earn*, *GameFi* y economías tokenizadas
- Diseñar e implementar arquitecturas descentralizadas seguras, escalables y sostenibles para entornos lúdicos digitales
- Aplicar principios de criptografía avanzada y contratos inteligentes en la creación de Videojuegos interactivos y autónomos
- Integrar soluciones de Inteligencia Artificial y análisis de datos en entornos *Blockchain* para mejorar la experiencia del usuario
- Evaluar el impacto económico, ético y legal de las tecnologías descentralizadas en el sector del entretenimiento digital
- Desarrollar habilidades para la gestión de activos digitales, *tokens* y monedas virtuales dentro de ecosistemas lúdicos
- Fomentar el pensamiento crítico y la innovación en el diseño de sistemas económicos virtuales descentralizados
- Conocer los marcos regulatorios internacionales que afectan al uso de *Blockchain* y activos digitales en Videojuegos
- Potenciar la capacidad de liderazgo tecnológico en proyectos multidisciplinarios vinculados a la transformación digital del ocio interactivo

## Objetivos específicos

### Módulo 1. *Blockchain*

- Comprender los principios fundamentales de la tecnología *Blockchain* y sus aplicaciones en diversos sectores
- Analizar las diferentes estructuras de *Blockchain*, como públicas, privadas y permisionadas
- Identificar los mecanismos de consenso utilizados en *Blockchain* y su implicancia en la seguridad
- Diseñar e implementar soluciones *Blockchain* para crear economías digitales descentralizadas

### Módulo 2. DeFi

- Explicar los fundamentos de DeFi y su impacto en la transformación del sistema financiero global
- Analizar plataformas y protocolos DeFi más utilizados, como Uniswap y Compound
- Evaluar riesgos y oportunidades en la implementación de soluciones DeFi en proyectos de *Crypto - Gaming*
- Desarrollar y gestionar contratos inteligentes aplicados a la creación de productos DeFi innovadores

### Módulo 3. NFT

- Explorar los conceptos clave de los NFT y su relación con la tokenización de activos digitales
- Analizar casos de uso de NFTs en el ámbito de los Videojuegos y el entretenimiento digital
- Diseñar e implementar proyectos basados en NFTs para la creación de economías virtuales dentro de juegos
- Evaluar el impacto de los NFTs en el mercado digital y su efecto en la propiedad y valor de los activos

### Módulo 4. Análisis de Criptomonedas

- Investigar las principales criptomonedas del mercado y sus características fundamentales
- Evaluar los diferentes métodos de valoración de criptomonedas y su volatilidad
- Analizar la economía detrás de las criptomonedas y su impacto en el desarrollo de Videojuegos
- Desarrollar estrategias para integrar criptomonedas como medio de pago y monetización en Videojuegos

### Módulo 5. Redes

- Analizar las arquitecturas de redes necesarias para implementar soluciones *Blockchain* seguras y escalables
- Evaluar protocolos de comunicación descentralizados utilizados en plataformas DeFi y NFTs
- Aplicar tecnologías de redes avanzadas para garantizar la integridad y disponibilidad de datos en juegos descentralizados
- Diseñar redes de alta disponibilidad para soportar la carga de transacciones en juegos basados en *Blockchain*

### Módulo 6. Metaverso

- Definir el concepto de metaverso y sus implicaciones en el desarrollo de Videojuegos interactivos
- Analizar el uso de la tecnología *Blockchain* para crear economías virtuales dentro del metaverso
- Explorar las herramientas y plataformas utilizadas en la construcción de experiencias inmersivas en el metaverso
- Evaluar los desafíos éticos y regulatorios relacionados con la creación y gestión de mundos virtuales

### Módulo 7. Plataformas externas

- Examinar las principales plataformas externas para la creación y gestión de activos NFT y *Crypto - Gaming*
- Analizar las herramientas y API que facilitan la integración de *Blockchain* en Videojuegos
- Investigar las plataformas de DeFi y su aplicabilidad en entornos de juegos en línea
- Evaluar los servicios de infraestructura tecnológica externos que facilitan el desarrollo de aplicaciones *Blockchain* para Videojuegos

### Módulo 8. Análisis de Variables en Economías Gamificadas

- Identificar las variables clave que afectan el diseño de economías gamificadas dentro de Videojuegos
- Analizar cómo las dinámicas de los juegos impactan en el comportamiento económico de los jugadores
- Evaluar las mecánicas de *tokenomics* y su rol en la sostenibilidad de las economías dentro de juegos basados en *Blockchain*
- Desarrollar modelos económicos que optimicen la experiencia del usuario en plataformas gamificadas

### Módulo 9. Sistemas Económicos Gamificados

- Analizar las diferentes estructuras de sistemas económicos gamificados aplicados a Videojuegos
- Evaluar la interacción de la oferta y la demanda dentro de un ecosistema gamificado basado en *Blockchain*
- Diseñar estrategias para la integración de modelos económicos sostenibles en plataformas de *Crypto-Gaming*
- Examinar el impacto de las economías gamificadas en la motivación y retención de jugadores

**Módulo 10. Análisis de Videojuegos *Blockchain***

- Evaluar el impacto de *Blockchain* en la industria del videojuego y su evolución hacia modelos descentralizados
- Analizar la integración de NFTs y criptomonedas dentro de los Videojuegos basados en *Blockchain*
- Estudiar las mejores prácticas en el desarrollo y gestión de Videojuegos con economía descentralizada
- Diseñar sistemas de monetización sostenibles dentro de Videojuegos basados en *Blockchain* y *Crypto - Gaming*

*Familiarízate con las plataformas externas más utilizadas para la creación de aplicaciones Blockchain y su impacto en la industria"*

05

# Salidas profesionales

El sector del *Crypto - Gaming* y la *Blockchain* está en constante expansión, lo que abre numerosas oportunidades profesionales para quienes decidan adentrarse en este campo. Con el crecimiento acelerado de los Videojuegos basados en *Blockchain* y las innovaciones en *DeFi* y *NFTs*, surge la necesidad de expertos capaces de gestionar, desarrollar y optimizar estas tecnologías. Así, los profesionales capacitados en esta área pueden acceder a roles clave en empresas de Videojuegos, plataformas descentralizadas, firmas de tecnología financiera y consultoras especializadas. Además, con la integración de la *Blockchain* en diversas industrias, los perfiles especializados se convierten en actores esenciales.

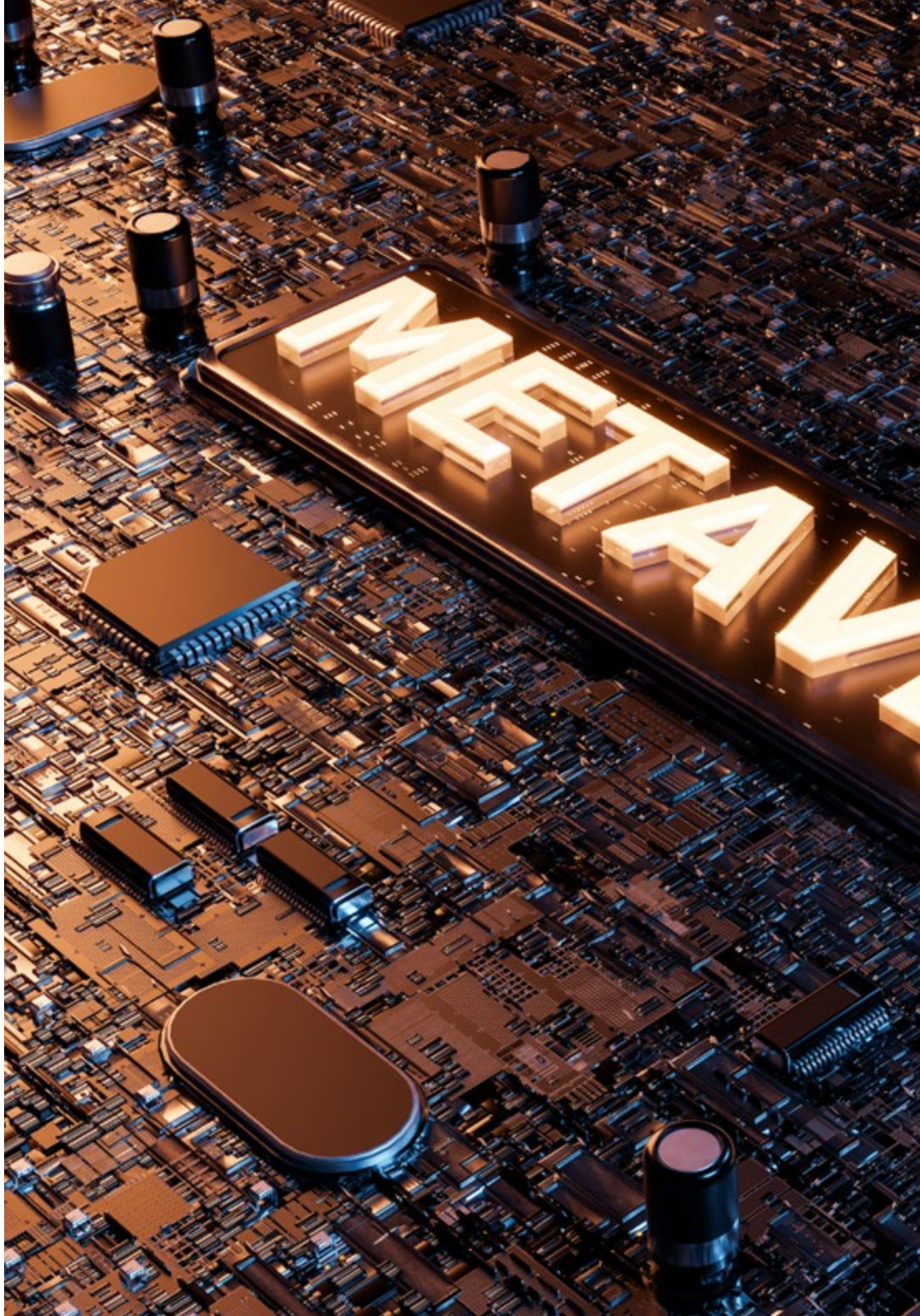
*Desarrollarás capacidades analíticas para evaluar el impacto de variables en economías gamificadas y sus efectos en los usuarios"*

### Perfil del egresado

El egresado de este programa universitario se distinguirá por su capacidad para comprender y aplicar las tecnologías emergentes de *Blockchain*, DeFi, NFTs y *Crypto - Gaming* en contextos reales. Con un perfil versátil, será un profesional con sólidos conocimientos en desarrollo de plataformas descentralizadas, análisis económico de entornos gamificados y creación de sistemas económicos en Videojuegos. Además, dominará el análisis y la integración de variables que influyen en la economía digital, siendo capaz de diseñar soluciones innovadoras para la gestión de activos digitales.

*Comprenderás los sistemas económicos gamificados, estudiando cómo se diseñan y gestionan dentro de las plataformas de Videojuegos.*

- **Innovación tecnológica aplicada:** desarrollar soluciones innovadoras utilizando tecnologías emergentes, como *Blockchain* y *DeFi*, para la creación de sistemas digitales y Videojuegos, favoreciendo la adaptación a las nuevas tendencias del mercado
- **Análisis crítico de datos y economía digital:** evaluar datos y tendencias en economías descentralizadas, comprendiendo su impacto en los mercados financieros y en la creación de valor dentro de los Videojuegos y plataformas gamificadas
- **Gestión de proyectos tecnológicos multidisciplinares:** coordinar y gestionar proyectos que involucren diversas áreas tecnológicas, garantizando una integración eficiente de herramientas de *Blockchain*, NFTs y DeFi en soluciones completas
- **Adaptación al cambio y resiliencia digital:** Desarrollar la resiliencia necesaria para liderar en entornos altamente cambiantes y competitivos



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

1. **Desarrollador de *Blockchain*:** dedicado a la creación y gestión de soluciones basadas en *Blockchain*, implementando tecnologías descentralizadas para diversas aplicaciones en industrias como los Videojuegos y las finanzas.
2. **Consultor de DeFi:** asesor en la implementación de soluciones financieras descentralizadas, ayudando a empresas a integrar servicios de DeFi en sus operaciones y mejorar su eficiencia económica.
3. **Gerente de proyectos en *Blockchain*:** coordinador de equipos de trabajo en el desarrollo de proyectos tecnológicos basados en *Blockchain*, asegurando su ejecución eficiente y alineada con los objetivos empresariales.
4. **Analista de criptomonedas:** encargado de estudiar el comportamiento y las tendencias del mercado de criptomonedas, proporcionando análisis detallados para la toma de decisiones financieras en diversos sectores.
5. ***Product Manager* de Videojuegos en *Blockchain*:** líder en el diseño, desarrollo y lanzamiento de Videojuegos que utilizan *Blockchain*, integrando mecánicas de NFT y economías descentralizadas.
6. **Especialista en Metaverso:** gestor de experiencias virtuales dentro del Metaverso, combinando tecnologías inmersivas y *Blockchain* para crear entornos de juego innovadores.
7. **Desarrollador de plataformas gamificadas:** responsable de crear plataformas y sistemas gamificados para empresas, integrando elementos de *Blockchain* y DeFi para incentivar la participación y mejorar la experiencia del usuario.
8. **Analista de economía digital:** dedicado al estudio y evaluación del impacto de las economías digitales, especialmente las gamificadas y basadas en *Blockchain*, sobre los mercados y las estrategias empresariales.

06

# Licencias de software incluidas

TECH es referencia en el mundo universitario por combinar la última tecnología con las metodologías docentes para potencial el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, ha establecido una red de alianzas que le permite tener acceso a las herramientas de software más avanzadas del mundo profesional.

*Al matricularte recibirás, de forma completamente gratuita, las credenciales de uso académico de las siguientes aplicaciones de software profesional"*

TECH ha establecido una red de alianzas profesionales en la que se encuentran los principales proveedores de software aplicado a las diferentes áreas profesionales. Estas alianzas permiten a TECH tener acceso al uso de centenares de aplicaciones informáticas y licencias de software para acercarlas a sus estudiantes.

Las licencias de software para uno académico permitirán a los estudiantes utilizar las aplicaciones informáticas más avanzadas en su área profesional, de modo que podrán conocerlas y aprender su dominio sin tener que incurrir en costes. TECH se hará cargo del procedimiento de contratación para que los alumnos puedan utilizarlas de modo ilimitado durante el tiempo que estén estudiando el programa de Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos, y además lo podrán hacer de forma completamente gratuita.

TECH te dará acceso gratuito al uso de las siguientes aplicaciones de software:

### Google Career Launchpad

**Google Career Launchpad** es una solución para desarrollar habilidades digitales en tecnología y análisis de datos. Con un valor estimado de **5.000 dólares**, se incluye de forma **gratuita** en el programa universitario de TECH, brindando acceso a laboratorios interactivos y certificaciones reconocidas en el sector.

Esta plataforma combina capacitación técnica con casos prácticos, usando tecnologías como BigQuery y Google AI. Ofrece entornos simulados para experimentar con datos reales, junto a una red de expertos para orientación personalizada.

**Funcionalidades destacadas:**

- **Cursos especializados:** contenido actualizado en cloud computing, machine learning y análisis de datos
- **Laboratorios en vivo:** prácticas con herramientas reales de Google Cloud sin configuración adicional
- **Certificaciones integradas:** preparación para exámenes oficiales con validez internacional
- **Mentorías profesionales:** sesiones con expertos de Google y partners tecnológicos
- **Proyectos colaborativos:** retos basados en problemas reales de empresas líderes

En conclusión, **Google Career Launchpad** conecta a los usuarios con las últimas tecnologías del mercado, facilitando su inserción en áreas como inteligencia artificial y ciencia de datos con credenciales respaldadas por la industria.

### Interactive Brokers

Los profesionales inscritos a este programa universitario tendrán **sin coste** a una cuenta educativa en **Interactive Brokers**, una de las plataformas de trading más reconocidas a nivel internacional. Esta licencia estará activa únicamente durante el periodo académico en TECH, lo que representa una oportunidad real de preparación aplicada en los mercados financieros.

**Interactive Brokers** destaca por su robustez tecnológica, alta fiabilidad y acceso a más de 150 mercados internacionales. A través de esta herramienta, los especialistas podrán familiarizarse con los sistemas de inversión más utilizados en el mundo. Este entorno de simulación proporciona una experiencia académica incomparable, orientada al desarrollo de habilidades estratégicas y analíticas.

**Funciones destacadas:**

- **Simulación real de operaciones:** precios, cotizaciones y movimientos de mercado en tiempo real
- **Análisis técnico y fundamental:** acceso a gráficos avanzados, indicadores y herramientas de análisis detallado
- **Gestión de carteras diversificadas:** diseño de portafolios con múltiples activos y seguimiento estratégico
- **Acceso a activos globales:** acciones, ETFs, futuros, opciones, divisas y más
- **Entorno profesional completo:** práctica con las mismas herramientas utilizadas por traders activos e inversores institucionales

En definitiva, acceder a **Interactive Brokers** representa un valor añadido de gran impacto para aplicar los conocimientos en un contexto real, tomar decisiones con criterio técnico y prepararse para liderar con solvencia.

07

# Metodología de estudio

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

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

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

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

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

## Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

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

## *Case studies* o Método del caso

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

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

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

## Método *Relearning*

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

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

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

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

## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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

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

**La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:**

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

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

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

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

### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

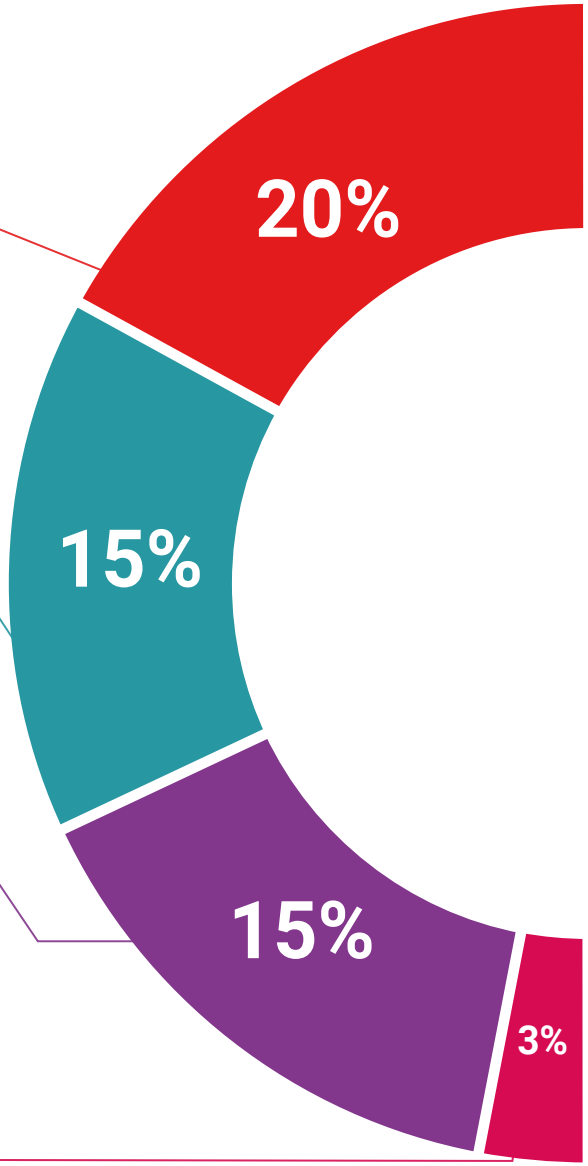
### Resúmenes interactivos

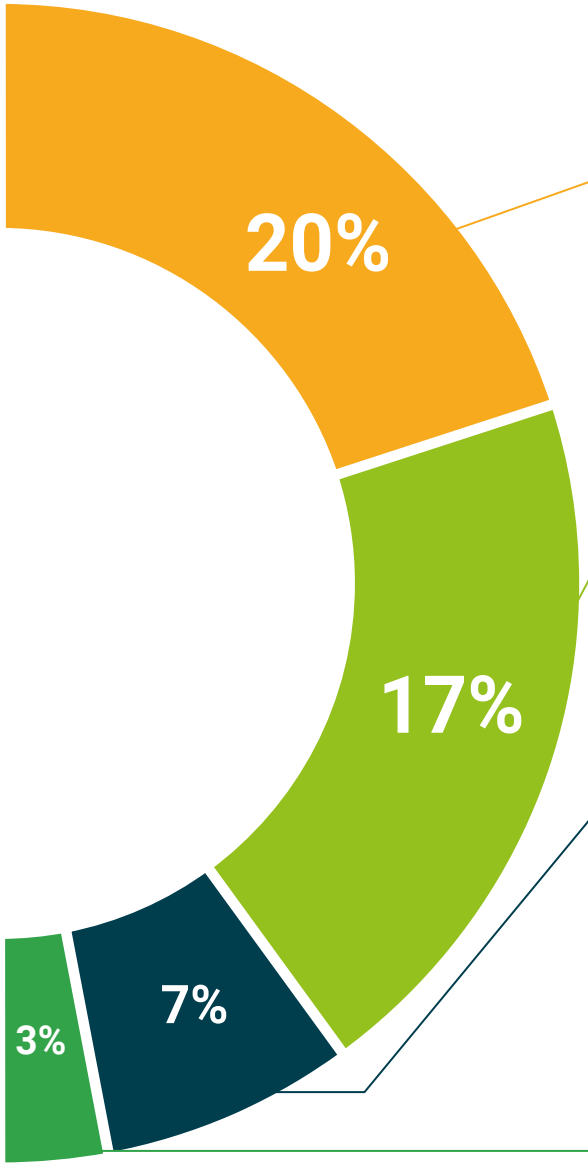
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

### Lecturas complementarias

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






### *Case Studies*

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

### Testing & Retesting

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

### Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

### Guías rápidas de actuación

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

08

# Cuadro docente

El cuadro docente de esta titulación universitaria está compuesto por un equipo de profesionales altamente cualificados, con experiencia práctica y académica en el campo de la tecnología, las finanzas y la economía digital. A lo largo del Máster Título Propio, el alumnado tendrá la oportunidad de capacitarse con expertos en *Blockchain*, DeFi, NFT, y otras áreas clave del ecosistema digital. Así, este grupo de docentes se distingue por su capacidad para combinar teoría con aplicaciones reales, brindando a los futuros especialistas una visión integral
y actualizada del sector.

*Obtendrás habilidades para gestionar proyectos relacionados con el desarrollo y la economía de los Videojuegos en plataformas basadas en Blockchain"*

## Director Invitado Internacional

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

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

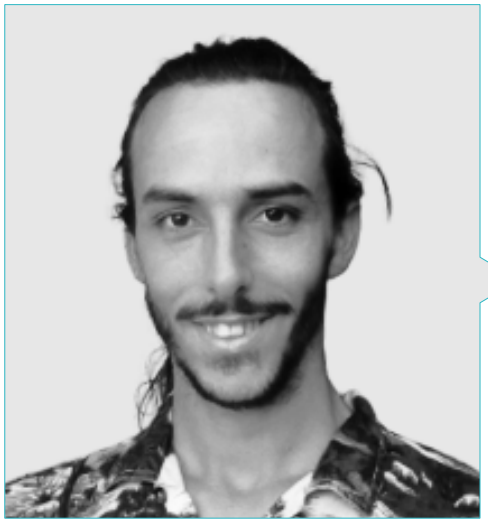
Con una visión centrada en el desarrollo de producto y la **estrategia de IT**, el experto se destaca por dirigir equipos hacia la creación de soluciones innovadoras y aplicables en el contexto de la **tecnología Blockchain**. Su capacidad para construir relaciones comerciales sólidas y duraderas le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

## D. Stefancic, Rene

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

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

## Dirección



### D. Olmo Cuevas, Alejandro

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

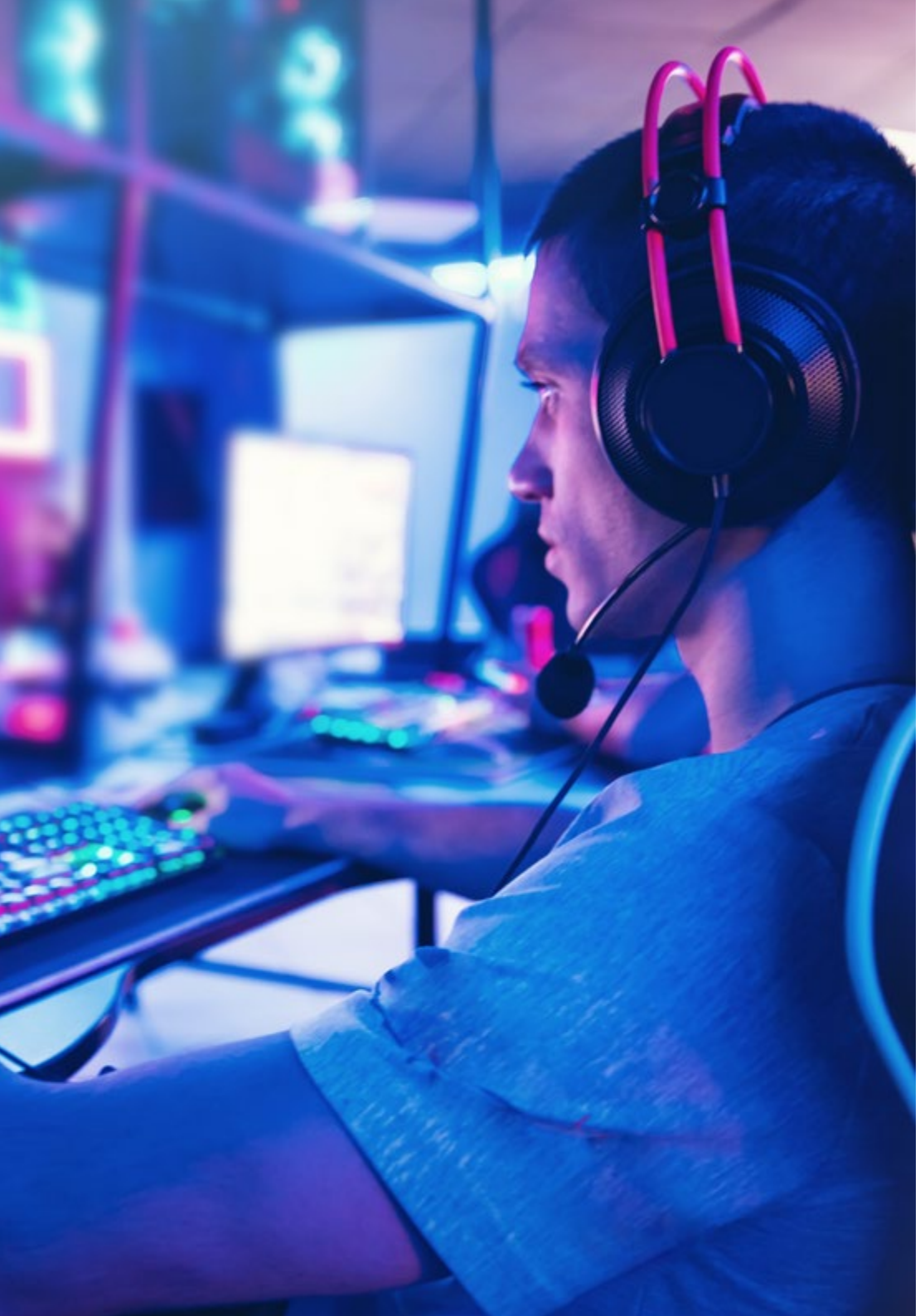
## Profesores

### D. Gálvez González, Danko Andrés

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

### Dña. Gálvez González, María Jesús

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



**D. Olmo Cuevas, Víctor**

- Cofundador, Diseñador de Juegos y Economista de Juegos en Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Diseñador Web y Jugador Profesional de Videojuegos
- Jugador y Profesor Profesional de Póker 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"*

09

# 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 dos diplomas de Máster Propio, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.

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

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

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

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

Título: **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain 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: AFWOR23S techtitute.com/titulos

UNIVERSIDAD FUNDEPOS

Universidad Fundepos Alma Máter

Se confiere el presente Certificado a

_____

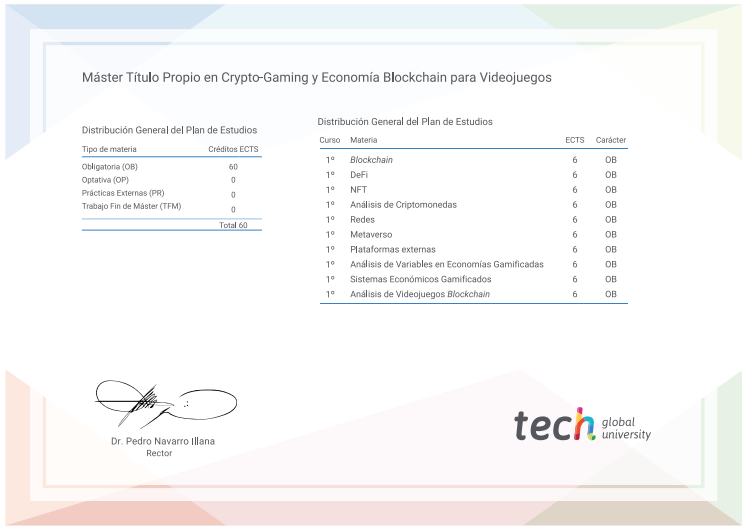
Por haber concluido el programa de

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

Dado en San José, el día __ de _____ de ____

Luís Portuguez
Decano

Este es un Título Propio que emite la UNIVERSIDAD FUNDEPOS, con respaldo en el artículo 32 del Reglamento General del Consejo Nacional de Enseñanza Superior Universitaria Privada, N.º 44069-MEP del 6 de julio del 2023, que permite que las universidades privadas otorgar títulos propios, siempre y cuando sean diferentes a la nomenclatura oficial



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

Distribución General del Plan de Estudios

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

Distribución General del Plan de Estudios

| 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

tech global university

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

tech universidad FUNDEPOS

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

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

# Máster Título Propio

## Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

tech universidad FUNDEPOS