

Master Privato

Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi



Master Privato

Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/master/master-crypto-gaming-economia-blockchain-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 24

06

Metodologia

pag. 34

07

Titolo

pag. 42

01

Presentazione

Criptovalute, NFT e tecnologia *Blockchain* hanno rivoluzionato il mondo informatico negli ultimi anni. Sempre più settori traggono vantaggio dall'inarrestabile progresso di queste nuove tecnologie, tra cui i videogiochi. L'avvento del nuovo settore del *Crypto-Gaming*, con titoli come *Alien Worlds* o *Axie Infinity*, ha fatto sì che molti informatici abbiano deciso di specializzarsi in questo settore. Le conoscenze necessarie per farlo sono molto specifiche, quindi è richiesto un approfondimento esaustivo su DeFi, piattaforme esterne, metaverses, economie basate sulla gamification e altre questioni imprescindibili per qualsiasi professionista del *Crypto-Gaming*. Questa qualifica offre, pertanto, una rassegna di tutte le aree che l'informatico deve padroneggiare per lanciarsi con successo in un settore in piena espansione. Con il supporto di un team di insegnanti di prim'ordine e da un formato 100% online che favorisce l'integrazione del programma con qualsiasi tipo di attività personali o lavorative.



“

*Ottieni una posizione di vantaggio
in un settore in piena crescita, dove
le tue capacità informatiche e la tua
specializzazione in Crypto-Gaming ti
renderanno un elemento indispensabile
in qualsiasi team di sviluppo”*

Con grandi aziende come Microsoft che si muovono verso il metaverso o la nuova identità aziendale di Facebook, Meta, diventa evidente che il futuro dell'informatica sarà indubbiamente legato alle tecnologie *Blockchain*. Il settore dei videogiochi, in costante crescita, non è estraneo a questi cambiamenti. Attualmente, il *Crypto-Gaming* si candida come una delle grandi opzioni del futuro per sviluppatori e informatici di tutto il mondo.

Dato che offre opzioni infinite. Sulla base dello studio di successi già consolidati come Axie Infinity o R-Planet, gli informatici specializzati nel *Crypto-Gaming* e le economie in materia di gamification acquisiranno un vantaggio notevole per guidare i progetti del futuro. Ubisoft o Square Enix, giganti del settore, stanno già investendo grandi quantità di denaro in questo campo, quindi è un'opportunità importante per fare un salto qualitativo a livello professionale.

Questo Master Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi è stato creato proprio per offrire all'informatico le conoscenze di base e un approfondimento necessari per condurre progetti di videogiochi con economie di gamification di ogni tipo. Nel corso dell'intero programma verranno esaminate sia le principali criptovalute, come Bitcoin o Ethereum, sia i concetti cruciali per padroneggiare i diversi rami della *Blockchain*.

I contenuti, basati sui casi di studio di maggior successo, presenteranno all'informatico gli studi su *Crypto-Gaming* di maggiore impatto. La metodologia pedagogica e il formato, completamente online, finalmente danno al programma la flessibilità necessaria per evitare le lezioni in aula e orari prestabiliti. È quindi lo studente a decidere come gestire il carico didattico, quando e dove preferisce.

Questo **Master Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in criptovalute, *Blockchain* e videogiochi
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Includi nel tuo CV una qualifica di Master Privato che guiderà la tua carriera ai vertici nel settore crypto"



Accedi a una libreria di contenuti multimediali ricca e varia, potendo approfondire gli argomenti che ti interessano di più attraverso letture complementari e video dettagliati

Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Iscriviti a questo Master Privato e scopri tutti i segreti del Crypto-Gaming per creare economie di successo in materia di gamification e coinvolgenti per i giocatori di tutto il mondo.

Non lasciarti sfuggire l'opportunità di fare un salto avanti nel campo delle tecnologie del futuro e supera gli altri specializzandoti già sul Crypto-Gaming.



02 Obiettivi

Poiché il settore *Crypto-Gaming* è in piena crescita, l'obiettivo principale di questo programma è quello di fornire allo studente tutti gli strumenti, le strategie e le conoscenze necessarie per essere in grado di eccellere rapidamente in questo settore. Così, il corso comprende moduli dedicati agli argomenti più rilevanti in questo campo, basandosi sempre sui casi di maggior successo, analizzandoli minuziosamente per poterli capire e riprodurli anche nei propri progetti.



“

Raggiungerai gli obiettivi proposti in questo programma anche prima di terminarlo grazie all'innovativa metodologia pedagogica di TECH”



Obiettivi generali

- ◆ Individuare in maniera rigorosa e approfondita il funzionamento della tecnologia *Blockchain*, analizzando come i suoi pro e i suoi contro siano legati a come funziona la sua architettura
- ◆ Confrontare gli aspetti della *Blockchain* con le tecnologie convenzionali utilizzate nelle varie aree di applicazione in cui la tecnologia *Blockchain* è stata adottata
- ◆ Analizzare le principali caratteristiche della finanza decentralizzata nel contesto dell'economia *Blockchain*
- ◆ Stabilire le caratteristiche fondamentali dei Tokens non fungibili, il loro funzionamento e la loro diffusione dalla loro comparsa a oggi
- ◆ Comprendere il collegamento dei NFT con la *Blockchain* ed esaminare le strategie per generare ed estrarre valore dai Token non fungibili
- ◆ Esporre le caratteristiche delle principali criptovalute, il loro utilizzo, i livelli di integrazione con l'economia globale e i progetti di gamification virtuale



Sarai sempre accompagnato da un personale tecnico e docente altamente qualificato e impegnato nel promuovere il tuo miglioramento personale e professionale"





Obiettivi specifici

Modulo 1. *Blockchain*

- ◆ Identificare i componenti della tecnologia *Blockchain*
- ◆ Definire i vantaggi della *Blockchain* nei progetti imprenditoriali
- ◆ Selezionare i tipi di rete ad hoc con gli obiettivi proposti quando si pianifica un progetto di economia gamificata
- ◆ Scegliere e amministrare un *Wallet* (Portafoglio digitale)

Modulo 2. *DeFi*

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

Modulo 3. *NFT*

- ◆ Coniare nuovi NFT
- ◆ Determinare le proprietà del NFT
- ◆ Generare strategie di innovazione basate sulla tecnologia NFT
- ◆ Introdurre la NFT nelle economie gamificate
- ◆ Comprendere il funzionamento del sistema di coniazione dei NFT nelle economie gamificate
- ◆ Identificare il valore di un NFT sul mercato
- ◆ Impiegare strategie di valorizzazione dei NFT

Modulo 4. Analisi delle criptovalute

- ♦ Individuare le criptovalute più adatte per le imprese future
- ♦ Effettuare stime sul comportamento delle criptovalute
- ♦ Interpretare i rialzi e i ribassi delle criptovalute
- ♦ Stabilire i criteri di selezione delle *Stablecoins*

Modulo 5. Reti

- ♦ Distinguere la selezione ottimale delle reti per gli scopi proposti in un'impresa futura, attraverso gli esempi di utilizzo e le caratteristiche principali di ciascuna di esse
- ♦ Capire come funzionano le reti e costruire una strategia intorno ad esse
- ♦ Sviluppare piani per migliorare l'accessibilità delle reti a livello utente

Modulo 6. Metaverso

- ♦ Analizzare lo stile coinvolgente di gioco mediante l'analisi dei costi, delle risorse tecnologiche e degli obiettivi futuri dell'impresa
- ♦ Categorizzare gli spazi all'interno di un metaverso in base alla loro posizione nel sistema economico
- ♦ Creare lavori legati al sistema economico del Metaverso
- ♦ Amministrare i sistemi di *Landing* all'interno di un Metaverso

Modulo 7. Piattaforme esterne

- ♦ Conoscere gli strumenti delle principali piattaforme che offrono servizi relativi a criptovalute, *Blockchain*, economie decentralizzate e NFT
- ♦ Utilizzare piattaforme esterne per aumentare la generazione di valore all'interno di un progetto gioco *Blockchain*
- ♦ Comprendere il funzionamento dei DEX



**Modulo 8. Analisi delle variabili nelle economie gamificate**

- ◆ Categorizzare gli elementi di un gioco in relazione al loro impatto sull'economia finale
- ◆ Identificare in che misura le variabili economiche di un gioco rientrano nella loro categoria
- ◆ Comprendere le relazioni proporzionali e inversamente proporzionali tra due o più variabili economiche

Modulo 9. Sistemi economici gamificati

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

Modulo 10. Analisi dei videogiochi *Blockchain*

- ◆ Riconoscere le strategie economiche che hanno mostrato la maggiore stabilità e convenienza negli attuali progetti di mercato
- ◆ Identificare i margini di stabilità e profitto nei progetti di economia gamificata
- ◆ Padroneggiare le tendenze del mercato del gioco *Blockchain* in base a partecipazione, stabilità e profitto

03

Competenze

Le competenze che l'informatico deve sviluppare per entrare con successo nel settore dei videogiochi elettronici sono diverse. Non si tratta solo di conoscenze teoriche o pratiche, ma di competenze trasversali fondamentali oggi in qualsiasi settore in crescita. Pertanto, durante l'intero programma verrà incoraggiata l'autogestione del tempo da parte dello studente, la risoluzione di problemi complessi, l'analisi e il pensiero critico, nonché l'apprendimento attivo. Le possibilità del professionista dell'informatica di accedere ai migliori progetti di *Crypto-Gaming* saranno ampiamente promosse.



“

Sfrutta tutti i vantaggi che ti offre TECH per studiare questa qualifica al tuo ritmo, fornendoti gli chiave per portare le tue competenze al massimo livello”

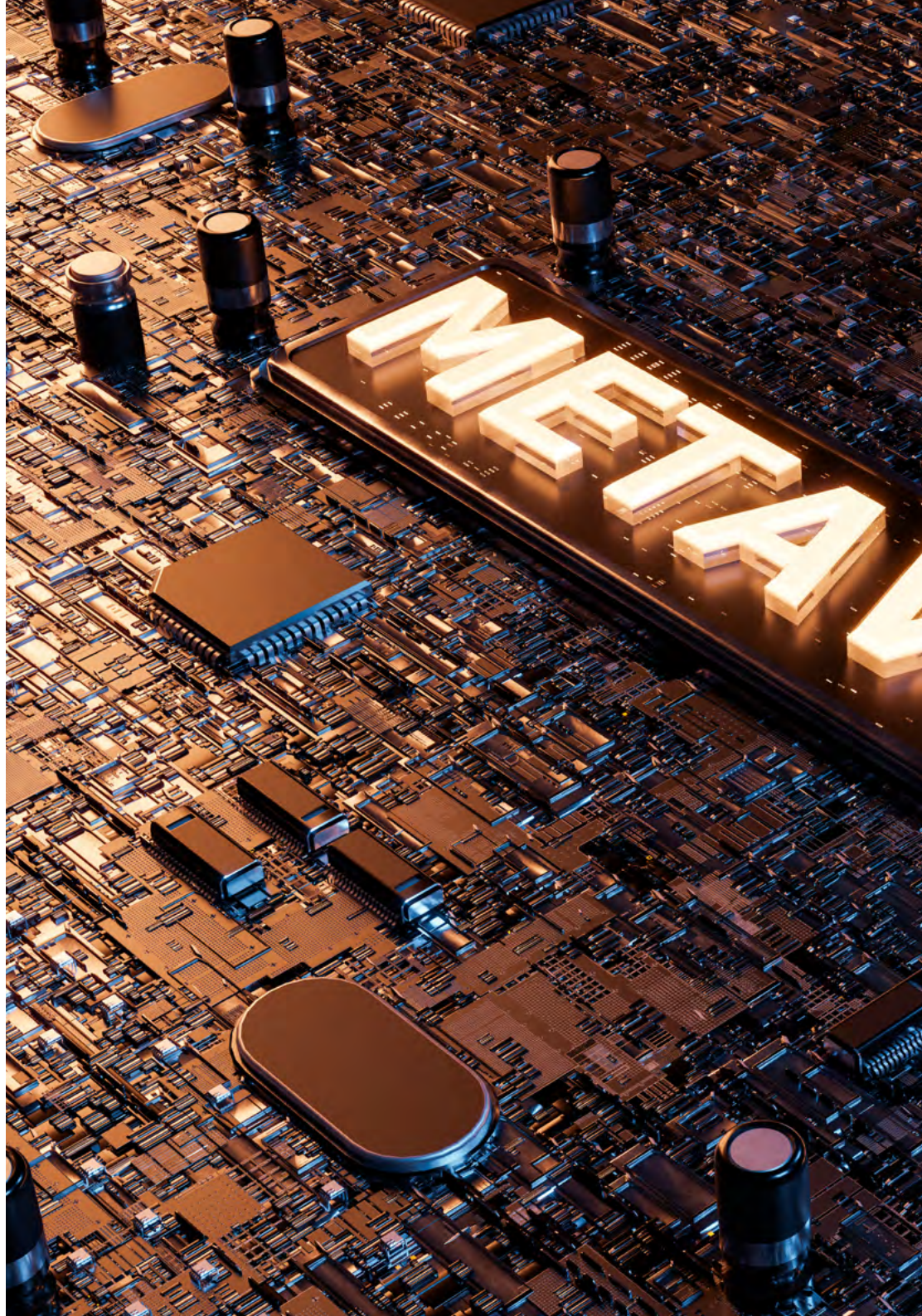


Competenze generali

- ♦ Comprendere la natura rivoluzionaria della *Blockchain* e pianificare gli obiettivi imprenditoriali di conseguenza
- ♦ Identificare il potenziale e i vantaggi del modello DeFi per le imprese future gestione le principali differenze con altri modelli economici
- ♦ Analizzare le relazioni e le modalità di implementazione dei Token non fungibili con le economie gamificate
- ♦ Comprendere il funzionamento e le caratteristiche del Metaverso
- ♦ Pianificare le modalità di integrazione di piattaforme *Blockchain* esterne nel progetto di gamification



Approfondisci i casi di maggior successo nel mondo del Crypto-Gaming, imparando tutte le chiavi strategiche per poterle applicare nel tuo lavoro"





Competenze specifiche

- ♦ Valutare i livelli di rischio nei progetti DeFi
- ♦ Definire strategie di prestiti e trading nella DeFi
- ♦ Comprendere le diverse modalità di costruzione di uno spazio virtuale decentralizzato e analizzare le opportunità economiche legate a questo fenomeno commerciale
- ♦ Stabilire le differenze tra Bitcoin e *Altcoin*
- ♦ Diagnosticare il grado di utilità delle piattaforme esterne in un determinato progetto di gamification *Blockchain*
- ♦ Differenziare il livello di impatto delle diverse variabili nelle economie di gamification
- ♦ Identificare i tipi di strumenti per la creazione di un'economia nell'ambito della gamification
- ♦ Stabilire economie a partire da variabili economiche di gamification e generare economie sostenibili a lungo termine
- ♦ Analizzare le possibilità di successo di un sistema economico sulla base dello studio della sua economia interna
- ♦ Selezionare progetti le cui caratteristiche siano simili a quelle del progetto oggetto di studio e di convalida delle strategie future per generare profitto e valore nelle risorse digitali

04

Direzione del corso

Per garantire un insegnamento della massima qualità possibile, TECH si avvale degli insegnanti più esperti in materia di tecnologie *Blockchain*, criptovalute e metaverse. I contenuti teorici del corso vengono perciò arricchiti dalla propria esperienza pratica degli insegnanti, che apportano i loro migliori consigli e segreti per intraprendere progetti di *Crypto-Gaming* propri o unirsi a team di sviluppo in questo nuovo settore.



“

I docenti ti affiancheranno durante il Master Privato in modo personalizzato, rispondendo alle tue domande attraverso l'aula virtuale”

Direttrice Ospite Internazionale

Rene Stefancic è un importante professionista nel settore della **tecnologia Blockchain** e **Web3**, noto per il suo approccio innovativo e la sua leadership strategica negli **ecosistemi digitali emergenti**. Attualmente ricopre il ruolo di *Chief Operating Officer* (COO) presso **Enjin**, una **piattaforma pionieristica** in ambito di **Blockchain** e **NFT**, dove gestisce attività quali l'adozione di nuovi strumenti e promuove **alleanze strategiche** per promuovere soluzioni IT all'avanguardia. Con un approccio pratico e orientato ai risultati, applica la sua filosofia di "nuota o affonda" e "prova tutto" ad ogni progetto, cercando sempre di risolvere le sfide più complesse in modo scalabile ed efficace.

Prima di entrare in **Enjin**, Stefancic ha ricoperto il ruolo di *Head of Marketing* presso **CoinCodex**, una piattaforma per l'**aggregazione dei dati delle criptovalute**. In questo ambiente ha consolidato la sua esperienza nelle strategie di crescita e **marketing digitale**, assumendo un ruolo decisivo nell'espansione della visibilità e della portata dell'azienda. La sua transizione nel mondo **Blockchain** è iniziata quando ha deciso di abbandonare la carriera nella **finanza tradizionale** per concentrarsi sulla modellazione e l'**analisi dei dati** in questo nuovo settore, gettando così le basi della sua carriera in un mercato in continua evoluzione.

Con una visione focalizzata sullo sviluppo del prodotto e sulla **strategia IT**, l'esperto si distingue per guidare i team verso la creazione di soluzioni innovative e applicabili nel contesto della **tecnologia Blockchain**. La sua capacità di costruire relazioni commerciali solide e durature gli ha permesso di stabilire collaborazioni strategiche chiave nel settore, consolidando la sua reputazione internazionale come leader dinamico nella tecnologia e nelle risorse digitali.



Dott. Stefancic, Rene

- Direttore di Operazioni (COO, Chief Operating Officer) presso Enjin, Singapore
- Consulente Blockchain presso NFTFrontier
- Consulente IT presso RS IT Consulting
- Direttore del Marketing presso CoinCodex
- Consulente presso NextCash
- Specialista in Digital Marketing presso Piaggio Group Slovenia
- Master in Management presso la Facoltà di Management dell'Università di Primorska
- Laurea in Economia presso la Facoltà di Economia e Imprenditoria dell'Università di Lubiana

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Progettista di videogiochi e di economie Blockchain per Videogiochi
- ♦ Fondatore di Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Fondatore del progetto Niide
- ♦ Scrittore di narrativa fantasy e poesia in prosa

Personale docente

Dott.ssa Gálvez González, María Jesús

- ♦ Consulente Dideco e Responsabile del Dipartimento per le Donne del Comune di El Tabo
- ♦ Docente presso l'Istituto Professionale AIEP
- ♦ Capo del Dipartimento delle Politiche Sociali presso il Comune di El Tabo
- ♦ Laurea in Assistenza Sociale presso l'Università di Santo Tomás
- ♦ Master in Management Strategico del Personale e Gestione Organizzativa dei Talenti Umani
- ♦ Laurea in Economia Sociale presso l'Università di Santiago del Cile

Dott. Gálvez González, Danko Andrés

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



Dott. Olmo Cuevas, Victor

- ◆ Cofondatore, Progettista ed Economista del settore Videoludico presso Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Web designer e videogiocatore professionista
- ◆ Giocatore professionista e insegnante di poker online
- ◆ Graphic Designer presso Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Analista di progetto e investitore in Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Tecnico di laboratorio chimico
- ◆ Graphic Designer

“

*Cogli l'occasione per aggiornarti
sugli ultimi progressi riguardanti
la Crypto-Gaming e l'Economia
Blockchain per Videogiochi”*

05

Struttura e contenuti

Il *Relearning*, metodologia pedagogica in cui TECH è pioniera, garantisce che l'esperienza accademica dell'esperto di informatica sia molto più efficace e proficua. La ripetizione dei concetti di *Crypto-Gaming* più importanti durante il corso ne favorirà così un'assimilazione più naturale da parte dello studente. Ciò comporta anche un notevole risparmio nel numero di ore che devono essere spese per completare questa qualifica, ottenendo supporto sotto forma di esercizi di autovalutazione, video riassunti e molto altro contenuto multimediale di alta qualità.



“

I contenuti saranno disponibili per il download, e potranno essere utilizzati anche come guida di riferimento una volta terminata la qualifica”

Modulo 1. Blockchain

- 1.1. Blockchain
 - 1.1.1. Blockchain
 - 1.1.2. La nuova economia Blockchain
 - 1.1.3. La decentralizzazione come fondamento dell'economia Blockchain
- 1.2. Tecnologie Blockchain
 - 1.2.1. La blockchain di Bitcoin
 - 1.2.2. Processo di validazione, potenza di calcolo
 - 1.2.3. Hash
- 1.3. Tipi di Blockchain
 - 1.3.1. Blockchain pubblica
 - 1.3.2. Blockchain privata
 - 1.3.3. Blockchain ibrida o federata
- 1.4. Tipi di reti
 - 1.4.1. Rete centralizzata
 - 1.4.2. Rete distribuita
 - 1.4.3. Rete decentralizzata
- 1.5. Smart Contract
 - 1.5.1. Smart Contract
 - 1.5.2. Processo di generazione di uno Smart Contract
 - 1.5.3. Esempi e applicazioni di Smart Contract
- 1.6. Wallet
 - 1.6.1. Wallet
 - 1.6.2. Utilità e importanza di un Wallet
 - 1.6.3. Hot & Cold Wallet
- 1.7. Economia Blockchain
 - 1.7.1. Vantaggi dell'economia Blockchain
 - 1.7.2. Livello di rischio
 - 1.7.3. Gas Fee
- 1.8. Sicurezza
 - 1.8.1. Rivoluzione nei sistemi di sicurezza
 - 1.8.2. Trasparenza assoluta
 - 1.8.3. Attacchi alla Blockchain

- 1.9. Tokenizzazione
 - 1.9.1. Token
 - 1.9.2. Tokenizzazione
 - 1.9.3. Modelli tokenizzati
- 1.10. Aspetti legali
 - 1.10.1. In che modo l'architettura influisce sulla capacità di regolamentazione
 - 1.10.2. Giurisprudenza
 - 1.10.3. Attuale legislazione sulla Blockchain

Modulo 2. DeFi

- 2.1. DeFi
 - 2.1.1. DeFi
 - 2.1.2. Origine
 - 2.1.3. Critiche
- 2.2. Decentralizzazione del mercato
 - 2.2.1. Vantaggi economici
 - 2.2.2. Creazione di prodotti finanziari
 - 2.2.3. Prestiti DeFi
- 2.3. Componenti DeFi
 - 2.3.1. Layer 0
 - 2.3.2. Layer di protocollo software
 - 2.3.3. Layer di applicazione e layer di aggregazione
- 2.4. Scambi decentralizzati
 - 2.4.1. Scambio di Token
 - 2.4.2. Aggiungere liquidità
 - 2.4.3. Eliminare liquidità
- 2.5. Mercati DeFi
 - 2.5.1. MarketDAO
 - 2.5.2. Mercato di previsione Argus
 - 2.5.3. Amplefort
- 2.6. Chiavi
 - 2.6.1. Yield farming
 - 2.6.2. Coniare liquidità
 - 2.6.3. Compositività

- 2.7. Differenze con altri sistemi
 - 2.7.1. Tradizionale
 - 2.7.2. *Fintech*
 - 2.7.3. Confronto
- 2.8. Rischi da considerare
 - 2.8.1. Decentralizzazione incompleta
 - 2.8.2. Sicurezza
 - 2.8.3. Errori di utilizzo
- 2.9. Applicazioni DeFi
 - 2.9.1. Prestiti
 - 2.9.2. *Trading*
 - 2.9.3. Derivati
- 2.10. Progetti in fase di sviluppo
 - 2.10.1. AAVE
 - 2.10.2. DydX
 - 2.10.3. *Money on Chain*

Modulo 3. NFT

- 3.1. NFT
 - 3.1.1. NFT
 - 3.1.2. Collegamento tra NFT e *Blockchain*
 - 3.1.3. Creazione della NFT
- 3.2. Creare un NFT
 - 3.2.1. Progettazione e contenuti
 - 3.2.2. Generazione
 - 3.2.3. *Metadata e Freeze Metadata*
- 3.3. Opzioni di vendita NFT in economie gamificate
 - 3.3.1. Vendita diretta
 - 3.3.2. Asta
 - 3.3.3. *Whitelist*

- 3.4. Studio di mercati NFT
 - 3.4.1. Opensea
 - 3.4.2. *Immutable Marketplace*
 - 3.4.3. Gemini
- 3.5. Strategie di monetizzazione dei NFT nelle economie gamificate
 - 3.5.1. Valore d'uso
 - 3.5.2. Valore estetico
 - 3.5.3. Valore reale
- 3.6. Strategie di monetizzazione NFT nelle economie gamificate: la coniazione
 - 3.6.1. Coniazione di NFT
 - 3.6.2. *Merge*
 - 3.6.3. *Burn*
- 3.7. Strategie di monetizzazione dei NFT nelle economie gamificate: i consumabili
 - 3.7.1. NFT consumabile
 - 3.7.2. Buste di NFT
 - 3.7.3. Qualità dei NFT
- 3.8. Analisi dei sistemi gamificati basati su NFT
 - 3.8.1. *Alien Worlds*
 - 3.8.2. *Gods Unchained*
 - 3.8.3. *R-Planet*
- 3.9. NFT come incentivo all'investimento e al lavoro
 - 3.9.1. Privilegi di partecipazione agli investimenti
 - 3.9.2. Collezioni legate a specifiche attività di distribuzione
 - 3.9.3. Somma di forze
- 3.10. Aree di innovazione in fase di sviluppo
 - 3.10.1. Musica in NFT
 - 3.10.2. Video NFT
 - 3.10.3. Libri NFT

Modulo 4. Analisi delle criptovalute

- 4.1. *Bitcoin*
 - 4.1.1. *I Bitcoin*
 - 4.1.2. *Bitcoin come indicatore di mercato*
 - 4.1.3. *Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate*
- 4.2. *Altcoin*
 - 4.2.1. *Principali caratteristiche e differenze rispetto a Bitcoin*
 - 4.2.2. *Impatto sul mercato*
 - 4.2.3. *Analisi dei progetti vincolanti*
- 4.3. *Ethereum*
 - 4.3.1. *Caratteristiche principali e funzionamento*
 - 4.3.2. *Progetti in hosting e impatto sul mercato*
 - 4.3.3. *Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate*
- 4.4. *Binance Coin*
 - 4.4.1. *Caratteristiche principali e funzionamento*
 - 4.4.2. *Progetti in hosting e impatto sul mercato*
 - 4.4.3. *Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate*
- 4.5. *Stablecoin*
 - 4.5.1. *Caratteristiche*
 - 4.5.2. *Progetti in corso su Stablecoin*
 - 4.5.3. *Usi degli Stablecoin nelle economie gamificate*
- 4.6. *Principali Stablecoin*
 - 4.6.1. *USDT*
 - 4.6.2. *USDC*
 - 4.6.3. *BUSD*
- 4.7. *Trading*
 - 4.7.1. *Trading nelle economie gamificate*
 - 4.7.2. *Portafoglio bilanciato*
 - 4.7.3. *Portafoglio sbilanciato*





- 4.8. *Trading*: DCA
 - 4.8.1. DCA
 - 4.8.2. *Trading* posizionale
 - 4.8.3. *Daytrading*
- 4.9. Rischi
 - 4.9.1. Definizione del prezzo
 - 4.9.2. Liquidità
 - 4.9.3. Economia mondiale
- 4.10. Aspetti legali
 - 4.10.1. Regolamentare la coniazione
 - 4.10.2. Diritti dei consumatori
 - 4.10.3. Garanzia e sicurezza

Modulo 5. Reti

- 5.1. La rivoluzione degli *Smart Contract*
 - 5.1.1. La nascita degli *Smart Contract*
 - 5.1.2. Hosting di applicazioni
 - 5.1.3. Sicurezza nei processi IT
- 5.2. Metamask
 - 5.2.1. Aspetti
 - 5.2.2. Impatto sull'accessibilità
 - 5.2.3. Gestione delle risorse in Metamask
- 5.3. Tron
 - 5.3.1. Aspetti
 - 5.3.2. Applicazioni in hosting
 - 5.3.3. Pro e contro
- 5.4. Ripple
 - 5.4.1. Aspetti
 - 5.4.2. Applicazioni in hosting
 - 5.4.3. Pro e contro
- 5.5. *Ethereum*
 - 5.5.1. Aspetti
 - 5.5.2. Applicazioni in hosting
 - 5.5.3. Pro e contro

- 5.6. *Polygon Matic*
 - 5.6.1. Aspetti
 - 5.6.2. Applicazioni in hosting
 - 5.6.3. Pro e contro
- 5.7. *Wax*
 - 5.7.1. Aspetti
 - 5.7.2. Applicazioni in hosting
 - 5.7.3. Pro e contro
- 5.8. *ADA Cardano*
 - 5.8.1. Aspetti
 - 5.8.2. Applicazioni in hosting
 - 5.8.3. Pro e contro
- 5.9. *Solana*
 - 5.9.1. Aspetti
 - 5.9.2. Applicazioni in hosting
 - 5.9.3. Pro e contro
- 5.10. Progetti e migrazioni
 - 5.10.1. Reti adeguate al progetto
 - 5.10.2. Emigrazioni
 - 5.10.3. *Crosschain*

Modulo 6. Metaverso

- 6.1. Metaverso
 - 6.1.1. Metaverso
 - 6.1.2. Impatto sull'economia mondiale
 - 6.1.3. Impatto sullo sviluppo delle economie gamificate
- 6.2. Forme di accessibilità
 - 6.2.1. VR
 - 6.2.2. Computer
 - 6.2.3. Dispositivi mobili
- 6.3. Tipi di Metaverso
 - 6.3.1. Metaverso tradizionale
 - 6.3.2. Metaverso *Blockchain* centralizzato
 - 6.3.3. Metaverso *Blockchain* decentralizzato

- 6.4. Metaverso come spazio di lavoro
 - 6.4.1. Idea di lavoro nel Metaverso
 - 6.4.2. Creazione di servizi all'interno del Metaverso
 - 6.4.3. Punti critici da considerare per la generazione di impieghi
- 6.5. Metaverso come spazio di socializzazione
 - 6.5.1. Sistemi di interazione tra utenti
 - 6.5.2. Meccanismi di socializzazione
 - 6.5.3. Forme di monetizzazione
- 6.6. Metaverso come spazio di intrattenimento
 - 6.6.1. Spazi di allenamento nel Metaverso
 - 6.6.2. Modalità di gestione degli spazi adibiti all'allenamento
 - 6.6.3. Categorie di spazi di allenamento nel Metaverso
- 6.7. Sistema per l'acquisto e l'affitto di spazio nel Metaverso
 - 6.7.1. *Lands*
 - 6.7.2. Aste
 - 6.7.3. Vendita diretta
- 6.8. *Second Life*
 - 6.8.1. *Second Life* come pioniere dell'industria del Metaverso
 - 6.8.2. Meccanica del gioco
 - 6.8.3. Strategie di monetizzazione adottate
- 6.9. *Decentraland*
 - 6.9.1. *Decentraland* come Metaverso più remunerativo
 - 6.9.2. Meccanica del gioco
 - 6.9.3. Strategie di monetizzazione adottate
- 6.10. Meta
 - 6.10.1. Meta, l'azienda con il maggior impatto nello sviluppo di un Metaverso
 - 6.10.2. Impatto sul mercato
 - 6.10.3. Dettagli del progetto

Modulo 7. Piattaforme esterne

- 7.1. DEX
 - 7.1.1. Caratteristiche
 - 7.1.2. Utilità
 - 7.1.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 7.2. *Swap*
 - 7.2.1. Caratteristiche
 - 7.2.2. Principali *Swap*
 - 7.2.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 7.3. Oracoli
 - 7.3.1. Caratteristiche
 - 7.3.2. Principali *Swap*
 - 7.3.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 7.4. *Staking*
 - 7.4.1. *Liquidity Pool*
 - 7.4.2. *Staking*
 - 7.4.3. *Farming*
- 7.5. Strumenti di sviluppo *Blockchain*
 - 7.5.1. *Geth*
 - 7.5.2. *Mist*
 - 7.5.3. *Truffle*
- 7.6. Strumenti di sviluppo *Blockchain: Embark*
 - 7.6.1. *Embark*
 - 7.6.2. *Ganache*
 - 7.6.3. *Blockchain Testnet*
- 7.7. Studi di *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. *Bot di Trading*
 - 7.9.1. Aspetti
 - 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 7.9.3. *AlgoTrader*
- 7.10. Strumenti di coniazione
 - 7.10.1. Aspetti
 - 7.10.2. *NiceHash*
 - 7.10.3. *What to Mine*

Modulo 8. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- 8.1. Variabili economiche gamificate
 - 8.1.1. Vantaggi della frammentazione
 - 8.1.2. Analogie con l'economia reale
 - 8.1.3. Criteri di suddivisione
- 8.2. Ricerche
 - 8.2.1. Individuali
 - 8.2.2. Per gruppi
 - 8.2.3. Globali
- 8.3. Risorse
 - 8.3.1. *Por Game-Design*
 - 8.3.2. Tangibili
 - 8.3.3. Intangibili
- 8.4. Entità
 - 8.4.1. Giocatori
 - 8.4.2. Enti a risorsa singola
 - 8.4.3. Enti a risorse multiple
- 8.5. Fonti
 - 8.5.1. Condizioni di generazione
 - 8.5.2. Localizzazione
 - 8.5.3. Rapporto di produzione
- 8.6. Uscite
 - 8.6.1. Consumabili
 - 8.6.2. Costi di manutenzione
 - 8.6.3. *Time Out*

- 8.7. Convertitori
 - 8.7.1. NPC
 - 8.7.2. Manifattura
 - 8.7.3. Circostanze speciali
- 8.8. Scambio
 - 8.8.1. Mercati pubblici
 - 8.8.2. Negozi privati
 - 8.8.3. Mercati esterni
- 8.9. Esperienza
 - 8.9.1. Meccanica degli acquisti
 - 8.9.2. Applicare la meccanica dell'esperienza alle variabili economiche
 - 8.9.3. Penalità e limiti di esperienza
- 8.10. *Deadlock*
 - 8.10.1. Ciclo delle risorse
 - 8.10.2. Collegare le variabili economiche con i *Deadlock*
 - 8.10.3. Applicare i *Deadlock* alle meccaniche di gioco

Modulo 9. Sistemi economici gamificati

- 9.1. Sistemi *Free to Play*
 - 9.1.1. Caratterizzazione delle economie *Free to Play* e dei principali punti di monetizzazione
 - 9.1.2. Architetture nelle economie *Free to Play*
 - 9.1.3. Progettazione economica
- 9.2. Sistemi *Freemium*
 - 9.2.1. Caratterizzazione delle economie *Freemium* e dei principali punti di monetizzazione
 - 9.2.2. Architetture delle economie *Play to Earn*
 - 9.2.3. Progettazione economica
- 9.3. Sistemi *Pay to Play*
 - 9.3.1. Caratterizzazione delle economie *Pay to Play* e dei principali punti di monetizzazione
 - 9.3.2. Architetture nelle economie *Pay to Play*
 - 9.3.3. Progettazione economica

- 9.4. Sistemi basati su PvP
 - 9.4.1. Caratterizzazione delle economie basate sul *Pay to play* e principali punti di monetizzazione
 - 9.4.2. Architettura nelle economie PvP
 - 9.4.3. Workshop di progettazione economica
- 9.5. Sistema di *Season*
 - 9.5.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Season* e principali punti di monetizzazione
 - 9.5.2. Architettura nelle economie *Season*
 - 9.5.3. Progettazione economica
- 9.6. Sistemi economici in *Sandbox* o *Mmorpg*
 - 9.6.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Sandbox* e principali punti di monetizzazione
 - 9.6.2. Architettura nelle economie *Sandbox*
 - 9.6.3. Progettazione economica
- 9.7. Sistema *Trading Card Game*
 - 9.7.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Trading Card Game* e principali punti di monetizzazione
 - 9.7.2. Architettura nelle economie *Trading Card Game*
 - 9.7.3. Workshop di progettazione economica
- 9.8. Sistemi PvE
 - 9.8.1. Caratterizzazione delle economie basate su PvE e principali punti di monetizzazione
 - 9.8.2. Architettura nelle economie PvE
 - 9.8.3. Workshop di progettazione economica
- 9.9. Sistemi di scommesse
 - 9.9.1. Caratterizzazione delle economie basate sulle scommesse e principali punti di monetizzazione
 - 9.9.2. Architettura nelle economie di scommesse
 - 9.9.3. Progettazione economica
- 9.10. Sistemi dipendenti da economie esterne
 - 9.10.1. Caratterizzazione delle economie dipendenti e principali punti di monetizzazione
 - 9.10.2. Architettura nelle economie dipendenti
 - 9.10.3. Progettazione economica

Modulo 10. Analisi dei videogiochi *Blockchain*10.1. *Star Atlas*

- 10.1.1. Meccanica del gioco
- 10.1.2. Sistema economico
- 10.1.3. Usability

10.2. *Outer Ring*

- 10.2.1. Meccanica del gioco
- 10.2.2. Sistema economico
- 10.2.3. Usability

10.3. *Axie Infinity*

- 10.3.1. Meccanica del gioco
- 10.3.2. Sistema economico
- 10.3.3. Usability

10.4. *Splinterlands*

- 10.4.1. Meccanica del gioco
- 10.4.2. Sistema economico
- 10.4.3. Usability

10.5. *R-Planet*

- 10.5.1. Meccanica del gioco
- 10.5.2. Sistema economico
- 10.5.3. Usability

10.6. *Ember Sword*

- 10.6.1. Meccanica del gioco
- 10.6.2. Sistema economico
- 10.6.3. Usability

10.7. *Big Time*

10.7.1. Meccanica del gioco

10.7.2. Sistema economico

10.7.3. Usability

10.8. *Gods Unchained*

10.8.1. Meccanica del gioco

10.8.2. Sistema economico

10.8.3. Usability

10.9. *Illuvium*

10.9.1. Meccanica del gioco

10.9.2. Sistema economico

10.9.3. Usability

10.10. *Upland*

10.10.1. Meccanica del gioco

10.10.2. Sistema economico

10.10.3. Usability



*Iscriviti, non tralasciare le tue ambizioni.
Impara a creare e dare le migliori finiture in
Crypto-Gaming e Economia Blockchain per
Videogiochi grazie a questo Master Privato*

06 Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

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

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

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Materiali di studio

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

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



Master class

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

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



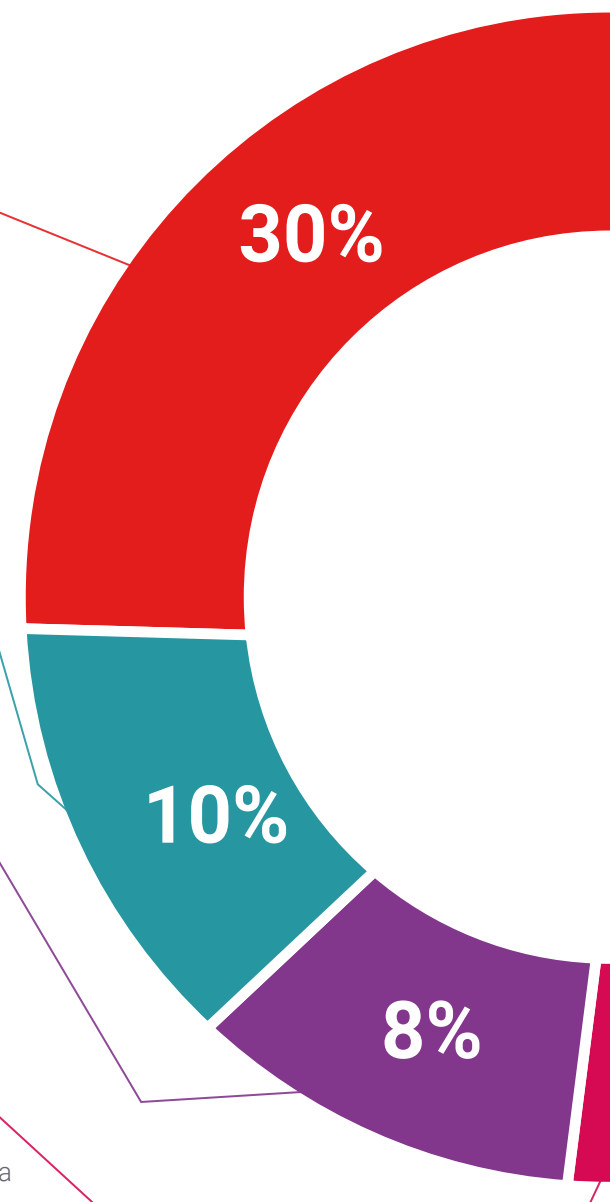
Pratiche di competenze e competenze

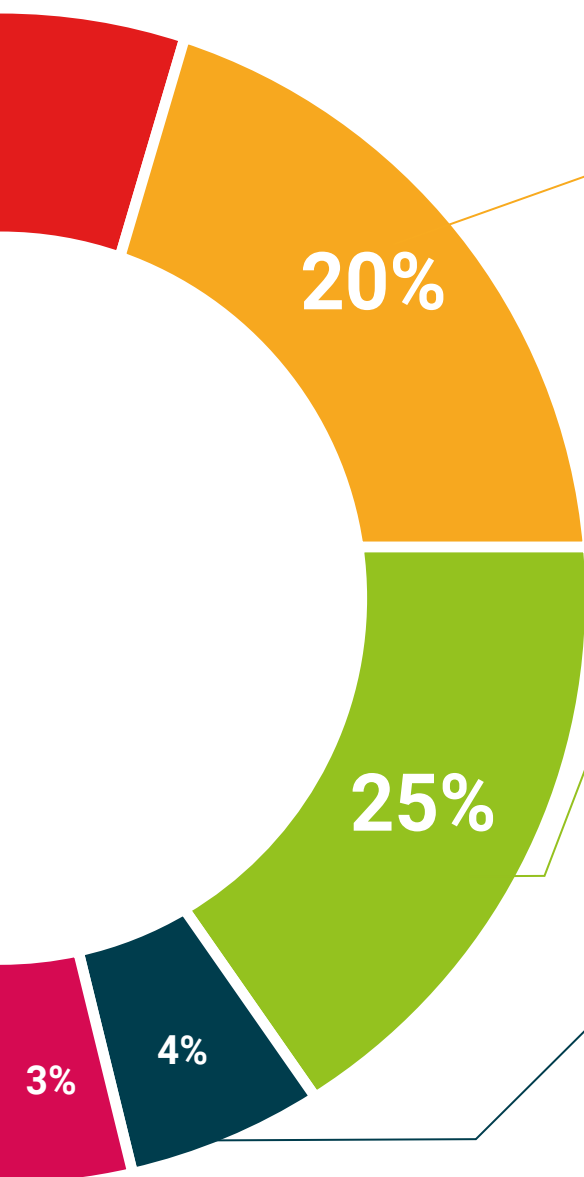
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lettere complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



07 Titolo

Il Master Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

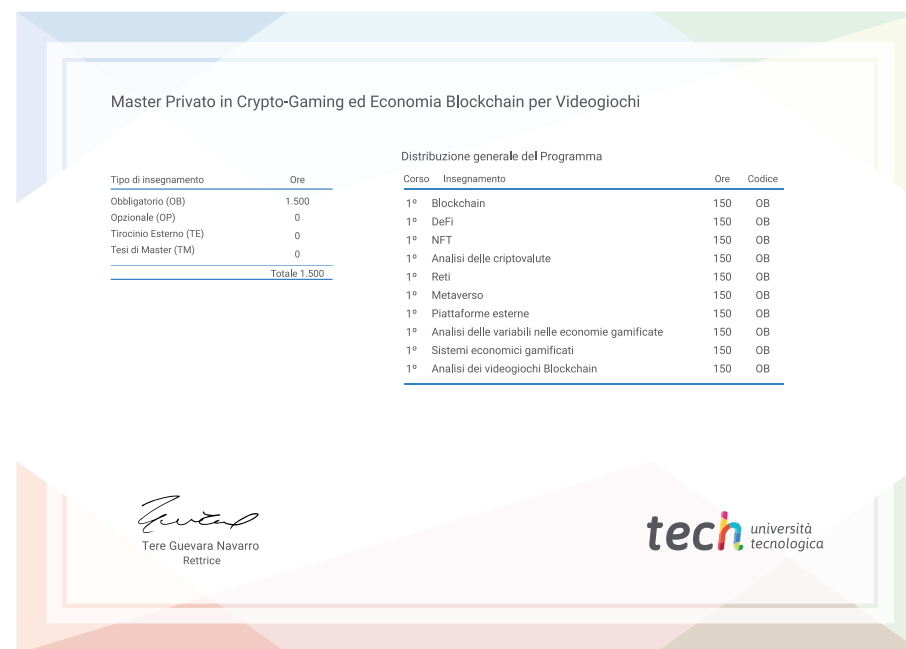
Questo **Master Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

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

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

Titolo: **Master Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi**

Ore Ufficiali: **1.500 o.**



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

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



Master Privato
Crypto-Gaming ed Economia
Blockchain per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Privato

Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi

