

Esperto Universitario

Blockchain per Videogiochi e Metaverso



Esperto Universitario Blockchain per Videogiochi e Metaverso

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 mesi**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-blockchain-videogiochi-metaverso

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Nel 2016 sono stati creati i videogiochi *Blockchain*, in cui i giocatori possono guadagnare denaro attraverso le criptovalute. La padronanza dell'attuale panorama tecnologico è complessa a causa della velocità di trasformazione del Metaverso. La crescente popolarità degli NFT nel mondo virtuale costringe i professionisti dell'informatica ad aggiornarsi e a conoscere queste nuove tendenze dei consumatori. La potenziale redditività dei progetti emergenti è molto attraente per diverse industrie, sia nei videogiochi che in qualsiasi altro contesto. Per questo motivo, la figura di uno specialista in *Blockchain* per videogiochi e metaversi diventa essenziale. Grazie alla modalità 100% online di questo programma, gli studenti acquisiranno le competenze necessarie ad affrontare qualsiasi sfida a livello imprenditoriale, sia che siano lavoratori dipendenti che autonomi.



“

Gli NFT sono visti come la risposta digitale ai beni da collezione, indirizza la tua carriera sullo studio della Blockchain nei videogiochi e addentrati nel mercato virtuale”

L'Esperto Universitario in Blockchain per Videogiochi e Metaverso è in grado di esplorare, analizzare e prevedere le tendenze in aumento e in calo del mondo virtuale, posizionando il professionista dell'informatica in una posizione privilegiata tra gli specialisti di questi ambienti.

L'inarrestabile crescita e l'impegno di grandi marchi internazionali e nazionali nel campo della *Blockchain*, genera un interessante circolo virtuoso nella domanda e offerta che provoca un aumento della richiesta di esperti del settore.

Recentemente artisti e sviluppatori di videogiochi hanno fatto il salto alle NFT, approfittando la spinta e l'investimento milionario che sta ricevendo. Questo programma fornisce agli studenti la visione e i concetti necessari ad apprendere la struttura del Metaverso e l'architettura *Blockchain*.

Grazie alla modalità e all'aula virtuale, i professionisti dell'informatica che desiderino aggiornare le loro conoscenze sul Metaverso potranno combinare il loro lavoro quotidiano con il programma. TECH garantisce contenuti di qualità e aggiornati, che possono essere visualizzati e scaricati da qualsiasi dispositivo 24 ore al giorno, 7 giorni alla settimana.

Questo **Esperto Universitario in Blockchain per Videogiochi e Metaverso** 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



È la tua occasione per entrare a pieno titolo nei mercati Blockchain per Videogiochi e far crescere il tuo futuro”

“

Comodamente da casa, ti basta un clic per acquisire le conoscenze e le tecniche più richieste nell'attuale panorama tecnologico”

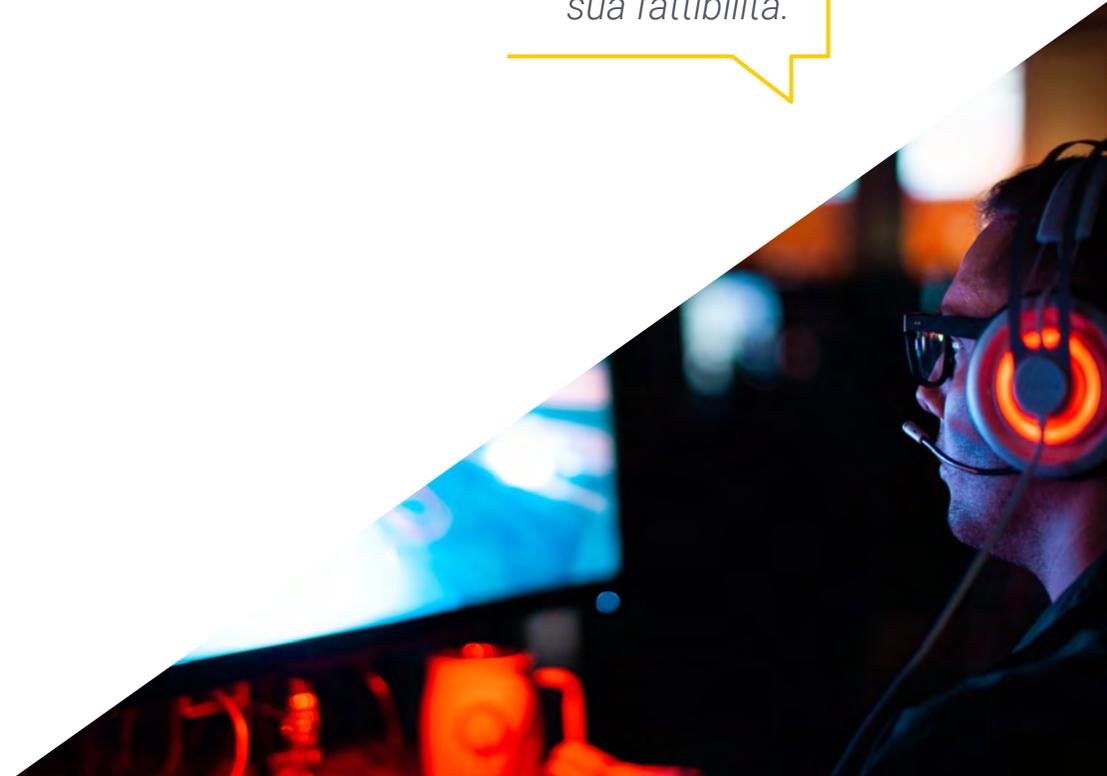
Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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.

Scopri come funziona la tecnologia Bitcoin e impara a distinguere tra catene pubbliche, private o ibride.

Conosci e apprendi il processo di generazione di uno Smart Contract, le sue possibilità di crescita e la sua fattibilità.



02

Obiettivi

È necessaria una solida base per supportare il processo decisionale negli investimenti in *Blockchain* e, più specificamente, nei videogiochi. Qualsiasi iniziativa mal ponderata o non fondata può portare a errori irreversibili e a perdite di capitale. Attraverso casi reali e con l'aiuto dei più consolidati esperti del panorama tecnico-virtuale, gli studenti approfondiranno i concetti del Metaverso che permetteranno loro di destreggiarsi in un mercato in forte espansione che muove milioni di *token* ogni giorno, e di applicarli a nuovi scenari lavorativi.



“

Raggiungere nuovi obiettivi, aprire la mente e posizionarsi come riferimento nel settore IT è possibile grazie a 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



Scoprirai a cosa servono i Wallet, quale gerarchia hanno a seconda che siano Hot o Cold e quale applicabilità hanno secondo i mercati Blockchain"





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. *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 3. *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

Direzione del corso

Ogni giorno la tecnologia *Blockchain* avanza a passi da gigante, quindi il programma deve essere in linea con le esigenze del mercato. La selezione del personale docente per insegnare l'Esperto Universitario in Blockchain per Videogiochi e Metaverso è stata attentamente realizzata per garantire che gli studenti acquisiscano le tecniche e le competenze che consentano loro di essere all'avanguardia e di avere un'ottima padronanza della struttura e della fattibilità del mondo virtuale. Le metodologie impiegate portano a un progresso giornaliero dell'apprendimento in conformità con gli esigenti standard di qualità di TECH.



“

L'immersione nel Metaverso può essere scorrevole se acquisita insieme a professionisti che mettono in pratica le loro conoscenze ogni giorno nei loro progetti personali e professionali”

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. 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



04

Struttura e contenuti

In TECH diamo valore all'esigenza di conciliare lo studio con gli impegni familiari e di lavoro, pertanto il programma si svolge nell'arco di 6 mesi ed è suddiviso in 3 blocchi presentati in modalità 100% online, consentendo agli studenti di apprendere in modo facile e interattivo. Attraverso contenuti multimediali, letture complementari e simulazioni di casi reali, il personale docente fornirà i concetti chiave che permetteranno allo studente di concludere il programma in qualità di esperto in Blockchain per Videogiochi e Metaverso.



“

La sicurezza di saper controllare e gestire anche gli aspetti meno conosciuti del Metaverso, la otterrai con il miglior personale docente e insieme a TECH”

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. Metaverso

- 2.1. *Metaverso*
 - 2.1.1. *Metaverso*
 - 2.1.2. *Impatto sull'economia mondiale*
 - 2.1.3. *Impatto sullo sviluppo delle economie gamificate*
- 2.2. *Forme di accessibilità*
 - 2.2.1. *VR*
 - 2.2.2. *Computer*
 - 2.2.3. *Dispositivi mobili*
- 2.3. *Tipi di Metaverso*
 - 2.3.1. *Metaverso tradizionale*
 - 2.3.2. *Metaverso Blockchain centralizzato*
 - 2.3.3. *Metaverso Blockchain decentralizzato*
- 2.4. *Metaverso come spazio di lavoro*
 - 2.4.1. *Idea di lavoro nel Metaverso*
 - 2.4.2. *Creazione di servizi all'interno del Metaverso*
 - 2.4.3. *Punti critici da considerare per la generazione di impieghi*
- 2.5. *Metaverso come spazio di socializzazione*
 - 2.5.1. *Sistemi di interazione tra utenti*
 - 2.5.2. *Meccanismi di socializzazione*
 - 2.5.3. *Forme di monetizzazione*
- 2.6. *Metaverso come spazio di intrattenimento*
 - 2.6.1. *Spazi di allenamento nel Metaverso*
 - 2.6.2. *Modalità di gestione degli spazi adibiti all'allenamento*
 - 2.6.3. *Categorie di spazi di allenamento nel Metaverso*

- 2.7. Sistema per l'acquisto e l'affitto di spazio nel Metaverso
 - 2.7.1. *Lands*
 - 2.7.2. *Aste*
 - 2.7.3. *Vendita diretta*
- 2.8. *Second Life*
 - 2.8.1. *Second Life* come pioniere dell'industria del Metaverso
 - 2.8.2. Meccanica del gioco
 - 2.8.3. Strategie di monetizzazione adottate
- 2.9. *Decentraland*
 - 2.9.1. *Decentraland* come Metaverso più remunerativo
 - 2.9.2. Meccanica del gioco
 - 2.9.3. Strategie di monetizzazione adottate
- 2.10. *Meta*
 - 2.10.1. *Meta*, l'azienda con il maggior impatto nello sviluppo di un Metaverso
 - 2.10.2. Impatto sul mercato
 - 2.10.3. Dettagli del progetto

Modulo 3. Analisi dei videogiochi *Blockchain*

- 3.1. *Star Atlas*
 - 3.1.1. Meccanica del gioco
 - 3.1.2. Sistema economico
 - 3.1.3. Usability
- 3.2. *Outer Ring*
 - 3.2.1. Meccanica del gioco
 - 3.2.2. Sistema economico
 - 3.2.3. Usability
- 3.3. *Axie Infinity*
 - 3.3.1. Meccanica del gioco
 - 3.3.2. Sistema economico
 - 3.3.3. Usability
- 3.4. *Splinterlands*
 - 3.4.1. Meccanica del gioco
 - 3.4.2. Sistema economico
 - 3.4.3. Usability

- 3.5. *R-Planet*
 - 3.5.1. Meccanica del gioco
 - 3.5.2. Sistema economico
 - 3.5.3. Usability
- 3.6. *Ember Sword*
 - 3.6.1. Meccanica del gioco
 - 3.6.2. Sistema economico
 - 3.6.3. Usability
- 3.7. *Big Time*
 - 3.7.1. Meccanica del gioco
 - 3.7.2. Sistema economico
 - 3.7.3. Usability
- 3.8. *Gods Unchained*
 - 3.8.1. Meccanica del gioco
 - 3.8.2. Sistema economico
 - 3.8.3. Usability
- 3.9. *Illuvium*
 - 3.9.1. Meccanica del gioco
 - 3.9.2. Sistema economico
 - 3.9.3. Usability
- 3.10. *Upland*
 - 3.10.1. Meccanica del gioco
 - 3.10.2. Sistema economico
 - 3.10.3. Usability



Analizzare i videogiochi Blockchain, le loro meccaniche di gioco, il loro sistema economico e la loro usabilità, sarà parte della tua quotidianità come professionista informatico”

05 Metodologia

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

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



“

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

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

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

“

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



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



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

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

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

“

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

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

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

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

Metodologia Relearning

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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



Materiali di studio

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

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



Master class

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

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



Pratiche di competenze e competenze

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



Letture complementari

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





Casi di Studio

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



Riepiloghi interattivi

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

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



Testing & Retesting

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



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Blockchain per Videogiochi e Metaverso garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Blockchain per Videogiochi e Metaverso** 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 **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Blockchain per Videogiochi e Metaverso**

N° Ore Ufficiali: **450 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 inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Blockchain per Videogiochi
e Metaverso

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Blockchain per Videogiochi e Metaverso