

高级硕士

区块链经济学和电子
游戏中的NFT



高级硕士 区块链经济学和电子 游戏中的NFT

- » 模式:在线
- » 时长: 2年
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/information-technology/advanced-master-degree/advanced-master-degree-economics-blockchain-nft-video-games

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

能力

16

04

课程管理

20

05

结构和内容

26

06

方法

42

07

学位

50

01 介绍

整个世界都在发生变化,人们赌博和赚钱的方式也随之改变。区块链技术和 NFT 模式的出现和整合彻底改变了视频游戏环境,使这项活动不仅具有娱乐性,还具有经济性。这就是为什么就业市场正在寻找有能力将区块链技术和不可替代代币 (NFT) 融入其创作的专业人才。在此基础上,TECH 提供了大量新颖的内容、工具、技术和策略,这些都是游戏行业区块链的特点。所有这一切都浓缩在一个以 100% 在线模式而著称的学位中。





“

Axie Infinity 等游戏通过在其结构中使用区块链和 NFT 技术,正在彻底改变游戏世界。如果你想成为这方面的专家,请不要犹豫,参加这个课程,它是市场上最完整的课程”

2003年,第一个虚拟社区"第二人生"只是20年后虚拟游戏革命的前奏:区块链和NFT技术。因此,考虑到这些技术在未来几十年将继续发展,世嘉(SEGA)、Square Enix和Zynga等大公司已经开始寻找能够将区块链和NFT技术整合到游戏中的新程序员。

因此,考虑到这是一个不断发展的行业,不仅需要区块链相关技术方面的专业知识,还需要其商业应用和DeFi服务方面的专业知识,TECH准备了这个完整的学位。

会议将深入探讨公共区块链的发展及其在游戏行业中的应用,特别强调安全和成功项目的最佳工具。简而言之,这是一门将区块链编程规范和基于加密游戏的经济结合在一起的课程,是一门集理论和实践于一体的强化课程。

通过这种方式,在短短24个月的强化在线学习中,计算机科学家将更新他们在区块链网络空间安全所涉及的技术、每种情况下最常用的平台或区块链架构设计等问题上的知识。在全球最大在线大学的学术支持下,这是一个了解不断发展的行业的独特机会。

这个**区块链经济学和电子游戏中的NFT高级硕士**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由区块链经济学和视频游戏开发方面的专家介绍案例研究的发展
- ◆ 图形化、示意图和突出的实用内容,为专业实践提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 其特别关注IT行业的创新方法
- ◆ 和编程
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



更新你的知识,学习如何设计和构建区块链架构,感谢这位TECH高级硕士"

“

专业化从未如此简单方便。在 TECH, 你会发现一种全新的学习方式正在彻底改变传统大学的基础”

本课程采用最新的教育技术, 将为你提供有关密码游戏世界的最新、易学的内容。

虚拟现实世界正在颠覆数字世界。如果你也想对这些复杂的结构进行编程, 那么这款 高级硕士 就是你的最佳选择。

其教学人员包括来自通信领域的专业人士, 他们将自己的工作经验带入这个课程, 以及来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的, 将允许专业人员进行情景式学习, 即一个模拟的环境, 提供一个沉浸式的学习程序, 为真实情况进行培训。

课程的设计重点是基于问题的学习。通过这种方式, 学生必须尝试解决整个学程中出现的不同专业实践情况。要做到这一点, 专业人员将得到由知名专家制作的互动视频的创新系统的帮助。



02 目标

TECH 制定学习课程的目标很明确：通过提供各种选择，不仅帮助专业人员实现专业化，而且帮助他们在发展潜力巨大的行业中实现专业化，从而始终走在教育的前沿。因此，这个高级硕士的学生将进入一个学术领域，掌握必要的知识，在这个蓬勃发展的行业中取得全面成功。



“

这是一个难得的学术机会，你可以与世界上最大的数字大学一起，在区块链编程方面继续成长”



总体目标

- ◆ 就良好的安全实践得出结论
- ◆ 注意区块链可能有的漏洞
- ◆ 分析公共 区块链 发展对未来的影响
- ◆ 为生产中的 Hyperledger Besu 客户端上的应用程序制定设计标准
- ◆ 建立基于Hyperledger Besu的网络管理和配置方面的知识
- ◆ 在开发依赖 区块链网络的应用程序时, 推广最佳实践, 特别是基于 以太坊 和 Hyperledger Besu 客户端的应用程序
- ◆ 根据行业和公司需求, 将学生现有的知识与质量、努力的衡量和发展的评估等概念相结合, 提高作为区块链开发者的价值
- ◆ 学习有关 Hyperledger Fabric 包含的内容及其工作原理的专业知识
- ◆ 浏览 Hyperledger 费借出的资源
- ◆ 讨论 Hyperledger Fabric 功能
- ◆ 开发 Fabric 的主要用例
- ◆ 确定什么是开放金融
- ◆ 分析加密世界的演变
- ◆ 确定适用于技术提供的不同业务模式的法规
- ◆ 建立加密世界及其关键方面的知识库
- ◆ 识别实际项目中可能存在的法律风险
- ◆ 确定物流流程, 以确定当前物流流程的主要需求和差距
- ◆ 展示技术的潜力并验证解决方案是否符合需求
- ◆ 分阶段实施解决方案, 以便从项目开始就可以提取价值, 并且可以根据使用和学习程度进行调整
- ◆ 分析为什么或为什么不在学生所处的环境中应用区块链的解决方案
- ◆ 学习有关分布式技术逻辑概念的专业知识作为比较优势
- ◆ 系统地、深入地识别区块链技术的运作, 发展其优势和劣势是如何与它的架构运作方式联系起来的
- ◆ 分析区块链经济背景下的去中心化金融的主要特征
- ◆ 确立不可伪造的代币的基这个特征, 其运作和部署从出现到现在
- ◆ 了解NFTs与区块链的联系, 研究从不可伪造的代币中产生和提取价值的策略
- ◆ 揭露主要加密货币的特点, 它们的使用, 与全球经济和虚拟游戏化项目的融程度



具体目标

模块1.利用公共区块链进行开发:以太坊、恒星和 Polkadot

- ◆ 扩展开发区块链领域的技能
- ◆ 开发案例的实际例子
- ◆ 在实践中汇编有关区块链的通用知识
- ◆ 分析公共区块链的运行
- ◆ 获得 Solidity 经验
- ◆ 建立不同公共区块链之间的关系
- ◆ 在公共区块链上创建项目

模块2.区块链技术。密码学与安全

- ◆ 制定分析信息和侦测互联网欺骗行为的方法
- ◆ 规划互联网搜索策略
- ◆ 确定最合适的工具来对互联网上的犯罪行为进行归因
- ◆ 使用 Logstash、Elasticsearch 和 Kibana 工具部署环境
- ◆ 了解分析师在研究活动中面临的风险
- ◆ 根据钱包或地址的可用性开展研究工作
- ◆ 识别混合器被用于模糊交易轨迹的可能迹象

模块3.企业 区块链 开发:Hyperledger Besu

- ◆ 确定 Hyperledger Besu 可用的共识协议中的关键配置点
- ◆ 正确调整 Hyperledger Besu 服务的规模以支持业务应用程序
- ◆ 使用 Hyperledger Besu 在开发用于质量验证的自动化测试协议
- ◆ 使用 Hyperledger Besu 建立生产环境的安全标准
- ◆ 在 Hyperledger Besu 客户端中编译不同类型的配置
- ◆ 使用 Hyperledger Besu 确定应用程序的大小标准
- ◆ 加强对 Hyperledger Besu 中实施的共识机制运作的了解
- ◆ 定义基于 Hyperledger Besu 的基础设施和应用程序开发实施中最有趣的技术堆栈

模块4.企业 区块链 开发:Hyperledger Fabric

- ◆ 学习有关 Hyperledger 和 Fabric 的专业知识
- ◆ 确定交易的内部运作
- ◆ 用Fabric解决一个问题
- ◆ 展开Fabric
- ◆ 获得部署 Fabric的经验

模块5.基于区块链的主权身份

- ◆ 分析不同技术 区块链 能开发数字身份模型的区块链技术
- ◆ 分析自主数字身份的提议
- ◆ 评估实施自主数字身份模型时对公共行政的影响
- ◆ 为开发基于以下技术的数字身份解决方案奠定基础 区块链
- ◆ 学习有关数字身份的专业知识
- ◆ 确定区块链中身份的内部运作机制 区块链

模块6.区块链及新应用:DeFi 和 NFT

- ◆ 评估稳定币的重要性
- ◆ 检查 Maker、Augur 和 Gnosis 协议
- ◆ 确定 AAVE 协议
- ◆ 确定 Uniswap 的重要性
- ◆ 深入研究 Sushiswap 的哲学
- ◆ 分析 dY/dX 和 Synthetix
- ◆ 确定交换 NFT 的最佳市场

模块7.区块链法律影响

- ◆ 学习有关白皮书概念的专业知识
- ◆ 确定加密资产的法律要求
- ◆ 确定加密货币监管的法律含义
- ◆ 制定代币和 ICO 法规
- ◆ 将现行法规与 EIDAS 法规进行对比和比较
- ◆ 审查当前对 NFT 的监管

模块8.区块链架构设计

- ◆ 开发架构的基础
- ◆ 生成网络专业知识 区块链
- ◆ 评估参与其中的部分
- ◆ 确定基础架构要求
- ◆ 确定部署选项
- ◆ 投产训练



模块9.应用于物流的区块链

- ◆ 检查公司的运营和系统实际情况,以了解改进需求和未来的解决方案,并利用区块链
- ◆ 确定最适合公司需求和挑战的 成为 模型解决方案
- ◆ 分析具有计划和宏观解决方案协议的业务案例,以供高管批准
- ◆ 通过 POC 展示应用程序的潜力和范围及好处以获得运营批准
- ◆ 与所有者和利益相关者一起制定项目计划,开始功能定义工作并确定冲刺阶段的优先次序
- ◆ 根据用户故事开发解决方案,并开始测试和验证以投入生产
- ◆ 为变革管理和实施区块链制定具体计划 区块链 将整个团队带入新的数字化思维和更具协作性的文化

模块10.区块链与公司

- ◆ 从心理上分析为什么我们应这个或不应这个实施一个项目 区块链项目 的原因
- ◆ 检查我们在实施基于 DLT 技术的产品时遇到的挑战
- ◆ 运用我们的知识和思维工具来理解区块链的项目导向和概念
- ◆ 把庞大的区块链宇宙给我们的所有可能性结合起来,分布式、DeFi等。判断一个区块链项目是否正确
- ◆ 能够辨别有意义的项目和与这个技术相关的炒作

模块11.区块链

- ◆ 识别 Blockchain技术的组成部分
- ◆ 确定Blockchain 在创业项目中的优势
- ◆ 在规划游戏化经济项目时,根据拟议目标选择特设网络类型
- ◆ 选择和管理钱包(数字钱包)

模块12.DeFi

- ◆ 获得必要的知识以利用基于DeFi的项目
- ◆ 确定分散的金融为游戏化经济提供的优势
- ◆ 识别在使用DeFi时可承担的不同程度的风险
- ◆ 描述去中心化的市场如何构成DeFi应用
- ◆ 识别与游戏化经济部门相关的层次

模块13.NFT

- ◆ 挖掘新的 NFT
- ◆ 确定 NFT 的特性
- ◆ 从NFT技术中产生创新战略
- ◆ 在游戏化经济中引入NFTs
- ◆ 了解游戏化经济中NFT采矿系统的运作情况
- ◆ 识别NFT在市场上的价值
- ◆ 采用NFT价值化战略

模块14.加密货币分析

- ◆ 辨别最适合未来创业的加密货币
- ◆ 对加密货币的性能作出估计
- ◆ 解读加密货币的繁荣和萧条
- ◆ 项目是否正确



Blockchain

模块15.网络

- ◆ 通过每个网络的使用实例和主要特点,为未来的工作中提出的目的,区分出网络的最佳选择
- ◆ 了解网络的运作,并在此基础上制定战略
- ◆ 制定计划,在网络的基础上提高用户的可及性

模块16.元宇宙

- ◆ 通过对成这个、技术资源和未来风险目标的分析,分析你的游戏的沉浸式形式
- ◆ 根据其在经济体系中的地位,对元宇宙中的空间进行分类
- ◆ 制订与元老级经济体系有关的工作
- ◆ 在元宇宙中管理登陆系统

模块17.外部平台

- ◆ 了解提供加密货币、区块链、去中心化经济和NFT相关服务的主要平台的工具
- ◆ 使用外部平台来增加区块链游戏项目内的价值产生
- ◆ 了解DEX的运作

模块18.游戏化经济中的变量分析

- ◆ 将游戏中的元素按其在游戏最终经济中的发生率进行分类
- ◆ 识别游戏中的经济变量在多大程度上可以被归入其类别中
- ◆ 理解两个或多个经济变量之间的比例和反比例关系

模块19.游戏化的经济体系

- ◆ 建立游戏的经济性
- ◆ 发展长期可持续的经济环境
- ◆ 描述区块链经济在一个风险项目中的关键点
- ◆ 确定构成区块链游戏经济系统的元素网络的行为方式
- ◆ 将游戏的经济性定位在拟议的盈利目标上

模块20.区块链视频游戏的分析

- ◆ 辨别哪些经济战略在目前的市场项目中表现出最大的稳定性和盈利性
- ◆ 确定游戏化经济项目的稳定性和盈利性的边际
- ◆ 根据区块链游戏的参与度、稳定性和盈利性掌握其市场趋势

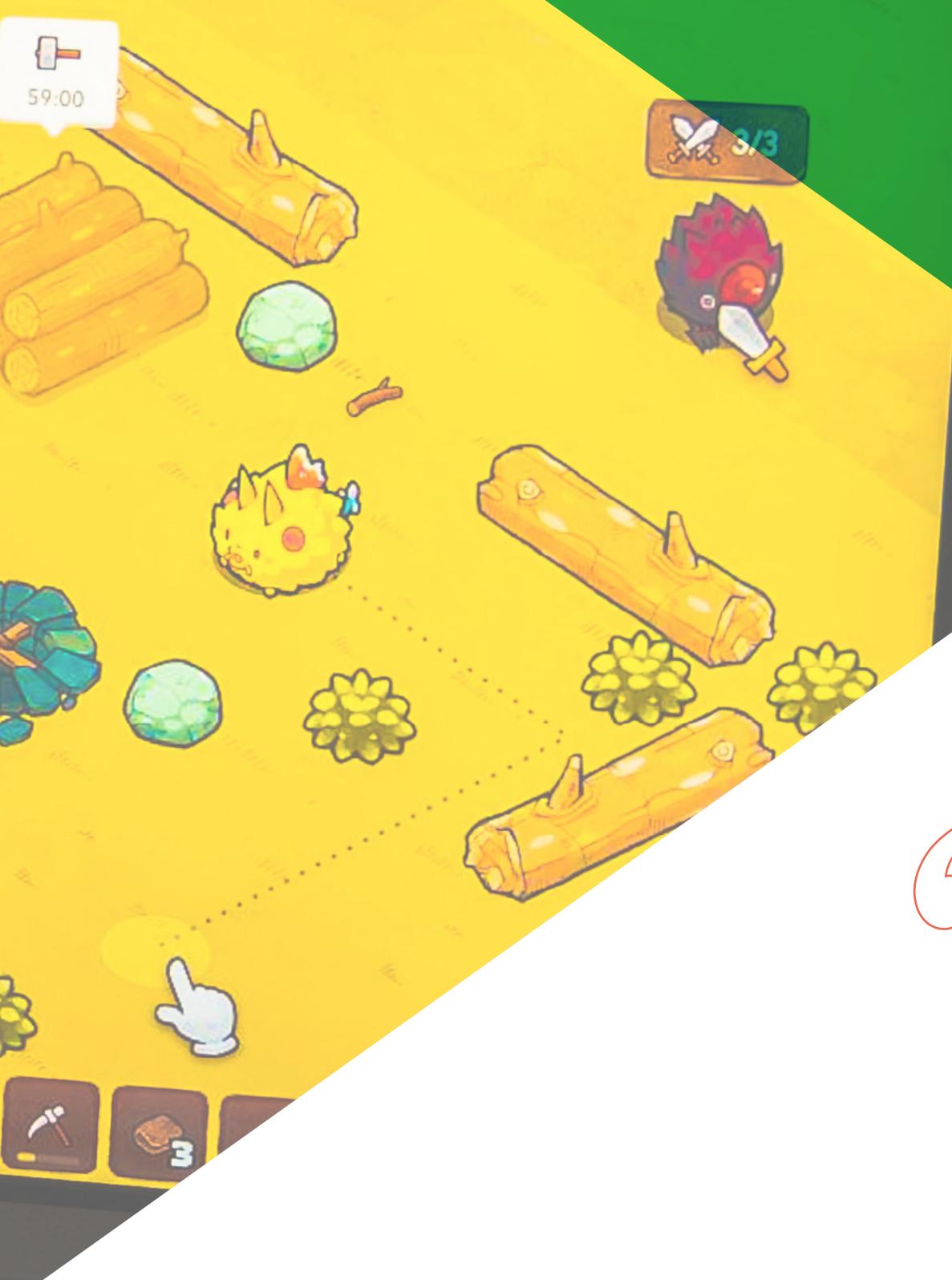


通过这位技术大师,
你将学习如何开发公
共和企业区块链结构"

03 能力

成功完成区块链经济学和电子游戏中的 NFT 大硕士课程的学生将能够在 区块链 和 NFT 结构的设计、建设和维护领域执行大量高度专业化的任务。因此, 这个学程结合了两个部分, 提供可以在不同情况和专业环境中交叉和使用互补知识。通过这种方式, 学生们将经历一个全面的学习过程, 在这个发展前景几乎无限广阔的行业中成为真正的专家。





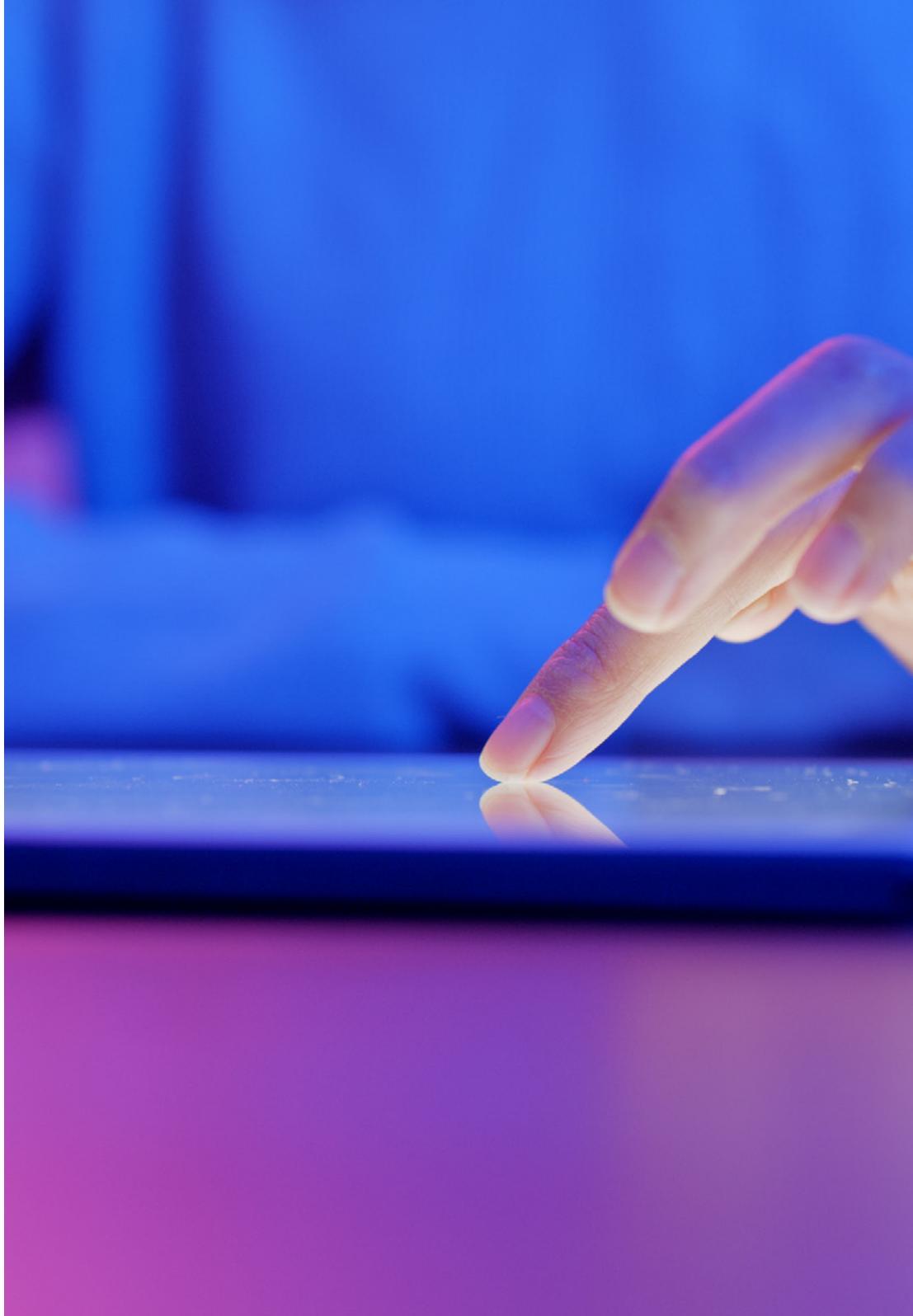
“

成为加密游戏领域的专业人才。这将为你们在这一领域开辟一个充满希望的未来”



总体能力

- ◆ 确定只有在持有地址时才能从实际持有的钱包中收集信息的程度
- ◆ 解决Hyperledger Fabric项目的部署问题
- ◆ 评估当前数字身份模式的隐私和数据安全的影响
- ◆ 确定使用区块链技术来部署基于数字身份的解决方案的好处
- ◆ 评估新的被动收入形式
- ◆ 审查部署自我主权数字身份模型对公民的主要优势
- ◆ 编译基于区块链的数字身份模型正在改变组织流程的用例
- ◆ 了解区块链的革命性,并根据它的运作方式来规划创业目标
- ◆ 确定DeFi模式在未来创业中的潜力和优势,管理与其他经济模式的主要差异
- ◆ 分析不可兑换代币与游戏化经济的关系和实施方法
- ◆ 理解元宇宙的运作和构成
- ◆ 计划将外部区块链平台整合到我们的游戏化项目中的方法





具体能力

- ◆ 学习关于以太坊作为公共区块链的专业知识
- ◆ 掌握 Stellar 平台
- ◆ 专注于 Polkadot 和 Substrate
- ◆ 确定适合每个项目的区块链网络
- ◆ 实现一个安全、稳定和可扩展的区块链网络
- ◆ 为公司和所有参与者的需要建立区块链的最佳解决方案和适用性
- ◆ 探索某些区块链发展的能力及其对金融和制药业的影响
- ◆ 分析实施区块链开发的最佳方式,重点是技术的基础知识
- ◆ 评估DeFi项目的风险水平
- ◆ 概述DeFi的借贷和交易策略
- ◆ 了解建立一个分散的虚拟空间的不同方式,并分析与这一市场现象有关的经济机会
- ◆ 确定 比特币 与 Altcoins的区别
- ◆ 诊断外部平台在特定区块链游戏化项目中的有用程度 Blockchain
- ◆ 区分游戏化经济中各种变量的影响程度
- ◆ 识别创建游戏化经济中的资产类型
- ◆ 建立基于游戏化经济变量的经济,并产生长期可持续的经济
- ◆ 根据对一个经济体系内部经济的研究,分析其成功的可能性
- ◆ 选择那些特点与我们的风险项目相似的项目,作为研究和验证未来战略的对象,在我们的数字资产中创造利润和价值



你将更深入地了解游戏化经济环境,成为真正的专家。不要再犹豫了,今天就报名参加这项计划吧"

04 课程管理

该课程的教师由在 区块链环境、加密货币和 NFT 行业拥有丰富经验的专业人士组成。真实、活跃的专家将指导并向学生传授游戏化经济建设的最新进展,以及在每种情况下的维护和必要的网络安全措施。基于上述原因,对于希望向最优秀的人学习的学生来说,这位大法师是一个难得的机会。





“

向最优秀的人学习将确保你在
职业生涯中取得成功。这就是为
什么 TECH 始终致力于为你提供
学术市场上最完整的教学团队”

管理人员



Torres Palomino, Sergio 先生

- 拥有区块链专业知识的计算机工程师
- 西班牙电信区块链负责人
- Signeblock 区块链 架构师
- Blocknitive 区块链 开发人员
- O'Really Media Books的作家和出版商
- 研究生课程和 区块链相关课程讲师
- 毕业于圣巴勃罗CEU大学计算机工程专业
- 大数据架构硕士
- 大数据与商业分析硕士



Olmo Cuevas, Alejandro 先生

- 游戏设计师和视频游戏的区块链经济体
- Seven Moons Studios区块链游戏创始人
- Niide项目创始人
- 幻想叙事和诗意散文的作家

教师

Triguero Tirado, Enrique 先生

- ◆ UPC-Threepoints的区块链基础设施技术官员
- ◆ Ilusiak公司的首席技术官
- ◆ 伊卢西亚克和德勤的项目管理官员
- ◆ Everis的ELK工程师
- ◆ Everis的系统架构师
- ◆ 毕业于巴伦西亚理工大学计算机系统技术专业
- ◆ ThreePoints和瓦伦西亚理工大学的区块链及商业应用硕士

Callejo Gonzáles, Carlos 先生

- ◆ 常务董事兼 Block Impulse 创始人
- ◆ 斯托肯资这个首席技术官
- ◆ Club Crypto Actual 顾问
- ◆ 加密货币顾问为你提供全面支持
- ◆ 应用区块链硕士
- ◆ 信息与电信系统高级学位

De Araujo, Rubens Thiago 先生

- ◆ 西班牙电信全球技术公司供应链 IT 区块链项目经理
- ◆ 巴西Telefónica项目和物流创新经理
- ◆ 大学专业课程教师
- ◆ 获得 SENAC 大学 PMI 项目管理硕士学位。巴西
- ◆ 毕业于 SENAC 大学技术物流专业。巴西

Foncuberta, Marina 女士

- ◆ ATH21区块链、网络安全、IT、隐私与数据保护高级协理律师
- ◆ San Pablo CEU 大学讲师:主讲 "法律与新技术":区块链
- ◆ 品诚律师事务所, 区块链网络安全、IT、隐私与数据保护部
- ◆ 作为借调计划一部分的律师, 技术、隐私和数据保护部, Wizink
- ◆ 作为借调计划一部分的律师, IBM 网络安全、IT、隐私和数据保护部
- ◆ 科米亚斯主教大学法律学位和商业研究文凭。
- ◆ 马德里罗马教皇大学 (ICADE) 知识产权和工业产权硕士
- ◆ 法律和区块链计划:“区块链:法律影响”

Olalla Bonal, Martín 先生

- ◆ 安永的高级区块链业务经理
- ◆ IBM的区块链客户技术专家
- ◆ Blocknitive的架构总监
- ◆ wedoIT (IBM子公司)的非关系型分布式数据库团队协调员
- ◆ Bankia的基础设施架构师
- ◆ T-Systems的布局部门主管
- ◆ Bing Data España S.L. 部门协调员

Vaño Francés, Juan Francisco 先生

- ◆ 计算机科学工程师
- ◆ Vivatopia 公司的 Solidity 工程师
- ◆ R. Belda Lloréns的高级计算机科学技术员
- ◆ 巴伦西亚理工大学的计算机科学工程师
- ◆ 擅长使用 Solidity 进行 DApp 编程和智能合约开发
- ◆ 数据科学工具课程

Salgado Iturrino, María 先生

- ◆ 具备区块链专业知识的软件工程师
- ◆ Inetum 伊比利亚和拉丁美洲区块链 经理
- ◆ Alastria 区块链生态系统身份委托核心团队负责人
- ◆ Indra软件开发人员
- ◆ 区块链相关研究生课程讲师
- ◆ 毕业于马德里康普斯顿大学 软件工程 专业。
- ◆ 马德里理工大学计算机工程硕士学位
- ◆ 大学 区块链应用开发专家

Seven Moons Studios

- ◆ Seven Moons Studios 区块链游戏联合创始人、游戏设计师兼游戏经济学家
- ◆ 区块链游戏的联合创始人、游戏设计师和游戏经济学家
- ◆ 网页设计师和专业电子游戏玩家
- ◆ 专业的在线扑克玩家和教师
- ◆ Arvato Services Bertelsmann的平面设计师
- ◆ Crypto Play to Earn Gaming的项目分析师和投资者
- ◆ 化学实验室技术员
- ◆ 平面设计师

García de la Mata, Íñigo 先生

- ◆ Grant Thornton 高级经理兼创新团队软件架构师
- ◆ Alastria 区块链生态系统区块链工程师
- ◆ UNIR区块链专家课程的教师
- ◆ Geekshub 区块链训练营的教师
- ◆ Ascendo Consulting 医疗保健与制药行业顾问
- ◆ ARTECHE 工程师
- ◆ 工业工程学士, 电子专业
- ◆ 科米阿斯主教大学电子与控制专业硕士。
- ◆ UNED 计算机工程学士
- ◆ 科米利亚斯宗座大学的 TFG 导师

Gálvez González, Danko Andrés 先生

- ◆ iide的商业顾问, 游戏化 Blockchain经济项目
- ◆ 学习教学项目的HTML和CCS程序员
- ◆ Movistar和Virgin Mobile的销售主管
- ◆ 普拉亚安查大学教育科学专业学士

Gálvez González, María Jesús 女士

- ◆ Dideco顾问和El Tabo市妇女部主任。
- ◆ AIEP专业学院的老师
- ◆ 埃尔塔博市社会部门负责人。
- ◆ 圣托马斯大学社会工作专业毕业。
- ◆ 人员战略管理和人才组织管理硕士。
- ◆ 智利圣地亚哥大学的内学文凭社会经济



Carrascosa Cobos, Cristina 女士

- ◆ 技术法和信息与传播技术使用方面的专业律师
- ◆ ATH21 主任兼创始人
- ◆ CoinDesk 专栏作家
- ◆ Cuatrecasas 律师事务所律师
- ◆ 德斯巴乔-布罗塞塔律师事务所律师
- ◆ 品诚梅森律师事务所律师
- ◆ IE 法学院商业咨询硕士学位
- ◆ CEF 税务与税收硕士学位
- ◆ 瓦伦西亚大学法学学士

Herencia, Jesús 先生

- ◆ OARO 数字资产经理
- ◆ Shareyourworld 创始人兼区块链顾问
- ◆ 农业信贷租赁与保理公司 IT 经理
- ◆ 区块链开放实验室首席执行官
- ◆ Mediasat 信息技术经理
- ◆ 马德里理工大学计算机系统工程文凭。
- ◆ AECHAIN 秘书长
- ◆ 成员:促进加密资产和 DLT 技术、以太坊马德里和 AECHAIN 研究的学术委员会

05

结构和内容

这个高级硕士课程的内容安排为 24 个月的完全在线教学,理论与实践完美结合。通过这种方式,并借助当前学术市场上最完整的教学资源,学生将沉浸在前所未有的教育体验中,深入了解 区块链 经济如何在电子游戏中发挥作用。这样,你就能设计和生成更有效、更实用的结构。



“

独特的内容, 高质量的教学模块结构, 让你能够深入了解以太坊、恒星和 Polkadot 等公共区块链的发展”

模块 1. 利用 区块链 公众以太坊、恒星和 Polkadot

- 1.1. 以太坊公共区块链
 - 1.1.1. 以太坊
 - 1.1.2. EVM 和 GAS
 - 1.1.3. Etherscan
- 1.2. 在以太坊上开发。坚固性
 - 1.2.1. 坚固性
 - 1.2.2. Remix
 - 1.2.3. 编译和执行
- 1.3. 以太坊框架。Brownie
 - 1.3.1. Brownie
 - 1.3.2. Ganache
 - 1.3.3. Brownie的部署
- 1.4. 测试智能合约
 - 1.4.1. 测试驱动开发 (TDD)
 - 1.4.2. Pytest
 - 1.4.3. 智能合约
- 1.5. 网络技术
 - 1.5.1. Metamask
 - 1.5.2. web3.js
 - 1.5.3. Ether.js
- 1.6. 实际项目同质化代币
 - 1.6.1. ERC20
 - 1.6.2. 创建我们的代币
 - 1.6.3. 部署和验证
- 1.7. 恒星区块链
 - 1.7.1. 恒星 区块链
 - 1.7.2. 生态系统
 - 1.7.3. 以太坊的比较
- 1.8. 恒星的编程
 - 1.8.1. Horizon
 - 1.8.2. 恒星 SDK
 - 1.8.3. 同质化代币的项目

- 1.9. 波卡项目
 - 1.9.1. 波卡项目
 - 1.9.2. 生态系统
 - 1.9.3. 与 以太坊 和其他 区块链的互动
- 1.10. 波卡编程
 - 1.10.1. 基底
 - 1.10.2. 基板并行链创建
 - 1.10.3. 与 波卡集成

模块2. 区块链技术区块链. 密码学与安全

- 2.1. 区块链中的密码学
- 2.2. 区块链中的哈希值
- 2.3. 私有共享多重散列 (PSM Hash)
- 2.4. 区块链签名
- 2.5. 关键管理。钱包
- 2.6. 加密
- 2.7. 链上和链下数据
- 2.8. 安全与智能合约

模块3. 利用 区块链 企业Hyperledger Besu

- 3.1. Besu 配置
 - 3.1.1. 生产环境的关键配置参数
 - 3.1.2. 互联服务的微调
 - 3.1.3. 配置方面的良好做法
- 3.2. 区块链设置
 - 3.2.1. PoA 的关键配置参数
 - 3.2.2. PoW 的关键配置参数
 - 3.2.3. 创世区块设置
- 3.3. 贝苏的证券化
 - 3.3.1. 使用 TLS 保护 RPC
 - 3.3.2. 使用 NGINX 保护 RPC
 - 3.3.3. 通过节点方案进行安全化

- 3.4. Besu 高可用性
 - 3.4.1. 节点冗余
 - 3.4.2. 交易平衡器
 - 3.4.3. 消息队列上的事务池
- 3.5. 离链工具
 - 3.5.1. 隐私保护-Tessera
 - 3.5.2. 身份-阿拉斯特里亚身份证
 - 3.5.3. 数据索引-子图
- 3.6. 在 Besu 上开发的应用程序
 - 3.6.1. 基于 ERC 20 代币的应用
 - 3.6.2. 基于 ERC 721 代币的应用
 - 3.6.3. 基于 ERC 1155 代币的应用
- 3.7. Besu 部署和自动化
 - 3.7.1. Docker 上的 Besu
 - 3.7.2. Kubernetes上的Besu
 - 3.7.3. Besu 关于 区块链即服务
- 3.8. Besu 与其他客户端的互操作性
 - 3.8.1. 与 Geth 的互操作性
 - 3.8.2. 与 OpenEthereum 的互操作性
 - 3.8.3. 与其他 DLT 的互操作性
- 3.9. Besu的插件
 - 3.9.1. 最常见的插件
 - 3.9.2. 插件的开发
 - 3.9.3. 插件的安装
- 3.10. 开发环境的配置
 - 3.10.1. 创建开发环境
 - 3.10.2. 创建客户端集成环境
 - 3.10.3. 为负载测试创建预生产环境

模块4.利用 区块链 企业Hyperledger Fabric

- 4.1. Hyperledger
 - 4.1.1. 超级账这个生态系统
 - 4.1.2. Hyperledger 工具
 - 4.1.3. Hyperledger 框架
- 4.2. Hyperledger Fabric--其架构的组成部分。艺术的现状
 - 4.2.1. Hyperledger Fabric的艺术现状
 - 4.2.2. 节点
 - 4.2.3. 订购者
 - 4.2.4. CouchDB 和 LevelDB
 - 4.2.5. CA
- 4.3. Hyperledger Fabric - 其架构的组成部分。交易流程
 - 4.3.1. 交易流程
 - 4.3.2. 链式代码
 - 4.3.3. MSP
- 4.4. 使能技术
 - 4.4.1. Go
 - 4.4.2. Docker
 - 4.4.3. Docker Compose
 - 4.4.4. 其他技术
- 4.5. 安装先决条件和环境准备
 - 4.5.1. 服务器准备
 - 4.5.2. 下载先决条件
 - 4.5.3. Hyperledger 官方仓库下载
- 4.6. 首次部署
 - 4.6.1. 自动网络测试部署
 - 4.6.2. 部署测试网络引导
 - 4.6.3. 审查已部署的组件
- 4.7. 第二次部署
 - 4.7.1. 私有数据收集部署
 - 4.7.2. 针对结构网络的集成
 - 4.7.3. 其他项目

- 4.8. 链式代码
 - 4.8.1. 链式代码的结构
 - 4.8.2. 链码的部署和升级
 - 4.8.3. Chaincode代码的其他重要功能
- 4.9. 连接到其他 Hyperledger 工具 (Caliper 和 Explorer)
 - 4.9.1. 安装 Hyperledger Explorer
 - 4.9.2. 安装 Hyperledger Caliper
 - 4.9.3. 其他重要的工具
- 4.10. 认证
 - 4.10.1. 官方认证的类型
 - 4.10.2. 准备 CHFA
 - 4.10.3. 开发人员与管理员

模块5.基于区块链的主权身份 区块链

- 5.1. 数字身份
 - 5.1.1. 个人资料
 - 5.1.2. 社交网络
 - 5.1.3. 控制数据
 - 5.1.4. 验证
 - 5.1.5. 鉴定
- 5.2. 区块链身份
 - 5.2.1. 电子签名
 - 5.2.2. 公共网络
 - 5.2.3. 许可的网络
- 5.3. 主权数字身份
 - 5.3.1. 需要
 - 5.3.2. 组成部分
 - 5.3.3. 应用
- 5.4. 去中心化标识符 (DID)
 - 5.4.1. 方案
 - 5.4.2. DID 方法
 - 5.4.3. DID 文件
- 5.5. 可验证的凭证
 - 5.5.1. 组成部分
 - 5.5.2. 流动
 - 5.5.3. 安全和隐私
 - 5.5.4. 区块链 注册可验证的凭证
- 5.6. 技术 数字身份区块链 技术
 - 5.6.1. Hyperledger Indy
 - 5.6.2. Sovrin
 - 5.6.3. UPort
 - 5.6.4. IDAlastria
- 5.7. 欧洲区块链和身份倡议
 - 5.7.1. eIDAS
 - 5.7.2. EBSI
 - 5.7.3. ESSIF
- 5.8. 事物的数字身份 (IoT)
 - 5.8.1. 与物联网的交互
 - 5.8.2. 语义互操作性
 - 5.8.3. 数据安全
- 5.9. 流程的数字身份
 - 5.9.1. 数据
 - 5.9.2. 代码
 - 5.9.3. 接口
- 5.10. 区块链数字身份用例
 - 5.10.1. 健康
 - 5.10.2. 教育
 - 5.10.3. 物流
 - 5.10.4. 公共行政

模块6. 区块链 及其 新应用: DeFi 和 NFT

- 6.1. 金融文化
 - 6.1.1. 货币的演变
 - 6.1.2. FIAT 货币与去中心化货币
 - 6.1.3. 数字银行与开放金融
- 6.2. 以太坊
 - 6.2.1. 技术
 - 6.2.2. 去中心化货币
 - 6.2.3. 稳定币
- 6.3. 其他技术
 - 6.3.1. 币安智能链
 - 6.3.2. Polygon
 - 6.3.3. Solana
- 6.4. DeFi(去中心化金融)
 - 6.4.1. DeFi
 - 6.4.2. 挑战
 - 6.4.3. 开放金融与DeFi
- 6.5. 信息工具
 - 6.5.1. 元掩码和去中心化钱包
 - 6.5.2. 币市值
 - 6.5.3. 定义脉冲
- 6.6. 稳定币
 - 6.6.1. 创客协议
 - 6.6.2. USDC, USDT, BUSD
 - 6.6.3. 抵押形式和风险
- 6.7. 交易所和去中心化平台 (DEX)
 - 6.7.1. Uniswap
 - 6.7.2. Sushiswap
 - 6.7.3. AAVE
 - 6.7.4. dYdX / Synthetix

- 6.8. NFT 生态系统 (不可替代的代币)
 - 6.8.1. NFT
 - 6.8.2. 类型
 - 6.8.3. 特点
- 6.9. 工业的屈服
 - 6.9.1. 设计产业
 - 6.9.2. 粉丝代币产业
 - 6.9.3. 项目融资
- 6.10. NFT 市场
 - 6.10.1. Opensea
 - 6.10.2. Rarible
 - 6.10.3. 定制平台

模块7. 区块链. 法律影响

- 7.1. 比特币
 - 7.1.1. 比特币
 - 7.1.2. 白皮书分析
 - 7.1.3. 工作证明的工作原理
- 7.2. 以太坊
 - 7.2.1. Ethereum.起源
 - 7.2.2. 权益证明如何运作
 - 7.2.3. DAO案例
- 7.3. 区块链现状
 - 7.3.1. 用例的增长
 - 7.3.2. 大公司采用的区块链
- 7.4. MiCA (加密资产市场)
 - 7.4.1. 标准的诞生
 - 7.4.2. 法律影响 (义务、义务人等)
 - 7.4.3. 标准摘要
- 7.5. 洗钱的预防
 - 7.5.1. 第五指令及转换
 - 7.5.2. 义务
 - 7.5.3. 固有义务

- 7.6. Tokens
 - 7.6.1. Tokens
 - 7.6.2. 类型
 - 7.6.3. 适用于每种情况的法规
- 7.7. ICO/STO/IEO: 商业融资系统
 - 7.7.1. 融资类型
 - 7.7.2. 适用法规
 - 7.7.3. 真实的成功案例
- 7.8. NFT (代币)
 - 7.8.1. NFT
 - 7.8.2. 适用法规
 - 7.8.3. 用例和成功案例 (玩到赚到)
- 7.9. 税收和加密资产
 - 7.9.1. 税收
 - 7.9.2. 工作表现
 - 7.9.3. 经济活动收入
- 7.10. 其他适用法规
 - 7.10.1. 一般数据保护条例
 - 7.10.2. DORA (网络安全)
 - 7.10.3. EIDAS规定

模块8. 建筑设计 区块链

- 8.1. 区块链架构设计
 - 8.1.1. 建筑
 - 8.1.2. 基础设施架构
 - 8.1.3. 软件架构
 - 8.1.4. 部署集成
- 8.2. 网络类型
 - 8.2.1. 公共网络
 - 8.2.2. 私人网络
 - 8.2.3. 许可的网络
 - 8.2.4. 差异

- 8.3. 参与者的分析报告
 - 8.3.1. 识别公司
 - 8.3.2. 识别客户
 - 8.3.3. 识别消费者
 - 8.3.4. 各方互动
- 8.4. 概念设计证明
 - 8.4.1. 职能分析
 - 8.4.2. 实施阶段
- 8.5. 基础设施要求
 - 8.5.1. 云
 - 8.5.2. 实体
 - 8.5.3. 混合
- 8.6. 安全要求
 - 8.6.1. 证书
 - 8.6.2. HSM
 - 8.6.3. 加密
- 8.7. 通讯要求
 - 8.7.1. 网速要求
 - 8.7.2. 输入/输出要求
 - 8.7.3. 每秒交易次数要求
 - 8.7.4. 需求对网络基础设施的影响
- 8.8. 软件、性能和压力测试
 - 8.8.1. 开发和预生产环境中的单元测试
 - 8.8.2. 基础设施性能测试
 - 8.8.3. 生产前测试
 - 8.8.4. 生产步骤测试
 - 8.8.5. 版这个控制
- 8.9. 操作与维护
 - 8.9.1. 支持:警报
 - 8.9.2. 新版的基础设施组件
 - 8.9.3. 风险分析
 - 8.9.4. 事件和变化

- 8.10. 连续性和弹性
 - 8.10.1. 灾难恢复
 - 8.10.2. 备份
 - 8.10.3. 新的参与者

模块9.区块链 应用于 物流

- 9.1. 照原样 操作映射和可能的差距
 - 9.1.1. 识别手动执行的进程
 - 9.1.2. 确定参与者及其特殊性
 - 9.1.3. 判断和操作上的差距
 - 9.1.4. 映射的演示和执行人员
- 9.2. 当前系统的地图
 - 9.2.1. 当前系统
 - 9.2.2. 主数据和信息流
 - 9.2.4. 治理模式
- 9.3. 区块链在物流中的应用
 - 9.3.1. 应用于物流的区块链
 - 9.3.2. 基于业务流程可追溯性的架构
 - 9.3.3. 实施的关键成功因素
 - 9.3.4. 实用建议
- 9.4. TO BE 模型
 - 9.4.1. 供应链控制的操作定义
 - 9.4.2. 系统计划的结构和责任
 - 9.4.3. 实施的关键成功因素
- 9.5. 建立商业案例
 - 9.5.1. 成这个结构
 - 9.5.2. 收益预测
 - 9.5.3. 业主批准和接受计划
- 9.6. 创建概念证明 (POC)
 - 9.6.1. POC 对新技术的重要性
 - 9.6.2. 关键问题
 - 9.6.3. 低成本、省力的 POC 示例

- 9.7. 项目管理
 - 9.7.1. 敏捷方法论
 - 9.7.2. 所有参与者决定的方法
 - 9.7.3. 战略发展和部署计划
- 9.8. 系统集成:机会和需求
 - 9.8.1. 系统计划的结构和发展
 - 9.8.2. 数据大师模型
 - 9.8.3. 角色和职责
 - 9.8.4. 综合管控模式
- 9.9. 与供应链团队共同开发和实施
 - 9.9.1. 积极的客户参与(业务)
 - 9.9.2. 系统性和操作性风险分析
 - 9.9.3. 成功的关键:测试模型和后期制作支持
- 9.10. 变革管理:监测和更新
 - 9.10.1. 管理的影响
 - 9.10.2. 推广计划和培训
 - 9.10.3. KPI监控管理模型

模块10.区块链与商业

- 10.1. 分布式技术在公司的应用
 - 10.1.1. 区块链应用
 - 10.1.2. 区块链的贡献
 - 10.1.3. 实现中的常见错误
- 10.2. 区块链实施周期
 - 10.2.1. 从 P2P 到分布式系统
 - 10.2.2. 良好实施的关键方面
 - 10.2.3. 当前实现的改进
- 10.3. 区块链与传统技术基地
 - 10.3.1. API、数据和流动
 - 10.3.2. 代币化作为项目的基石
 - 10.3.3. 奖励

- 10.4. 选择区块链的类型
 - 10.4.1. 公共区块链
 - 10.4.2. 私有区块链
 - 10.4.3. 联合体
- 10.5. 区块链和公共部门
 - 10.5.1. 在公共部门的区块链
 - 10.5.2. 中央银行数字货币(CBDC)
 - 10.5.3. 结论
- 10.6. 区块链和金融首页
 - 10.6.1. CBDC 和银行业务
 - 10.6.2. 原生数字资产
 - 10.6.3. 不适合的地方
- 10.7. 区块链与制药
 - 10.7.1. 寻找领域的意义
 - 10.7.2. 物流或制药
 - 10.7.3. 用处
- 10.8. 伪私有区块链联合体同感
 - 10.8.1. 可信赖的环境
 - 10.8.2. 分析与深化
 - 10.8.3. 有效的实现
- 10.9. 区块链欧洲案例:EBSI
 - 10.9.1. EBSI(欧洲区块链服务基础设施)
 - 10.9.2. 商业模式
 - 10.9.3. 未来
- 10.10. 区块链的未来
 - 10.10.1. 三难困境
 - 10.10.2. 自动化
 - 10.10.3. 结论

模块 11.区块链

- 11.1. 区块链
 - 11.1.1. 区块链
 - 11.1.2. 新的Blockchain经济
 - 11.1.3. 权力下放是 Blockchain经济的基础



- 11.2. Blockchain技术
 - 11.2.1. 比特币区块链
 - 11.2.2. 验证过程, 计算能力
 - 11.2.3. Hash
- 11.3. 区块链的类型
 - 11.3.1. 公共链
 - 11.3.2. 私人链
 - 11.3.3. 混合或联邦链
- 11.4. 网络的类型
 - 11.4.1. 集中式网络
 - 11.4.2. 分布式网络
 - 11.4.3. 分散的网络
- 11.5. Smart Contracts
 - 11.5.1. Smart Contract
 - 11.5.2. 生成智能合约的过程
 - 11.5.3. 智能合约示例和应用
- 11.6. Wallets
 - 11.6.1. Wallets
 - 11.6.2. Wallet的作用和重要性
 - 11.6.3. Hot & Cold Wallet
- 11.7. Blockchain经济
 - 11.7.1. Blockchain经济的优势
 - 11.7.2. 风险的层级
 - 11.7.3. Gas Fee
- 11.8. 安全
 - 11.8.1. 安全系统的革命
 - 11.8.2. 绝对的透明度
 - 11.8.3. 对Blockchain的攻击
- 11.9. 代币化
 - 11.9.1. 代币
 - 11.9.2. 代币化
 - 11.9.3. 代币化模型

- 11.10. 法律方面
 - 11.10.1. 架构如何影响监管能力
 - 11.10.2. 法理
 - 11.10.3. 现行立法关于 Blockchain

模块12.DeFi

- 12.1. DeFi
 - 12.1.1. DeFi
 - 12.1.2. 源头
 - 12.1.3. 批评
- 12.2. 市场的分散化
 - 12.2.1. 经济优势
 - 12.2.2. 创建金融产品
 - 12.2.3. DeFi贷款
- 12.3. DeFi组件
 - 12.3.1. 第0层
 - 12.3.2. 软件协议层
 - 12.3.3. 应用层和聚集层
- 12.4. 去中心化的交易所
 - 12.4.1. 代币兑换
 - 12.4.2. 增加流动资金
 - 12.4.3. 移除流动资金
- 12.5. DeFi市场
 - 12.5.1. 市场DAO
 - 12.5.2. 阿古斯预测市场
 - 12.5.3. 安普尔福斯
- 12.6. 密钥
 - 12.6.1. 产量耕作
 - 12.6.2. 流动性开采
 - 12.6.3. 复合化
- 12.7. 与其他系统的差异
 - 12.7.1. 传统的
 - 12.7.2. 金融科技
 - 12.7.3. 比较

- 12.8. 需要考虑的风险
 - 12.8.1. 不完全的权力下放
 - 12.8.2. 安全
 - 12.8.3. 使用错误
- 12.9. DeFi应用
 - 12.9.1. 贷款
 - 12.9.2. 贸易
 - 12.9.3. 衍生品
- 12.10. 正在开发的项目
 - 12.10.1. AAVE
 - 12.10.2. DydX
 - 12.10.3. 链条上的钱

模块13.NFT

- 13.1. NFT
 - 13.1.1. NFTs
 - 13.1.2. 将NFT和 区块链联系起来
 - 13.1.3. 创建国家信托基金
- 13.2. 创建一个NFT
 - 13.2.1. 设计和内容
 - 13.2.2. 生成
 - 13.2.3. 元数据 和 冻结元数据
- 13.3. 游戏化经济中的NFT销售选择
 - 13.3.1. 直接销售
 - 13.3.2. 拍卖会
 - 13.3.3. 白名单
- 13.4. NFT市场研究
 - 13.4.1. Opensea
 - 13.4.2. 不变的市场
 - 13.4.3. 双子座
- 13.5. 游戏化经济中的NFT货币化战略
 - 13.5.1. 使用中的价值
 - 13.5.2. 审美价值
 - 13.5.3. 实际价值

- 13.6. 游戏化经济中的NFT货币化战略:开采
 - 13.6.1. NFT采矿
 - 13.6.2. 合并
 - 13.6.3. 燃烧
- 13.7. 游戏化经济中的NFT货币化战略:消耗品
 - 13.7.1. 易耗品NFT
 - 13.7.2. NFT 信封
 - 13.7.3. NFT质量
- 13.8. 基于NFT的游戏化系统分析
 - 13.8.1. 外星世界
 - 13.8.2. 诸神解锁
 - 13.8.3. R-Planet
- 13.9. NFT作为一种投资和工作激励措施
 - 13.9.1. 投资参与特权
 - 13.9.2. 与具体传播工作相关的藏品
 - 13.9.3. 力量的总和
- 13.10. 正在开发的创新领域
 - 13.10.1. NFT的音乐
 - 13.10.2. NFT视频
 - 13.10.3. NFT图书

模块14.加密货币分析

- 14.1. 比特币
 - 14.1.1. 比特币
 - 14.1.2. 比特币 作为一个市场指标
 - 14.1.3. 游戏化经济的优势和劣势
- 14.2. Altcoins
 - 14.2.1. 与比特币相比的主要特点和差异
 - 14.2.2. 市场影响
 - 14.2.3. 对有约束力的项目进行分析
- 14.3. 以太坊
 - 14.3.1. 主要特点和功能
 - 14.3.2. 托管的项目和市场影响
 - 14.3.3. 游戏化经济的优势和劣势

- 14.4. Binance Coin
 - 14.4.1. 主要特点和功能
 - 14.4.2. 托管的项目和市场影响
 - 14.4.3. 游戏化经济的优势和劣势
- 14.5. Stablecoins
 - 14.5.1. 特点
 - 14.5.2. 在 稳定币上运行的项目
 - 14.5.3. 稳定币 在游戏化经济中的用途
- 14.6. 主要 稳定币
 - 14.6.1. USDT
 - 14.6.2. USDC
 - 14.6.3. BUSD
- 14.7. Trading
 - 14.7.1. 游戏化经济中的交易
 - 14.7.2. 平衡的投资组合
 - 14.7.3. 不平衡的投资组合
- 14.8. 贸易DCA
 - 14.8.1. DCA
 - 14.8.2. 仓位交易
 - 14.8.3. 日间交易
- 14.9. 风险
 - 14.9.1. 价格形成
 - 14.9.2. 流动性
 - 14.9.3. 全球经济
- 14.10. 法律方面
 - 14.10.1. 采矿监管
 - 14.10.2. 消费者权益
 - 14.10.3. 保修和安全

模块15. 网络

- 15.1. Smart Contract革命
 - 15.1.1. 智能合约的诞生
 - 15.1.2. 应用程序的托管
 - 15.1.3. IT流程中的安全问题

- 15.2. Metamask
 - 15.2.1. 方面的问题
 - 15.2.2. 对可及性的影响
 - 15.2.3. Metamask的资产管理
- 15.3. Tron
 - 15.3.1. 方面的问题
 - 15.3.2. 托管的应用程序
 - 15.3.3. 弊端和好处
- 15.4. Ripple
 - 15.4.1. 方面的问题
 - 15.4.2. 托管的应用程序
 - 15.4.3. 弊端和好处
- 15.5. 以太坊
 - 15.5.1. 方面的问题
 - 15.5.2. 托管的应用程序
 - 15.5.3. 弊端和好处
- 15.6. 多边形MATIC
 - 15.6.1. 方面的问题
 - 15.6.2. 托管的应用程序
 - 15.6.3. 弊端和好处
- 15.7. Wax
 - 15.7.1. 方面的问题
 - 15.7.2. 托管的应用程序
 - 15.7.3. 弊端和好处
- 15.8. ADA Cardano
 - 15.8.1. 方面的问题
 - 15.8.2. 托管的应用程序
 - 15.8.3. 弊端和好处
- 15.9. Solana
 - 15.9.1. 方面的问题
 - 15.9.2. 托管的应用程序
 - 15.9.3. 弊端和好处

- 15.10. 项目和迁移
 - 15.10.1. 适合项目的网络
 - 15.10.2. 迁移
 - 15.10.3. 交叉链

模块16.元宇宙

- 16.1. 元宇宙
 - 16.1.1. 玄幻世界 (Metaverse)
 - 16.1.2. 对世界经济的影响
 - 16.1.3. 对游戏化经济发展的影响
- 16.2. 无障碍的形式
 - 16.2.1. 视觉冲击
 - 16.2.2. 计算机
 - 16.2.3. 移动设备
- 16.3. 元数据的类型
 - 16.3.1. 传统的Metaverse
 - 16.3.2. 集中式 区块链 Metaverse
 - 16.3.3. 区块链Metaverse 去中心化
- 16.4. 作为工作空间的元宇宙
 - 16.4.1. 在元宇宙中工作的想法
 - 16.4.2. 作为社会化空间的元宇宙
 - 16.4.3. 创造就业机会时需要考虑的关键点
- 16.5. 作为社会化空间的元宇宙
 - 16.5.1. 用户之间的互动系统
 - 16.5.2. 社会化的机制
 - 16.5.3. 货币化的形式
- 16.6. 元宇宙是一个娱乐空间
 - 16.6.1. 元空间的培训空间
 - 16.6.2. 管理培训空间的方法
 - 16.6.3. 元空间中的训练空间类别

- 16.7. 在元宇宙购买和租赁空间的系统
 - 16.7.1. 土地
 - 16.7.2. 拍卖会
 - 16.7.3. 直接销售
- 16.8. 第二人生
 - 16.8.1. 第二人生, 作为元空间行业的先驱者
 - 16.8.2. 游戏机制
 - 16.8.3. 采用的货币化战略
- 16.9. 分权和
 - 16.9.1. Decentraland是有记录以来最赚钱的元气圈
 - 16.9.2. 游戏机制
 - 16.9.3. 采用的货币化战略
- 16.10. Meta
 - 16.10.1. Meta公司, 在开发元空间方面影响最大的公司
 - 16.10.2. 市场影响
 - 16.10.3. 项目细节

模块17.外部平台

- 17.1. DEX
 - 17.1.1. 特点
 - 17.1.2. 公用事业
 - 17.1.3. 在游戏化经济中的实施
- 17.2. 互换
 - 17.2.1. 特点
 - 17.2.2. 主要互换
 - 17.2.3. 在游戏化经济中的实施
- 17.3. 启示录
 - 17.3.1. 特点
 - 17.3.2. 主要互换
 - 17.3.3. 在游戏化经济中的实施
- 17.4. 钉子
 - 17.4.1. 流动资金池
 - 17.4.2. 钉子
 - 17.4.3. 耕作

- 17.5. 区块链开发工具
 - 17.5.1. Geth
 - 17.5.2. Mist
 - 17.5.3. Truffle
- 17.6. 区块链开发工具: Embark
 - 17.6.1. Embark
 - 17.6.2. Ganache
 - 17.6.3. 区块链 测试网
- 17.7. 营销研究
 - 17.7.1. 定义脉冲
 - 17.7.2. Skew
 - 17.7.3. 交易观点
- 17.8. Tracking
 - 17.8.1. 硬币追踪
 - 17.8.2. CryptoCompare
 - 17.8.3. 黑组合
- 17.9. 交易机器人
 - 17.9.1. 方面的问题
 - 17.9.2. SFOX 交易算法
 - 17.9.3. 证券交易商
- 17.10. 采矿工具
 - 17.10.1. 方面的问题
 - 17.10.2. NiceHash
 - 17.10.3. 开采什么

模块18.游戏化经济中的变量分析

- 18.1. 游戏化的经济变量
 - 18.1.1. 分割的优势
 - 18.1.2. 与实体经济的相似性
 - 18.1.3. 分割标准
- 18.2. 搜索
 - 18.2.1. 个人
 - 18.2.2. 按群体划分
 - 18.2.3. 全球

- 18.3. 资源
 - 18.3.1. 由游戏-设计
 - 18.3.2. 有形的
 - 18.3.3. 无形资产
- 18.4. 实体机构
 - 18.4.1. 玩家
 - 18.4.2. 单一资源实体
 - 18.4.3. 多资源实体
- 18.5. 资料来源
 - 18.5.1. 发电条件
 - 18.5.2. 地点
 - 18.5.3. 生产率
- 18.6. 输出
 - 18.6.1. 易耗品
 - 18.6.2. 维修费用
 - 18.6.3. 暂停营业
- 18.7. 转换器
 - 18.7.1. NPC
 - 18.7.2. 创作
 - 18.7.3. 特殊情况
- 18.8. 交流
 - 18.8.1. 公共市场
 - 18.8.2. 私营商店
 - 18.8.3. 外部市场
- 18.9. 经验
 - 18.9.1. 采购机械师
 - 18.9.2. 将经验力学应用于经济变量
 - 18.9.3. 处罚和经验限制
- 18.10. 僵局
 - 18.10.1. 资源循环
 - 18.10.2. 将经济变量与僵局联系起来
 - 18.10.3. 将死锁应用于游戏机制

模块19. 游戏化的经济体系

- 19.1. 免费游戏系统
 - 19.1.1. 免费游戏 经济的特点和主要货币化点
 - 19.1.2. 免费游戏经济中的架构
 - 19.1.3. 经济设计
- 19.2. 免费系统
 - 19.2.1. 免费经济的特点和盈利能力的要点
 - 19.2.2. 玩赚经济架构
 - 19.2.3. 经济设计
- 19.3. 付费游戏系统
 - 19.3.1. 游戏 付费 经济的特点和货币化的要点
 - 19.3.2. 从 游戏到游戏的经济中的建筑
 - 19.3.3. 经济设计
- 19.4. 基于PvP的系统
 - 19.4.1. 以游戏为基础的经济体的特征和主要的盈利点
 - 19.4.2. PvP经济中的建筑
 - 19.4.3. 经济设计研讨会
- 19.5. 季节系统
 - 19.5.1. 季节性经济的特点 和主要盈利点
 - 19.5.2. 季节性经济中的建筑
 - 19.5.3. 经济设计
- 19.6. 沙盒 或 MMORPG经济系统
 - 19.6.1. 基于沙盒的经济特征和主要盈利点
 - 19.6.2. 沙盒经济中的架构
 - 19.6.3. 经济设计
- 19.7. 交易卡游戏系统
 - 19.7.1. 基于 交易卡游戏 的经济体的特征和主要盈利点
 - 19.7.2. 交易卡游戏经济中的建筑
 - 19.7.3. 经济设计研讨会
- 19.8. PvE系统
 - 19.8.1. 基于PvE的经济体的特征和主要盈利点
 - 19.8.2. PvE经济中的建筑
 - 19.8.3. 经济设计研讨会

- 19.9. 投注系统
 - 19.9.1. 沙盒经济的特点和主要盈利点
货币化
 - 19.9.2. 投注经济中的建筑
 - 19.9.3. 经济设计
- 19.10. 依赖于外部经济的系统
 - 19.10.1. 依赖经济体的特点和主要盈利点
 - 19.10.2. 依赖性经济中的建筑
 - 19.10.3. 经济设计

模块20. 电子游戏分析 区块链

- 20.1. Star Atlas
 - 20.1.1. 游戏机制
 - 20.1.2. 经济体系
 - 20.1.3. 可用性
- 20.2. 外环
 - 20.2.1. 游戏机制
 - 20.2.2. 经济体系
 - 20.2.3. 可用性
- 20.3. Axie Infinity
 - 20.3.1. 游戏机制
 - 20.3.2. 经济体系
 - 20.3.3. 可用性
- 20.4. Splinterlands
 - 20.4.1. 游戏机制
 - 20.4.2. 经济体系
 - 20.4.3. 可用性
- 20.5. R-Planet
 - 20.5.1. 游戏机制
 - 20.5.2. 经济体系
 - 20.5.3. 可用性

- 20.6. Ember Sword
 - 20.6.1. 游戏机制
 - 20.6.2. 经济体系
 - 20.6.3. 可用性
- 20.7. Big Time
 - 20.7.1. 游戏机制
 - 20.7.2. 经济体系
 - 20.7.3. 可用性
- 20.8. Gods Unchained
 - 20.8.1. 游戏机制
 - 20.8.2. 经济体系
 - 20.8.3. 可用性
- 20.9. Illuvium
 - 20.9.1. 游戏机制
 - 20.9.2. 经济体系
 - 20.9.3. 可用性
- 20.10. 占地
 - 20.10.1. 游戏机制
 - 20.10.2. 经济体系
 - 20.10.3. 可用性



选修这门TECH高级硕士课程, 加入电子游戏行业的未来。你将学到的知识将使你跻身行业前沿"

06 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

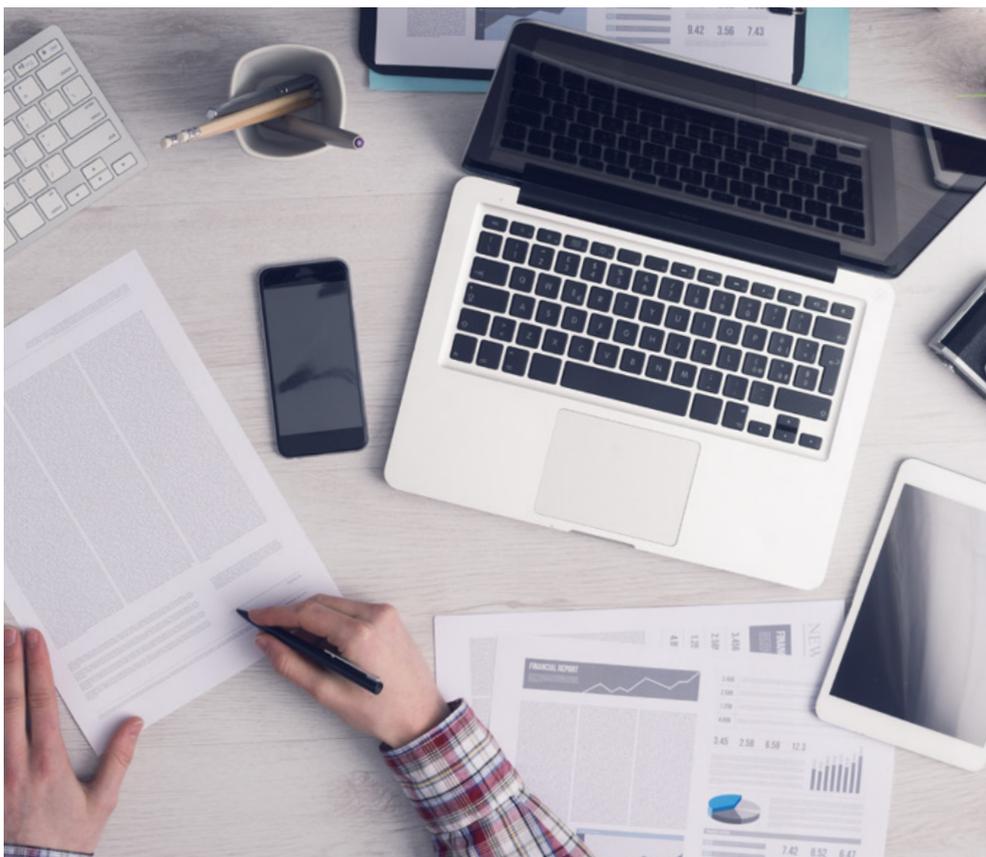
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济、社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实的案例。他们必须整合所有的知识，研究、论证和捍卫他们的想法和决定。

Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH,你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



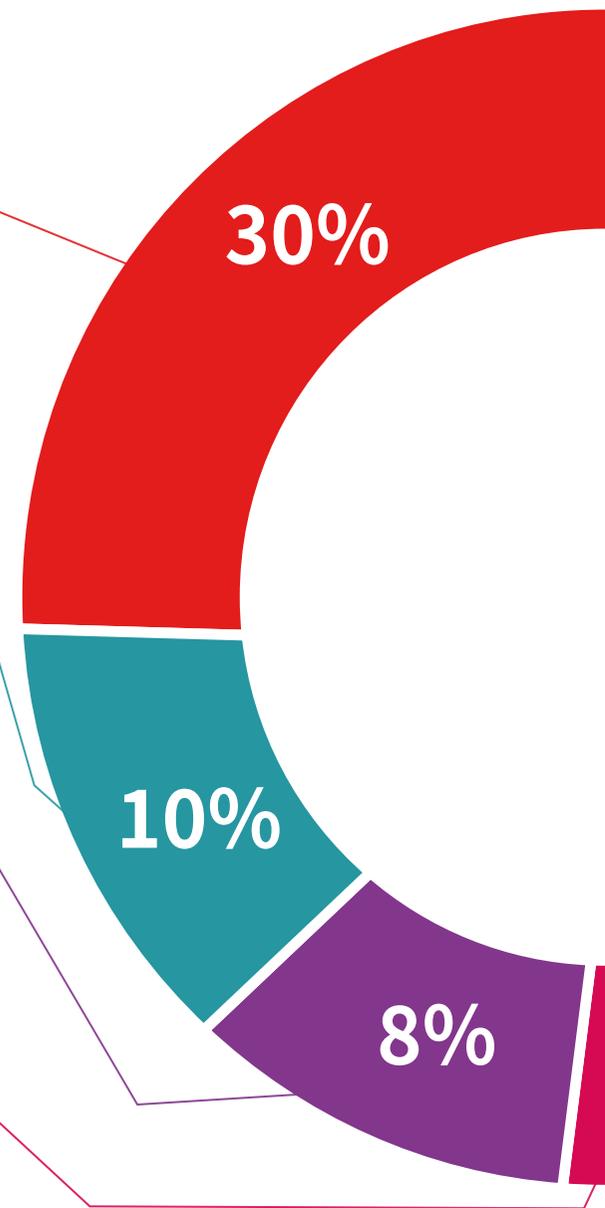
技能和能力的实践

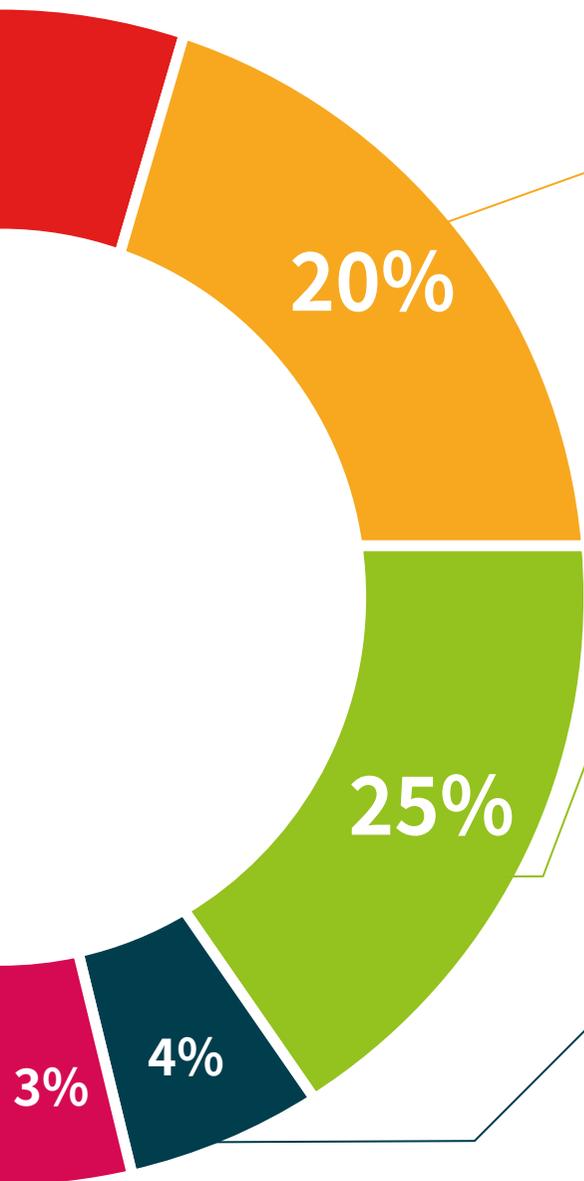
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



07 学位

区块链经济学和电子游戏中的NFT高级硕士除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH global university颁发的高级硕士学位证书。



“

成功地完成这一项目,并获得你的大学学位,没有旅行或行政文书的麻烦”

这个区块链经济学和电子游戏中的NFT高级硕士包含了市场上最完整和最新的科学课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到TECH科技大学颁发的相应的高级硕士学位。

学位由TECH科技大学颁发, 证明在高级硕士学位中所获得的资质, 并满足工作交流, 竞争性考试和职业评估委员会的要求。

学位: 区块链经济学和电子游戏中的NFT校级硕士

模式: 在线

时长: 2年



*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注, TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得, 但需要额外的费用。

健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在
知识 网页
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

高级硕士
区块链经济学和电子
游戏中的NFT

- » 模式:在线
- » 时长: 2年
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

高级硕士

区块链经济学和电子
游戏中的NFT