

# Специализированная магистратура Крипто-гейминг и блокчейн-экономика для видеоигр



## Специализированная магистратура Крипто-гейминг и блокчейн-экономика для видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: [www.techtute.com/ru/information-technology/professional-master-degree/master-crypto-gaming-blockchain-economics-video-games](http://www.techtute.com/ru/information-technology/professional-master-degree/master-crypto-gaming-blockchain-economics-video-games)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Компетенции

---

стр. 14

04

Руководство курса

---

стр. 18

05

Структура и содержание

---

стр. 24

06

Методология

---

стр. 34

07

Квалификация

---

стр. 42

# 01

# Презентация

Криптовалюты, NFT и технология *блокчейн* в последние годы произвели революцию в мире ИТ. Все больше и больше отраслей используют преимущества неуклонного прогресса новых технологий, и видеоигры являются одной из отраслей, получивших наибольшую выгоду. Появление нового сектора *крипто-гейминга* с такими бурно развивающимися играми, как Alien Worlds или Axie Infinity, заставило многих ИТ-специалистов задуматься о улучшении своей специализации в этом секторе. Знания, необходимые для этого, очень специфические, требующие глубокого понимания DeFi, внешних платформ, метавселенной, геймифицированной экономики и других вопросов, которые необходимы для любого профессионала в области *крипто-гейминга*. Эта программа предлагает рассмотреть все области, которыми должны овладеть специалисты в области компьютерных технологий, чтобы успешно войти в бурно развивающуюся отрасль. Все это поддерживается первоклассной командой преподавателей и 100% онлайн-форматом, который позволяет легко совмещать программу с любой личной или профессиональной деятельностью.



“

Позиционируйте себя с преимуществом в секторе, который находится в стадии полного роста, где ваши навыки в области информационных технологий и специализация в крипто-гейминге сделают вас незаменимой частью любой команды разработчиков”

С учетом того, что такие крупные компании, как Microsoft, делают шаги в метавселенную или новый фирменный стиль Facebook — Meta, становится ясно, что будущее вычислительной техники, несомненно, за технологиями *блокчейн*. Постоянно растущий сектор видеоигр не чужд этим изменениям. В настоящее время *крипто-гейминг* становится одним из главных перспективных направлений для разработчиков и компьютерных ученых во всем мире.

И вариантов бесконечное множество. Благодаря таким успешным проектам, как Axie Infinity или R-Planet, ИТ-специалисты, занимающиеся *крипто-геймингом* и геймифицированной экономикой, будут иметь явное преимущество в руководстве проектами в будущем. Гиганты индустрии Ubisoft и Square Enix уже инвестируют большие суммы денег в этот сектор, поэтому это важная возможность сделать качественный рывок на профессиональном уровне.

Данная Специализированная магистратура в области крипто-гейминга и блокчейн-экономики для видеоигр была создана именно для того, чтобы дать ИТ-специалистам знания и глубокие познания, необходимые для руководства проектами видеоигр с геймифицированной экономикой всех видов. Основные криптовалюты, такие как биткоин или Ethereum, а также все важнейшие концепции для освоения всех ветвей *блокчейна* будут рассмотрены на протяжении всего учебного курса.

Содержание, основанное на наиболее успешных практических кейсах, позволит продвинуть карьеру ИТ-специалиста до самых влиятельных студий *крипто-гейминга*. Педагогическая методология и полностью онлайн-формат придают программе необходимую гибкость, устраняя необходимость в очных занятиях и фиксированном расписании. Таким образом, именно студент решает, где, как и когда проходить полный курс обучения.

Данная **Специализированная магистратура в области крипто-гейминга и блокчейн-экономики для видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области криптовалют, *блокчейна* и видеоигр
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Включите в свое резюме данную Специализированную магистратуру, которая продвинет вашу карьеру к успеху в сфере криптовалют"*



*Получите доступ к богатой разнообразным мультимедийным материалом библиотеке, которая позволит вам глубже изучить наиболее интересующие вас темы с помощью дополнительной литературы и подробных видеоматериалов"*

В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Запишитесь на данную Специализированную магистратуру и раскройте все секреты крипто-гейминга для создания успешных и привлекательных геймифицированных экономик для игроков по всему миру.

Не упустите возможность совершить скачок в технологии будущего и опередить всех остальных, специализируясь на крипто-гейминге уже сейчас.



# 02

## Цели

Поскольку сектор *крипто-гейминга* находится в стадии полного развития, основная цель этой программы — предоставить ИТ-специалисту все необходимые инструменты, стратегии и знания, чтобы он мог быстро преуспеть в этой отрасли. Таким образом, обучение включает в себя модули, посвященные наиболее актуальным темам в этой области, всегда основанные на самых успешных кейсах, подробно анализируя их для того, чтобы можно было понять их и воспроизвести даже в своих собственных проектах.



“

Вы достигнете целей, поставленных в этой программе, еще до ее окончания благодаря инновационной методологии обучения *TECH*”



## Общие цели

- ♦ Систематически и глубоко определить, как работает технология *блокчейн*, разработать, как ее преимущества и недостатки связаны с тем, как работает ее архитектура
- ♦ Противопоставить аспекты *блокчейна* традиционным технологиям, используемым в различных областях применения технологии *блокчейн*
- ♦ Проанализировать основные характеристики децентрализованных финансов в контексте *блокчейн-экономики*
- ♦ Установить фундаментальные характеристики неиграбельных токенов, их функционирование и развертывание с момента их появления до сегодняшнего дня
- ♦ Установить связь NFT с *блокчейном* и изучить стратегии генерации и извлечения ценности из неиграбельных токенов
- ♦ Раскрыть характеристики основных криптовалют, их использование, уровни интеграции в глобальную экономику и проекты виртуальной геймификации



*Вас постоянно будет сопровождать высококвалифицированная техническая и преподавательская команда, стремящаяся к вашему личному и профессиональному совершенствованию"*





## Конкретные цели

### Модуль 1. Блокчейн

- ♦ Определить компоненты технологии блокчейн
- ♦ Определить преимущества блокчейна в предпринимательских проектах
- ♦ Выбрать типы сетей для doc. с предложенными целями при планировании проекта геймифицированной экономики
- ♦ Выбрать и управлять *Wallet* (цифровым кошельком)

### Модуль 2. DeFi

- ♦ Получить необходимые навыки для использования проектов на основе DeFi-технологий
- ♦ Определить преимущества децентрализованного финансирования для геймифицированной экономики
- ♦ Определить различные уровни риска, которые могут быть приняты при использовании DeFi
- ♦ Описать, как децентрализованные рынки образуют приложения в рамках DeFi
- ♦ Определить слои, относящиеся к сектору геймифицированной экономики

### Модуль 3. NFT

- ♦ Разработать новые NFT
- ♦ Определить свойства NFT
- ♦ Разработать инновационные стратегии на основе технологии NFT
- ♦ Внедрить NFT в геймифицированных экономиках
- ♦ Понять функционирование системы разработки NFT в геймифицированных экономиках
- ♦ Определить ценность NFT на рынке
- ♦ Применить стратегии валоризации NFT

#### Модуль 4. Криптовалютный анализ

- ♦ Выделить криптовалюты, наиболее подходящие для будущих предприятий
- ♦ Составить поведенческие оценки криптовалют
- ♦ Интерпретировать рост и падение криптовалюты
- ♦ Установить критерии для выбора *Stablecoins*

#### Модуль 5. Сети

- ♦ Выявить оптимальный выбор сетей для целей, предлагаемых в будущем предприятии, через примеры использования и основные характеристики каждой из них
- ♦ Понять, как работают сети, и построить стратегию на их основе
- ♦ Разработать планы по улучшению доступности сетей на уровне пользователя

#### Модуль 6. Метавселенная

- ♦ Проанализировать иммерсивную форму вашей игры через анализ затрат, технологических ресурсов и будущих целей предприятия
- ♦ Категоризировать пространства в метавселенной в соответствии с их местом в экономической системе
- ♦ Сформулировать занятость, связанную с экономической системой метавселенной
- ♦ Управлять *лендинг-системами* в метавселенной

#### Модуль 7. Внешние платформы

- ♦ Знать инструменты основных платформ, предлагающих услуги, связанные с криптовалютами, *блокчейном*, децентрализованной экономикой и NFT
- ♦ Использовать внешние платформы для увеличения генерации стоимости в рамках игрового проекта *блокчейн*
- ♦ Понять функционирование DEX





### Модуль 8. Анализ переменных в геймифицированных экономиках

- ♦ Классифицировать элементы в игре в зависимости от их распространенности в конечной экономике игры
- ♦ Определить, в какой степени переменные экономики в игре относятся к своей категории
- ♦ Понимать пропорциональные и обратно пропорциональные зависимости между двумя или более экономическими переменными

### Модуль 9. Геймифицированные экономические системы

- ♦ Построить игровую экономику
- ♦ Развить долгосрочную устойчивую экономическую среду
- ♦ Описать критические моменты экономики *блокчейн* в предпринимательском проекте
- ♦ Определить, как ведет себя сеть элементов, составляющих экономическую систему *блокчейн-игры*
- ♦ Ориентировать экономику игры на предполагаемые цели прибыльности

### Модуль 10. Анализ видеоигр на основе *блокчейна*

- ♦ Определить, какие экономические стратегии показали наибольшую стабильность и прибыльность в текущих рыночных проектах
- ♦ Определить показатели стабильности и прибыльности в проектах геймифицированной экономики
- ♦ Освоить тенденции рынка *блокчейн-игр* на основе участия, стабильности и прибыльности

03

# Компетенции

Навыки, которые необходимо развить ИТ-специалистам, чтобы успешно войти в индустрию крипто-видеоигр, разнообразны. Речь идет не только о теоретических или практических знаниях, но и о сквозных компетенциях, которые необходимы в современной развивающейся индустрии. Поэтому на протяжении всей программы студентов будут поощрять самостоятельно управлять своим временем, решать сложные проблемы, анализировать и критически мыслить, а также активно учиться. Благодаря всему этому аргументы ИТ-специалиста в пользу доступа к лучшим проектам *крипто-гейминга* значительно усилятся.



NON FUN

“

Воспользуйтесь всеми преимуществами, которые предлагает TECH, чтобы пройти данную программу в своем собственном темпе, что даст вам возможность развить свои навыки на самом высоком уровне”

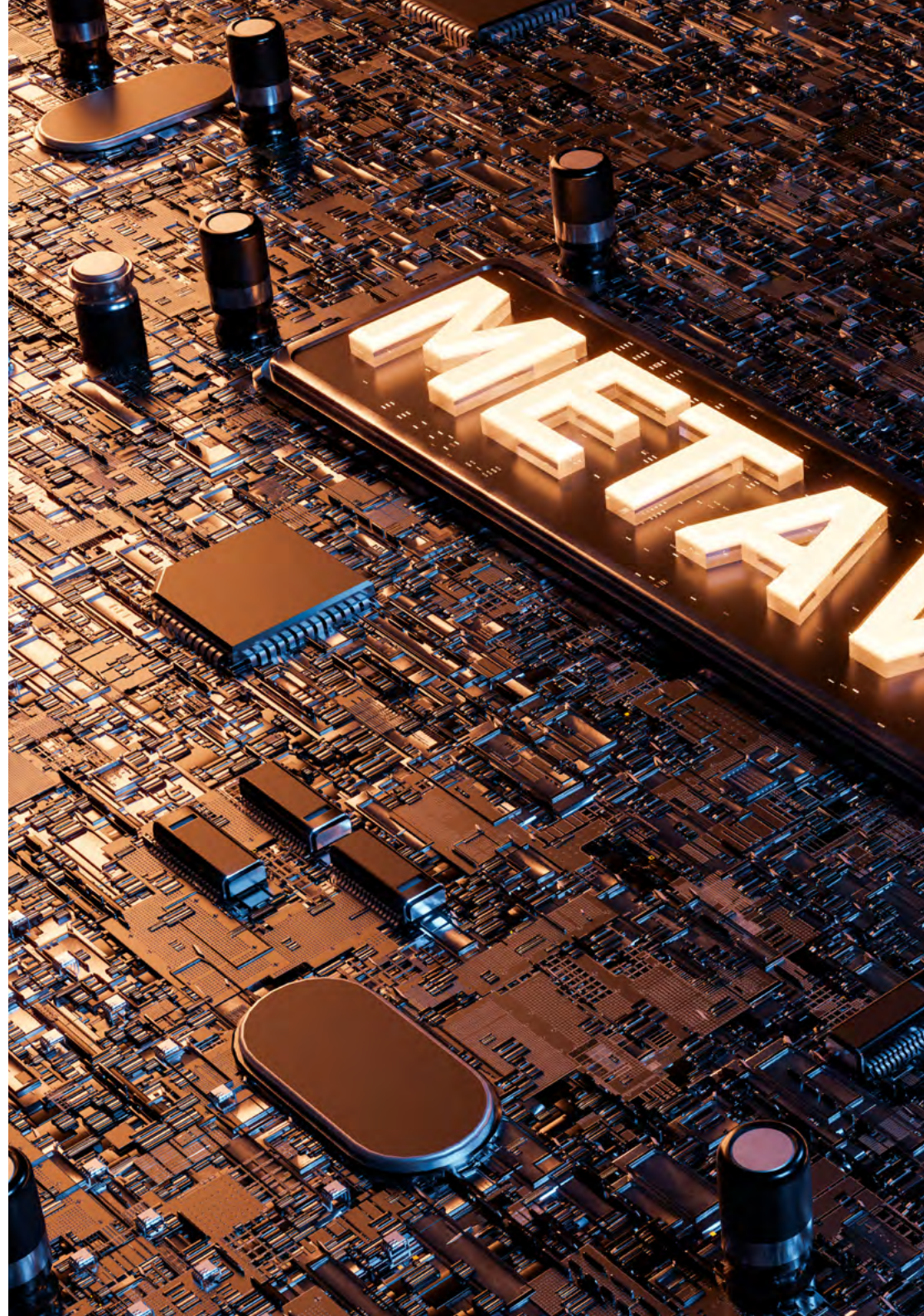


## Общие профессиональные навыки

- ♦ Понять революционный характер *блокчейна* и соответствующим образом спланировать предпринимательские цели
- ♦ Определить потенциал и преимущества, которыми обладает модель DeFi для будущих предприятий, а также основные различия с другими экономическими моделями
- ♦ Проанализировать взаимосвязь и способы внедрения неиграбельных токенов с геймифицированными экономиками
- ♦ Понять функционирование и конституцию метавселенной
- ♦ Спланировать способы интеграции внешних *блокчейн-платформ* в наш проект геймификации



*Изучите самые успешные кейсы в мире крипто-гейминга, узнайте все стратегические секреты, чтобы иметь возможность применять их в своей работе"*





## Профессиональные навыки

---

- ♦ Оценить уровень риска в проектах DeFi
- ♦ Разработать кредитные и торговые стратегии DeFi
- ♦ Узнать о различных способах построения децентрализованного виртуального пространства и проанализировать экономические возможности, связанные с этим коммерческим явлением
- ♦ Установить различия между биткоином и *Altcoins*
- ♦ Диагностировать степень полезности внешних платформ в конкретном проекте геймификации блокчейна
- ♦ Дифференцировать уровень влияния различных переменных в геймифицированных экономиках
- ♦ Определить типы активов при создании геймифицированной экономики
- ♦ Создать экономику на основе геймифицированных экономических переменных и сформировать долгосрочную устойчивую экономику
- ♦ Проанализировать шансы на успех экономической системы путем изучения ее внутренней экономики
- ♦ Выбрать проекты, характеристики которых схожи с нашим предприятием, в качестве объекта изучения и проверки будущих стратегий для получения прибыли и ценности в наших цифровых активах

# 04

## Руководство курса

Чтобы обеспечить максимально возможное качество обучения, в ТЕСН работают самые компетентные преподаватели в области технологий *блокчейна*, криптовалют и метавселенной. Таким образом, теоретическое содержание программы обогащается практическим опытом самих преподавателей, которые поделились всеми своими лучшими советами и секретами для запуска собственных проектов в области *крипто-гейминга* или вступления в команды разработчиков в этом новом секторе.



“

Преподаватели будут вести вас на протяжении всего прохождения Специализированной магистратуры в индивидуальном порядке, отвечая на ваши вопросы в виртуальном кабинете”

## Приглашенный международный руководитель

Рене Стефанчич - ведущий специалист в области блокчейна и технологий Web3, известный своим инновационным подходом и стратегическим лидерством в развивающихся цифровых экосистемах. В настоящее время он занимает должность главного операционного директора (COO) в Enjin, передовой блокчейн- и NFT-платформе, где руководит такими задачами, как внедрение новых инструментов и развитие стратегических партнерств для создания передовых ИТ-решений. Используя практический подход, ориентированный на результат, он применяет философию «плыви или тони» и «пробуй все» к каждому проекту, всегда стремясь решить самые сложные задачи масштабируемым и эффективным способом.

До прихода в Enjin Стефанчич занимал должность руководителя отдела маркетинга в CoinCodex, криптовалютной платформе для сбора данных. Именно в этой среде он закрепил свой опыт в области цифрового маркетинга и стратегий роста, сыграв решающую роль в расширении видимости и охвата компании. Его переход в мир блокчейна начался, когда он решил оставить свою карьеру в традиционных финансах и сосредоточиться на моделировании данных и аналитике в этом новом секторе, заложив тем самым основы своей карьеры на постоянно развивающемся рынке.

Обладая видением, ориентированным на разработку продуктов и ИТ-стратегий, он отлично справляется с задачей руководства командами по созданию инновационных и применимых решений в контексте технологии блокчейн. Его способность выстраивать прочные и долговременные деловые отношения позволила ему установить ключевые стратегические партнерства в отрасли, укрепив его международную репутацию динамичного лидера в области технологий и цифровых активов



## Г-н Стефанчич, Рене

---

- Главный операционный директор (COO) в Enjin, Сингапур, Сингапур
- Советник по блокчейну в NFTFrontier
- ИТ-консультант в RS IT Consulting
- Директор по маркетингу в CoinCodex
- Консультант в NextCash
- Специалист по цифровому маркетингу в Piaggio Group Slovenia
- Степень магистра в области менеджмента на факультете менеджмента Приморского университета
- Степень бакалавра в области экономики на факультете экономики и бизнеса Люблянского университета

“

*Благодаря TECH вы  
сможете учиться у лучших  
мировых профессионалов”*

## Руководство



### Г-н Ольмо Кувас, Алехандро

- ♦ Дизайнер игр и блокчейн-экономики для видеоигр
- ♦ Основатель Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Основатель проекта Niide
- ♦ Писатель фантастики и поэзии в прозе

## Преподаватели

### Г-жа Гальвес Гонсалес, Мария Хесус

- ♦ Консультант Dideco и руководитель женского отдела муниципалитета Эль-Табо
- ♦ Преподаватель Профессионального института AIEP
- ♦ Руководитель социального отдела муниципалитета Эль-Табо
- ♦ Степень бакалавра в области социальной работы в Университете Санто Томас
- ♦ Степень магистра в области стратегического управления людьми и организационного управления человеческими талантами
- ♦ Диплом в области социальной экономики в Университете Сантьяго де Чили

### Г-н Гальвес Гонсалес, Данко Андрес

- ♦ Коммерческий консультант в Niide, проекте геймифицированной экономики в блокчейне
- ♦ Программист HTML и CCS в проектах по дидактике обучения
- ♦ Руководитель отдела продаж Movistar и Virgin Mobile
- ♦ Степень бакалавра в области педагогики в Университете педагогических наук Плайя-Анча



**Гн Ольмо Куевас, Виктор**

- ◆ Сооснователь, гейм-дизайнер и гейм-экономист в Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Веб-дизайнер и профессиональный игрок в видеоигры
- ◆ Профессиональный игрок и преподаватель онлайн-покера
- ◆ Графический дизайнер в Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Проектный аналитик и инвестор в криптовалюту Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Специалист-лаборант в области химии
- ◆ Графический дизайнер

“

*Сделайте этот шаг, чтобы быть  
в курсе последних событий  
в области крипто-гейминга и  
блокчейн-экономики для видеоигр”*

05

# Структура и содержание

*Relearning*, педагогическая методология, в которой ТЕСН является пионером, гарантирует, что академический опыт ИТ-специалиста будет гораздо более эффективным и результативным. Это достигается за счет повторения наиболее важных концепций *крипто-гейминга* на протяжении всего курса обучения, что обеспечивает более естественное усвоение студентом. Это также означает существенную экономию количества часов, необходимых для прохождения данной программы, с поддержкой в виде упражнений для самооценки, видеоконспектов и гораздо более высококачественного мультимедийного материала.

“

*Все материалы будут доступны для скачивания, так что вы сможете использовать их даже в качестве справочного пособия после получения диплома”*

## Модуль 1. Блокчейн

- 1.1. Блокчейн
  - 1.1.1. Блокчейн
  - 1.1.2. Новая экономика блокчейн
  - 1.1.3. Децентрализация как основа экономики блокчейн
- 1.2. Технология блокчейн
  - 1.2.1. Блокчейн биткойна
  - 1.2.2. Процесс валидации, вычислительная мощность
  - 1.2.3. Хеш-функция
- 1.3. Типы блокчейна
  - 1.3.1. Публичный блокчейн
  - 1.3.2. Частный блокчейн
  - 1.3.3. Гибридный или федеративный блокчейн
- 1.4. Виды сетей
  - 1.4.1. Централизованная сеть
  - 1.4.2. Распределенная сеть
  - 1.4.3. Децентрализованная сеть
- 1.5. Смарт-контракты
  - 1.5.1. Смарт-контракты
  - 1.5.2. Процесс создания смарт-контракта
  - 1.5.3. Примеры и применение смарт-контракта
- 1.6. Кошельки
  - 1.6.1. Кошельки
  - 1.6.2. Полезность и важность кошелька
  - 1.6.3. Горячий и холодный кошелек
- 1.7. Блокчейн-экономика
  - 1.7.1. Преимущества экономики блокчейна
  - 1.7.2. Уровень риска
  - 1.7.3. Плата за газ
- 1.8. Безопасность
  - 1.8.1. Революция в системах безопасности
  - 1.8.2. Абсолютная прозрачность
  - 1.8.3. Атаки на блокчейн

- 1.9. Токенизация
  - 1.9.1. Токены
  - 1.9.2. Токенизация
  - 1.9.3. Токенизированные модели
- 1.10. Правовые аспекты
  - 1.10.1. Как архитектура влияет на регуляторный потенциал
  - 1.10.2. Судебная практика
  - 1.10.3. Действующее законодательство в области блокчейна

## Модуль 2. DeFi

- 2.1. DeFi
  - 2.1.1. DeFi
  - 2.1.2. Происхождение
  - 2.1.3. Критика
- 2.2. Децентрализация рынка
  - 2.2.1. Экономические выгоды
  - 2.2.2. Создание финансовых продуктов
  - 2.2.3. Кредиты DeFi
- 2.3. Компоненты DeFi
  - 2.3.1. Уровень 0
  - 2.3.2. Уровень программного протокола
  - 2.3.3. Уровень приложений и уровень агрегации
- 2.4. Децентрализованные биржи
  - 2.4.1. Биржа токенов
  - 2.4.2. Повышение уровня ликвидности
  - 2.4.3. Устранение ликвидности
- 2.5. Рынки DeFi
  - 2.5.1. MarketDAO
  - 2.5.2. Рынок предсказаний Argus
  - 2.5.3. Amplefort
- 2.6. Ключевые моменты
  - 2.6.1. Yield farming
  - 2.6.2. Добыча ликвидности
  - 2.6.3. Компонуемость

- 2.7. Отличия от других систем
  - 2.7.1. Традиционные
  - 2.7.2. *Fintech*
  - 2.7.3. Сравнение
- 2.8. Риски, которое необходимо учитывать
  - 2.8.1. Неполная децентрализация
  - 2.8.2. Безопасность
  - 2.8.3. Ошибки использования
- 2.9. Приложения DeFi
  - 2.9.1. Займы
  - 2.9.2. *Торговля*
  - 2.9.3. Деривативы
- 2.10. Проекты в стадии разработки
  - 2.10.1. AAVE
  - 2.10.2. DydX
  - 2.10.3. *Money on Chain*

## Модуль 3. NFT

- 3.1. NFT
  - 3.1.1. NFTs
  - 3.1.2. Связь между NFT и блокчейном
  - 3.1.3. Создание NFT
- 3.2. Создавая NFT
  - 3.2.1. Дизайн и содержание
  - 3.2.2. Поколение
  - 3.2.3. *Метаданные и заморозка метаданных*
- 3.3. Варианты продаж NFT в условиях геймифицированной экономики
  - 3.3.1. Прямые продажи
  - 3.3.2. Аукцион
  - 3.3.3. *Белый список*

- 3.4. Исследование рынка NFT
  - 3.4.1. OpenSea
  - 3.4.2. *Immutable Marketplace*
  - 3.4.3. Gemini
- 3.5. Стратегии продаж NFT в условиях геймифицированной экономики
  - 3.5.1. Значение использования
  - 3.5.2. Эстетическая ценность
  - 3.5.3. Фактическая ценность
- 3.6. Стратегии продаж NFT в условиях геймифицированной экономики: майнинг
  - 3.6.1. Майнинг NFT
  - 3.6.2. *Объединение*
  - 3.6.3. *Сжигание*
- 3.7. Стратегии продаж NFT в условиях геймифицированной экономики: потребление
  - 3.7.1. Расходные материалы NFT
  - 3.7.2. Конверты NFT
  - 3.7.3. Качество NFT
- 3.8. Анализ геймифицированных систем на основе NFT
  - 3.8.1. *Alien Worlds*
  - 3.8.2. *Gods Unchained*
  - 3.8.3. *R-Planet*
- 3.9. NFT как стимул для инвестиций и работы
  - 3.9.1. Льготы по инвестиционному участию
  - 3.9.2. Коллекции, связанные с конкретной работой по распространению
  - 3.9.3. Сумма действующих сил
- 3.10. Области инноваций в развитии
  - 3.10.1. Музыка в NFT
  - 3.10.2. Видео NFT
  - 3.10.3. Книги NFT

## Модуль 4. Криптовалютный анализ

- 4.1. Биткоин
  - 4.1.1. Биткоины
  - 4.1.2. Биткоин как рыночный показатель
  - 4.1.3. Преимущества и недостатки для геймифицированных экономик
- 4.2. Altcoins
  - 4.2.1. Основные характеристики и различия по отношению к *Bitcoin*
  - 4.2.2. Влияние на рынок
  - 4.2.3. Анализ обязательных проектов
- 4.3. *Ethereum*
  - 4.3.1. Основные характеристики и функционирование
  - 4.3.2. Принимаемые проекты и влияние на рынок
  - 4.3.3. Преимущества и недостатки для геймифицированных экономик
- 4.4. *Binance Coin*
  - 4.4.1. Основные характеристики и функционирование
  - 4.4.2. Принимаемые проекты и влияние на рынок
  - 4.4.3. Преимущества и недостатки для геймифицированных экономик
- 4.5. Стейблкоины
  - 4.5.1. Характеристики
  - 4.5.2. Проекты, работающие на стейблкоины
  - 4.5.3. Использование стейблкоинов в геймифицированных экономиках
- 4.6. Основные стейблкоины
  - 4.6.1. USDT
  - 4.6.2. USDC
  - 4.6.3. BUSD
- 4.7. Торговля
  - 4.7.1. Торговля в геймифицированных экономиках
  - 4.7.2. Сбалансированный портфель
  - 4.7.3. Несбалансированный портфель
- 4.8. Торговля: DCA
  - 4.8.1. DCA
  - 4.8.2. Позиционная торговля
  - 4.8.3. Внутрдневная торговля





- 4.9. Риски
  - 4.9.1. Ценообразование
  - 4.9.2. Ликвидность
  - 4.9.3. Мировая экономика
- 4.10. Правовые аспекты
  - 4.10.1. Регулирование майнинга
  - 4.10.2. Права потребителей
  - 4.10.3. Гарантия и безопасность

## Модуль 5. Сети

- 5.1. Революция *смарт-контрактов*
  - 5.1.1. Рождение *смарт-контрактов*
  - 5.1.2. Хостинг приложений
  - 5.1.3. Безопасность в IT-процессах
- 5.2. Metamask
  - 5.2.1. Аспекты
  - 5.2.2. Воздействие на доступность
  - 5.2.3. Управление активами в Metamask
- 5.3. Tron
  - 5.3.1. Аспекты
  - 5.3.2. Размещенные приложения
  - 5.3.3. Недостатки и преимущества
- 5.4. Ripple
  - 5.4.1. Аспекты
  - 5.4.2. Размещенные приложения
  - 5.4.3. Недостатки и преимущества
- 5.5. *Ethereum*
  - 5.5.1. Аспекты
  - 5.5.2. Размещенные приложения
  - 5.5.3. Недостатки и преимущества
- 5.6. *Polygon Matic*
  - 5.6.1. Аспекты
  - 5.6.2. Размещенные приложения
  - 5.6.3. Недостатки и преимущества

- 5.7. Wax
  - 5.7.1. Аспекты
  - 5.7.2. Размещенные приложения
  - 5.7.3. Недостатки и преимущества
- 5.8. ADA Cardano
  - 5.8.1. Аспекты
  - 5.8.2. Размещенные приложения
  - 5.8.3. Недостатки и преимущества
- 5.9. Solana
  - 5.9.1. Аспекты
  - 5.9.2. Размещенные приложения
  - 5.9.3. Недостатки и преимущества
- 5.10. Проекты и миграция
  - 5.10.1. Сети, соответствующие проекту
  - 5.10.2. Миграция
  - 5.10.3. Кроссчейн

## Модуль 6. Метавселенная

- 6.1. Метавселенная
  - 6.1.1. Метавселенная
  - 6.1.2. Влияние на мировую экономику
  - 6.1.3. Влияние на развитие геймифицированных экономик
- 6.2. Формы доступа
  - 6.2.1. VR
  - 6.2.2. Компьютеры
  - 6.2.3. Мобильные устройства
- 6.3. Типы метавселенной
  - 6.3.1. Традиционная метавселенная
  - 6.3.2. Централизованная блокчейн-метавселенная
  - 6.3.3. Децентрализованная блокчейн-метавселенная

- 6.4. Метавселенная как рабочее пространство
  - 6.4.1. Идея работы внутри метавселенной
  - 6.4.2. Создание услуг в рамках метавселенной
  - 6.4.3. Критические моменты, которые необходимо учитывать при создании рабочих мест
- 6.5. Метавселенная как пространство для социализации
  - 6.5.1. Системы взаимодействия с пользователями
  - 6.5.2. Механика социализации
  - 6.5.3. Формы монетизации
- 6.6. Метавселенная как пространство развлечений
  - 6.6.1. Обучающие пространства в метавселенной
  - 6.6.2. Способы управления обучающими пространствами
  - 6.6.3. Категории обучающих пространств в метавселенной
- 6.7. Система для покупки и аренды пространства в метавселенной
  - 6.7.1. Lands
  - 6.7.2. Аукционы
  - 6.7.3. Прямые продажи
- 6.8. Second Life
  - 6.8.1. Second Life как пионер в индустрии метавселенной
  - 6.8.2. Игровая механика
  - 6.8.3. Применяемые стратегии экономической эффективности
- 6.9. Decentraland
  - 6.9.1. Decentraland как самая прибыльная метавселенная в истории
  - 6.9.2. Игровая механика
  - 6.9.3. Применяемые стратегии экономической эффективности
- 6.10. Meta
  - 6.10.1. Meta, компания, оказавшая наибольшее влияние на развитие метавселенной
  - 6.10.2. Влияние на рынок
  - 6.10.3. Детали проекта

## Модуль 7. Внешние платформы

- 7.1. DEX
  - 7.1.1. Характеристики
  - 7.1.2. Применимость
  - 7.1.3. Реализация в геймифицированных экономиках
- 7.2. Свопы
  - 7.2.1. Характеристики
  - 7.2.2. Основные свопы
  - 7.2.3. Реализация в геймифицированных экономиках
- 7.3. Оракулы
  - 7.3.1. Характеристики
  - 7.3.2. Основные свопы
  - 7.3.3. Реализация в геймифицированных экономиках
- 7.4. Ставка
  - 7.4.1. Пул ликвидности
  - 7.4.2. Ставка
  - 7.4.3. Фарминг
- 7.5. Инструменты разработки блокчейна
  - 7.5.1. Geth
  - 7.5.2. Mist
  - 7.5.3. Truffle
- 7.6. Инструменты разработки блокчейна: Embark
  - 7.6.1. Embark
  - 7.6.2. Ганаш
  - 7.6.3. Blockchain Тестнет
- 7.7. Маркетинговые исследования
  - 7.7.1. DefiPulse
  - 7.7.2. Skew
  - 7.7.3. Торговый обзор

- 7.8. Трекинг
  - 7.8.1. Монетный трекинг
  - 7.8.2. CryptoCompare
  - 7.8.3. Blackfolio
- 7.9. Торговые боты
  - 7.9.1. Аспекты
  - 7.9.2. Торговые алгоритмы SFOX
  - 7.9.3. AlgoTrader
- 7.10. Инструменты для майнинга
  - 7.10.1. Аспекты
  - 7.10.2. NiceHash
  - 7.10.3. Что нужно добывать

## Модуль 8. Анализ переменных в геймифицированных экономиках

- 8.1. Геймифицированные экономические переменные
  - 8.1.1. Преимущества дробления
  - 8.1.2. Сходство с реальной экономикой
  - 8.1.3. Критерии для разделения
- 8.2. Поиск
  - 8.2.1. Индивидуальный
  - 8.2.2. По группам
  - 8.2.3. Глобальный
- 8.3. Ресурсы
  - 8.3.1. По дизайну игр
  - 8.3.2. Материальные объекты
  - 8.3.3. Нематериальные объекты
- 8.4. Сущности
  - 8.4.1. Игроки
  - 8.4.2. Организации с единым регрессом
  - 8.4.3. Организации с множественным регрессом
- 8.5. Источники
  - 8.5.1. Условия генерации
  - 8.5.2. Локализация
  - 8.5.3. Коэффициент производства

- 8.6. Выходы
  - 8.6.1. Расходные материалы
  - 8.6.2. Расходы на содержание
  - 8.6.3. *Time Out*
- 8.7. Преобразователи
  - 8.7.1. NPC
  - 8.7.2. Манифактура
  - 8.7.3. Особые обстоятельства
- 8.8. Обмен
  - 8.8.1. Общественные рынки
  - 8.8.2. Частные магазины
  - 8.8.3. Внешние рынки
- 8.9. Опыт
  - 8.9.1. Механика закупок
  - 8.9.2. Применение механики опыта к экономическим переменным
  - 8.9.3. Штрафы и ограничения по опыту работы
- 8.10. *Взаимная блокировка*
  - 8.10.1. Цикл ресурсов
  - 8.10.2. Связь экономических переменных с *взаимной блокировкой*
  - 8.10.3. Применение *взаимной блокировки* в игровой механике

## Модуль 9. Геймифицированные экономические системы

- 9.1. Системы *Free to Play*
  - 9.1.1. Характеристика экономики *Free to Play* и основные точки монетизации
  - 9.1.2. Архитектуры в экономике *Free to Play*
  - 9.1.3. Экономичный дизайн
- 9.2. Системы *Freemium*
  - 9.2.1. Характеристика экономики *Freemium* и основные точки монетизации
  - 9.2.2. Архитектуры экономики *Play to Earn*
  - 9.2.3. Экономичный дизайн
- 9.3. Системы *Pay to Play*
  - 9.3.1. Характеристика экономики *Pay to Play* и основные точки монетизации
  - 9.3.2. Архитектуры в экономике *Pay to Play*
  - 9.3.3. Экономичный дизайн
- 9.4. Системы, основанные на PvP
  - 9.4.1. Характеристика экономики на основе *Pay to Play* и основные точки монетизации
  - 9.4.2. Архитектура в экономике PvP
  - 9.4.3. Семинар по экономическому проектированию
- 9.5. Система *Seasons*
  - 9.5.1. Характеристика экономики на основе *Seasons* и основные точки монетизации
  - 9.5.2. Архитектура в экономике *Seasons*
  - 9.5.3. Экономичный дизайн
- 9.6. Экономические системы в *Sandbox* или *Mmorpg*
  - 9.6.1. Характеристика экономики на основе *Sandbox* и основные точки монетизации
  - 9.6.2. Архитектура в экономике *Sandbox*
  - 9.6.3. Экономичный дизайн
- 9.7. Система *Trading Card Game*
  - 9.7.1. Характеристика экономики на основе *Trading Card Game* и основные точки монетизации
  - 9.7.2. Архитектура в экономике *Trading Card Game*
  - 9.7.3. Семинар по экономическому проектированию
- 9.8. Системы PvE
  - 9.8.1. Характеристика экономики на основе PvE и основные точки монетизации
  - 9.8.2. Архитектура в экономике PvE
  - 9.8.3. Семинар по экономическому проектированию
- 9.9. Системы ставок
  - 9.9.1. Характеристика экономики на основе ставок и основные точки монетизации
  - 9.9.2. Архитектура в экономике ставок
  - 9.9.3. Экономичный дизайн
- 9.10. Системы, зависящие от внешней экономики
  - 9.10.1. Характеристика зависимых экономик и основные точки монетизации
  - 9.10.2. Архитектура в зависимых экономиках
  - 9.10.3. Экономичный дизайн

**Модуль 10. Анализ видеоигр на основе блокчейна**10.1. *Star Atlas*

- 10.1.1. Игровая механика
- 10.1.2. Экономические системы
- 10.1.3. Юзабилити

10.2. *Outer Ring*

- 10.2.1. Игровая механика
- 10.2.2. Экономические системы
- 10.2.3. Юзабилити

10.3. *Axie Infinity*

- 10.3.1. Игровая механика
- 10.3.2. Экономические системы
- 10.3.3. Юзабилити

10.4. *Splinterlands*

- 10.4.1. Игровая механика
- 10.4.2. Экономические системы
- 10.4.3. Юзабилити

10.5. *R-Planet*

- 10.5.1. Игровая механика
- 10.5.2. Экономические системы
- 10.5.3. Юзабилити

10.6. *Ember Sword*

- 10.6.1. Игровая механика
- 10.6.2. Экономические системы
- 10.6.3. Юзабилити

10.7. *Big Time*

- 10.7.1. Игровая механика
- 10.7.2. Экономические системы
- 10.7.3. Юзабилити

10.8. *Gods Unchained*

- 10.8.1. Игровая механика
- 10.8.2. Экономические системы
- 10.8.3. Юзабилити

10.9. *Illuvium*

- 10.9.1. Игровая механика
- 10.9.2. Экономические системы
- 10.9.3. Юзабилити

10.10. *Upland*

- 10.10.1. Игровая механика
- 10.10.2. Экономические системы
- 10.10.3. Юзабилити



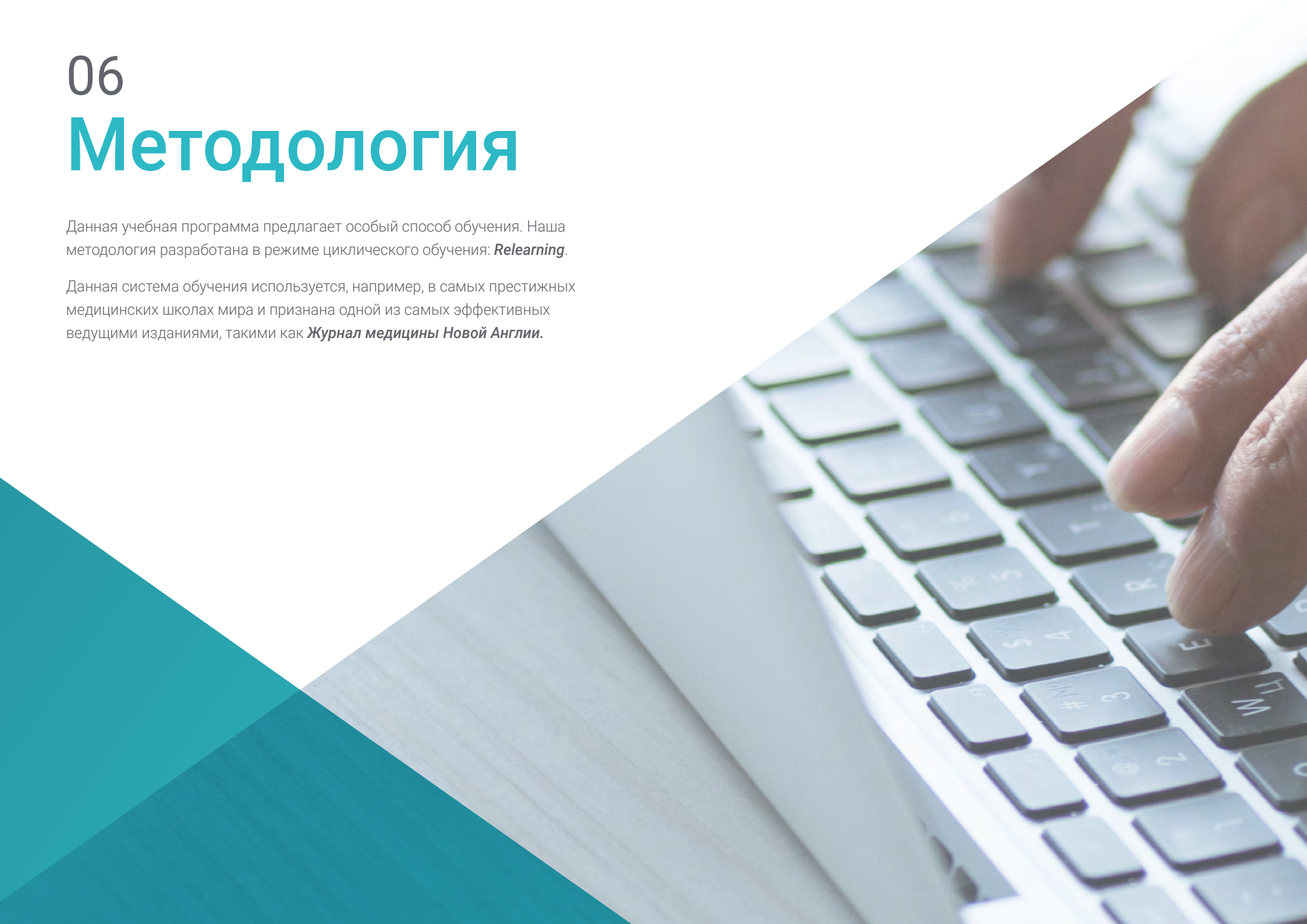
Записывайтесь, не теряйте своих амбиций. Научитесь создавать и получать наилучшие результаты в крипто-гейминге и блокчейн-экономике для видеоигр, пройдя данную Специализированную магистратуру"

06

# Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

## Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”*



*Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.*



*В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.*

### Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“*Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере*”

Кейс-метод является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании кейс-метода - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей курса студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

## Методология *Relearning*

ТЕСН эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает различные дидактические элементы в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

*В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.*

В ТЕСН вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

*Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.*

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.



В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



#### Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



#### Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



#### Практика навыков и компетенций

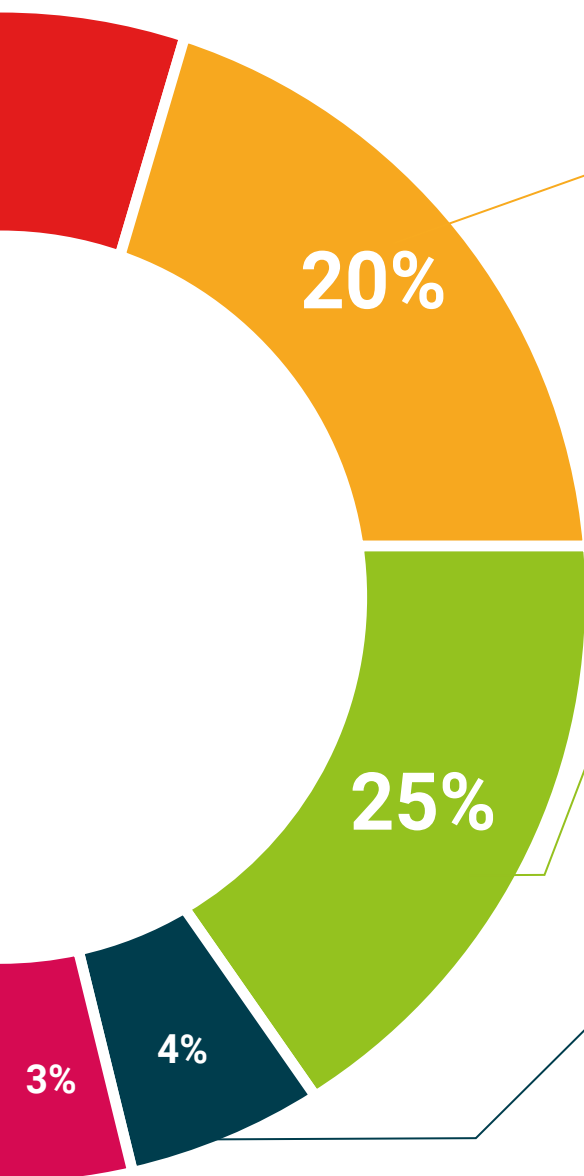
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





#### Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



#### Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



#### Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



07

# Квалификация

Специализированная магистратура в области Крипто-гейминг и блокчейн-экономика для видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данная **Специализированная магистратура в области Кripto-гейминг и блокчейн-экономика для видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

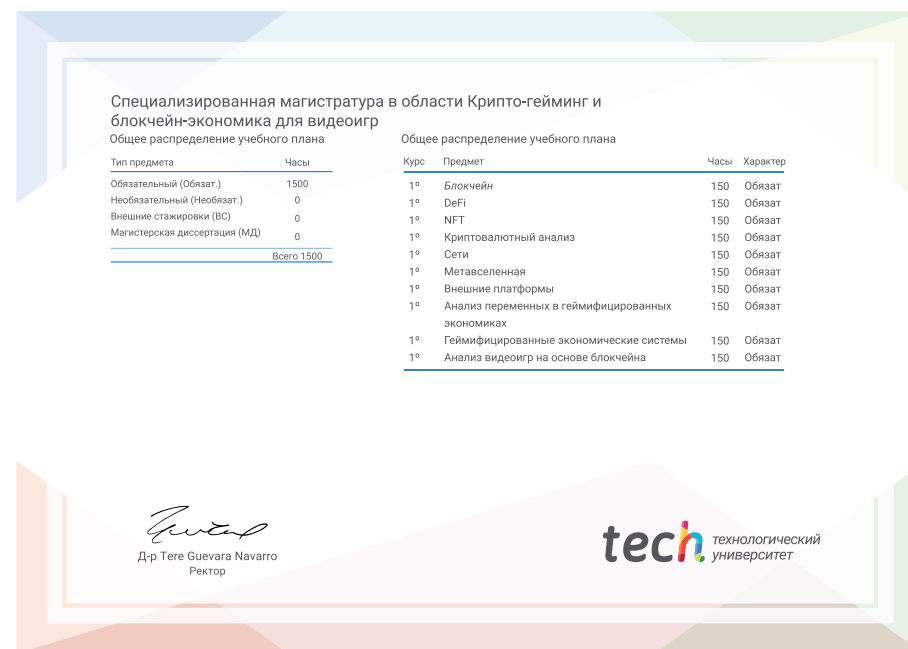
После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в Специализированной магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Специализированная магистратура в области Кripto-гейминг и блокчейн-экономика для видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **12 месяцев**



\*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее  
Здоровье Доверие Люди  
Образование Информация Тьюторы  
Гарантия Аккредитация Преподавание  
Институты Технологии Обучение  
Сообщество Обязательства  
Персональное внимание Инновации  
Знания Настоящее Качество  
Веб обучение  
Развитие Институты  
Виртуальный класс Языки

**tech** технологический  
университет

Специализированная  
магистратура  
Крипто-гейминг и  
блокчейн-экономика  
для видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Специализированная магистратура Крипто-гейминг и блокчейн-экономика для видеоигр

