

# 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**
- » Режим обучения: **16ч./неделя**
- » Расписание: **по своему усмотрению**
- » Экзамены: **онлайн**

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/information-technology/professional-master-degree/master-crypto-gaming-blockchain-economics-video-games](http://www.techitute.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. 22

06

Методология

---

стр. 32

07

Квалификация

---

стр. 40

# 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.



ether

“

*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 материалам 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.*

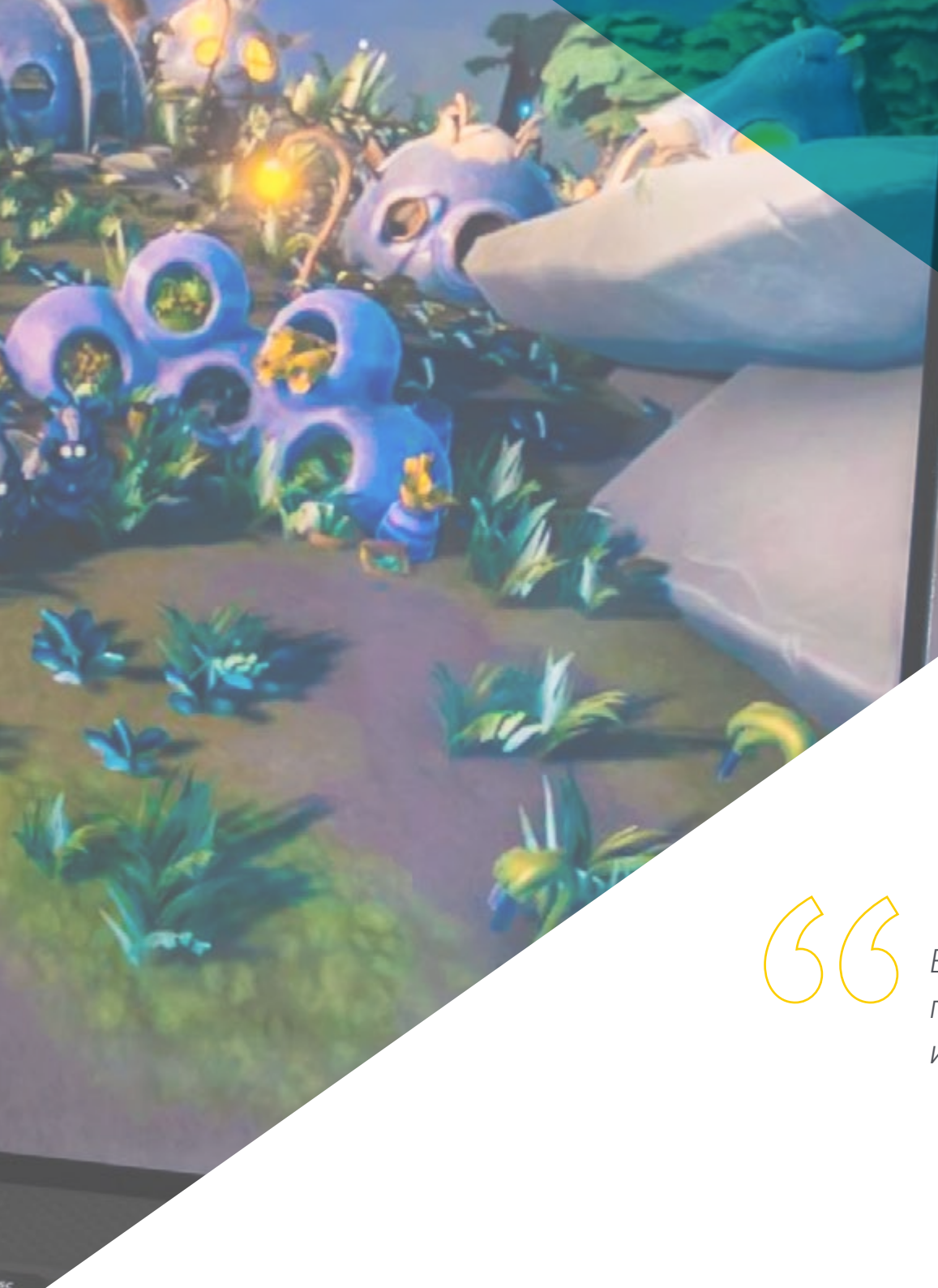


# 02 Цели

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 TESH”*



## 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"*

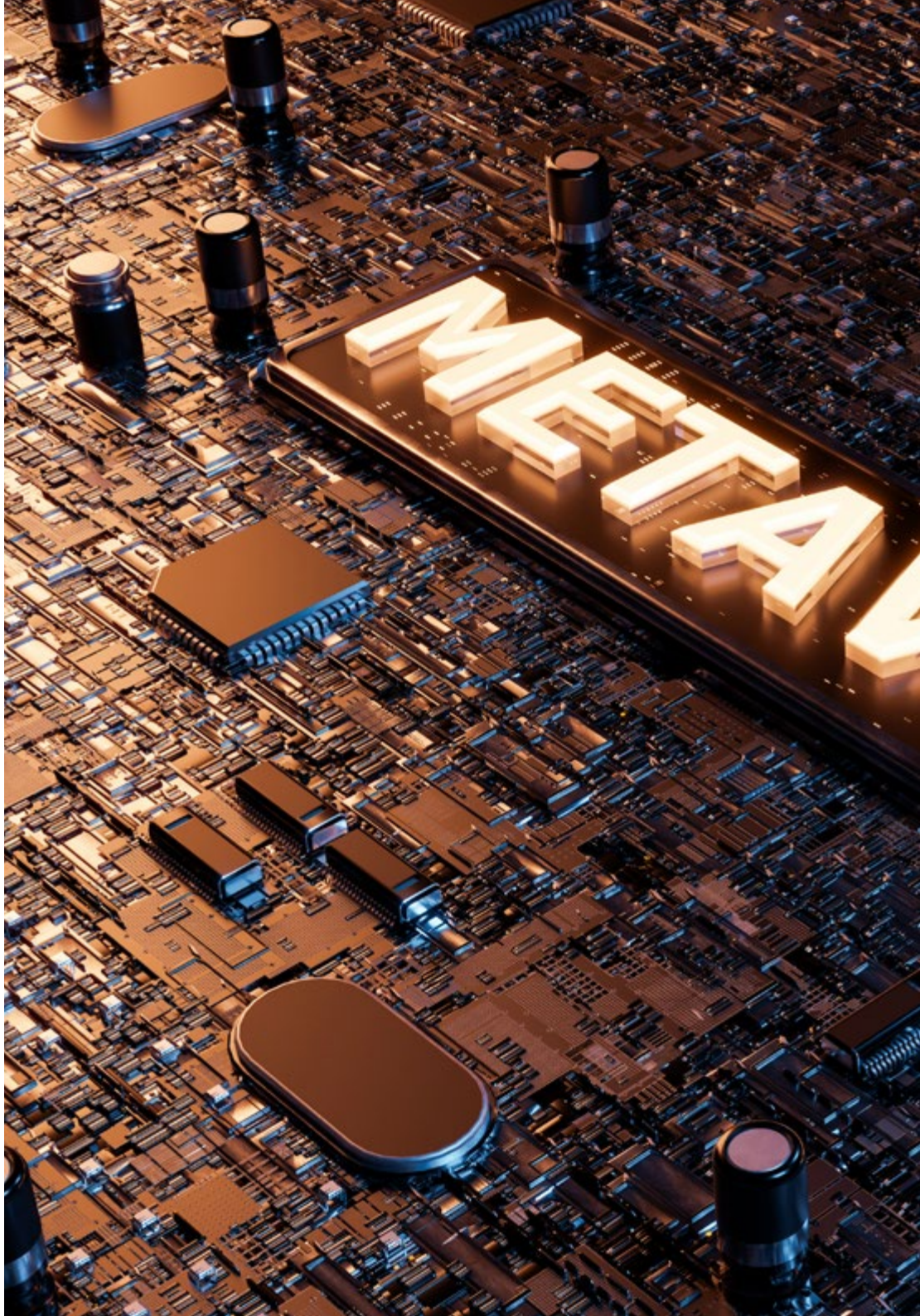


## Общие профессиональные навыки

- ♦ 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”*

## 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 Кувас, 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*
- 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 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*

## 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. *Внутридневная 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



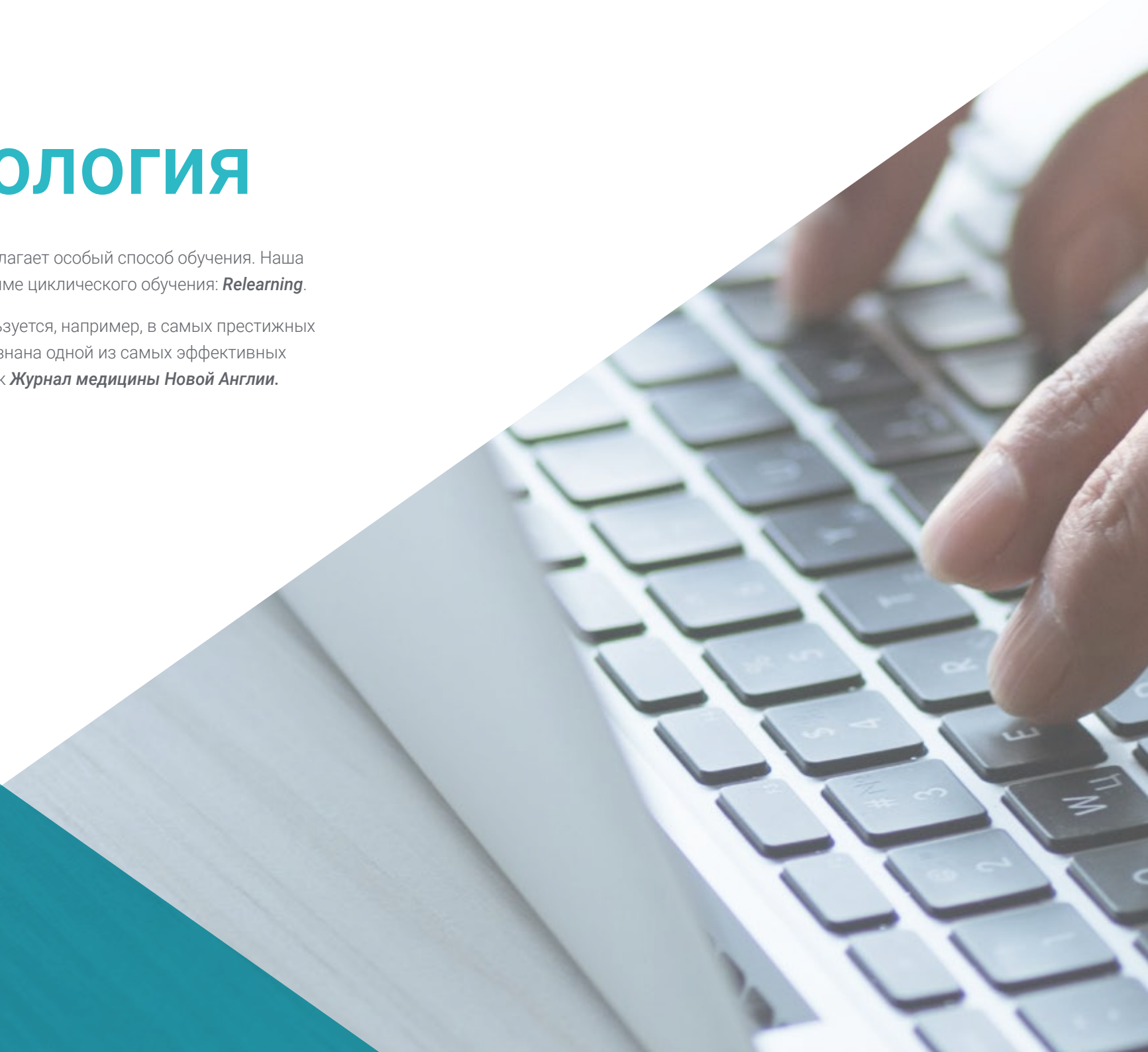
*Записывайтесь, не теряйте своих амбиций. Научитесь создавать и получать наилучшие результаты в крипто-гейминге и блокчейн-экономике для видеоигр, пройдя данную Специализированную магистратуру"*

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*

TECH 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 TECH 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.



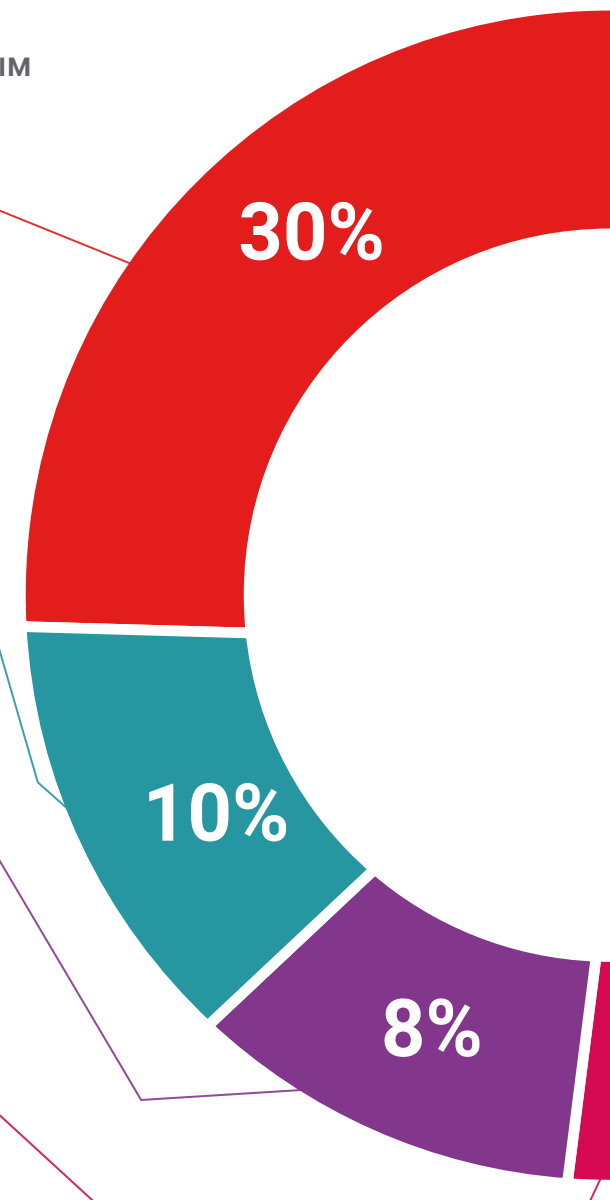
#### Практика навыков и компетенций

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

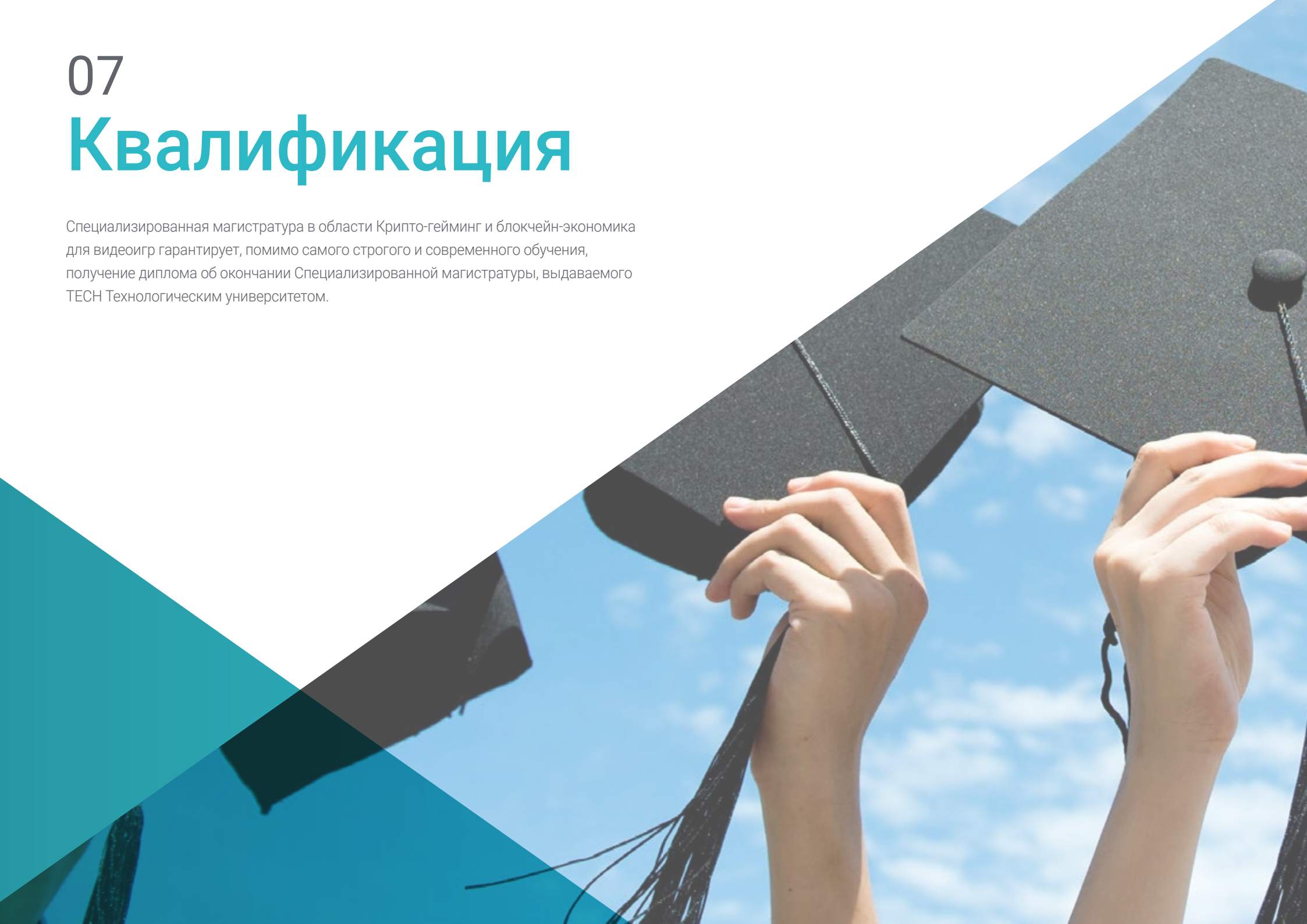
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



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”*

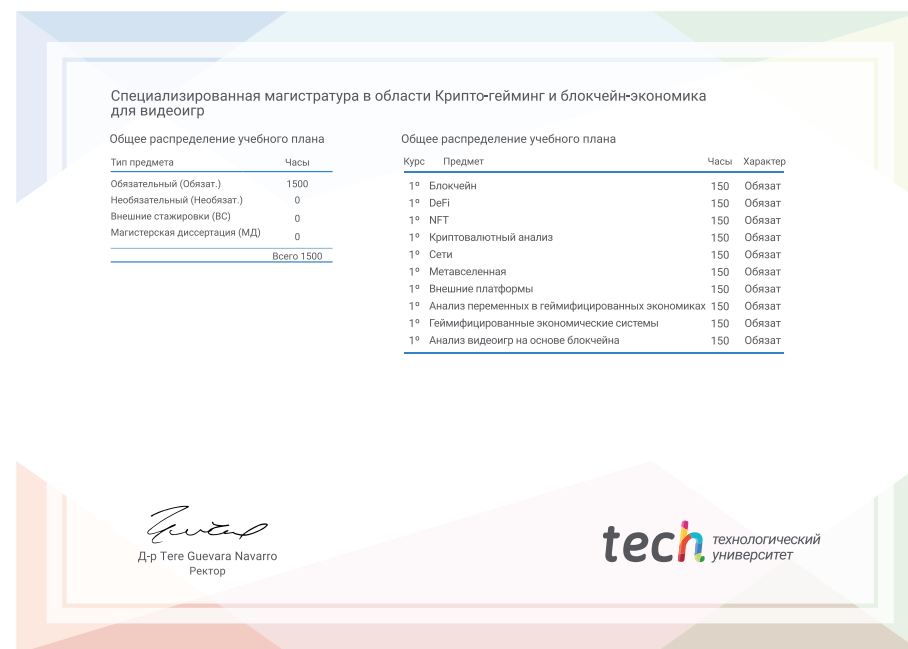
Данная **Специализированная магистратура в области Крипто-гейминг и блокчейн-экономика для видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

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 Крипто-гейминг и блокчейн-экономика для видеоигр**

Количество учебных часов: **1500 часов**



\*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.



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

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

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

