专科文凭

区块链在电子游戏和元宇宙中的应用

tech 科学技术大学

tech 科学技术大学

专科文凭

区块链在电子游戏和元宇宙中的应用

- 模式:**在线**
- 时长: **6个月**
- 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/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-blockchain-video-games-metaverse

目录

01 介绍 4

02 目标 8

03 课程管理 12

04 结构和内容 18

05 方法 22

06 学位 30

01

介绍

2016 年，区块链电子游戏应运而生，即玩家可以通过加密货币赚钱。由于元网环境的转变速度非常快，因此掌握当前的技术状况非常复杂。在虚拟世界中，NFT 越来越受欢迎，这迫使 IT 专业人员适应这些新的消费趋势，并与之共同成长。新兴项目的盈利潜力是吸引许多行业的主要因素，无论是在电子游戏领域还是在其他任何领域都是如此。因此，电子游戏和元网 区块链 专家的重要性不言而喻。由于这个课程采用 100% 在线模式，学生将掌握必要的技能，无论受雇还是自雇，都能应对任何商业挑战。

"NFT 被视为收藏品的数字答案，将你的职业生涯导向对电子游戏区块链的研究，并主导虚拟市场"

区块链在电子游戏和元宇宙中的应用专科文凭能够探索、分析和预测虚拟世界的兴衰趋势，从而将计算机科学家定位为这些环境中的高级专家。

主要国际品牌在区块链领域势不可挡的增长和承诺，产生了一个有趣的供需增长循环，迫使大量招聘这个领域的专家。

去年，模拟艺术家和电子游戏开发商利用国家艺术节百万美元的推动力，实现了向国家艺术节的飞跃。这个课程为学生提供了将元网结构和区块链架构内化所需的视野和概念。

由于采用了虚拟教室模式，希望在元网学习最新知识的 IT 专业人员可以将日常工作与课程结合起来。TECH 保证提供高质量的最新内容，用户可以每周 7 天、每天 24 小时通过任何设备浏览和下载这些内容。

这个**区块链在电子游戏和元宇宙中的应用专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- 由加密货币、区块链 和电子游戏方面的专家介绍案例研究的发展情况
- 书中的内容图文并茂、示意性强、实用性强，提供了专业实践中必不可少的学科实用信息
- 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- 其特别强调创新方法
- 理论讲座、专家提问、争议问题论坛和个人思考工作
- 可从任何联网的固定或便携设备上获取内容

“这是你深入电子游戏区块链市场并见证未来发展的机会"

了解比特币技术的工作原理，区分它们是公共区块链、私有区块链还是混合区块链。

"你只需在家轻轻一点，就能获得当今技术领域最热门的知识和技术"

了解并掌握智能合约的生成过程、增长可能性和可行性。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中，还有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，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

这个课程的设计重点是基于问题的学习，通过这种方式，专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

02

目标

要支持 区块链 投资决策，更具体地说，支持电子游戏的决策，需要一个坚实的基础。任何考虑不周或未经证实的举措都可能导致不可挽回的错误和资本损失。通过真实案例，并在技术与虚拟全景领域最权威专家的帮助下，学员们将加深对元网概念的了解，从而主导这个每天流动数百万欧元的蓬勃发展的市场。代币并将其应用到新的工作场景中。

多亏了 TECH，你才有可能实现新的目标、开阔思路并将自己定位为 IT 行业的典范"

总体目标

- 系统地、深入地确定 区块链技术的工作方式，发展其优势和劣势与架构工作方式的关系
- 将 区块链 各个方面与 区块链 技术各种应用中使用的传统技术进行对比
- 分析区块链经济背景下的去中心化金融的主要特征
- 建立代币的基本特征 代币 代币从出现至今的运作和部署情况
- 了解 NFT 与 区块链 的联系，研究从 NFT 中产生和提取价值的策略。代币 不可流通代币
- 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合程度

> 你将发现钱包的作用，根据钱包是热钱包还是冷钱包，它们具有哪些等级，以及根据区块链市场，它们具有哪些适用性"

具体目标

模块 1. 区块链

- 识别区块链技术的组成部分
- 确定区块链在创业项目中的优势
- 在规划游戏化经济项目时，选择网络的类型，以 doc. 与建议的目标
- 选择和管理钱包（数字钱包）

模块 2. 元网

- 通过分析成本、技术资源和未来风险目标，分析游戏的沉浸式形式
- 根据其在经济体系中的地位对元网中的空间进行分类
- 制定与元网经济体系相关的工作
- 管理元网中的登陆 系统

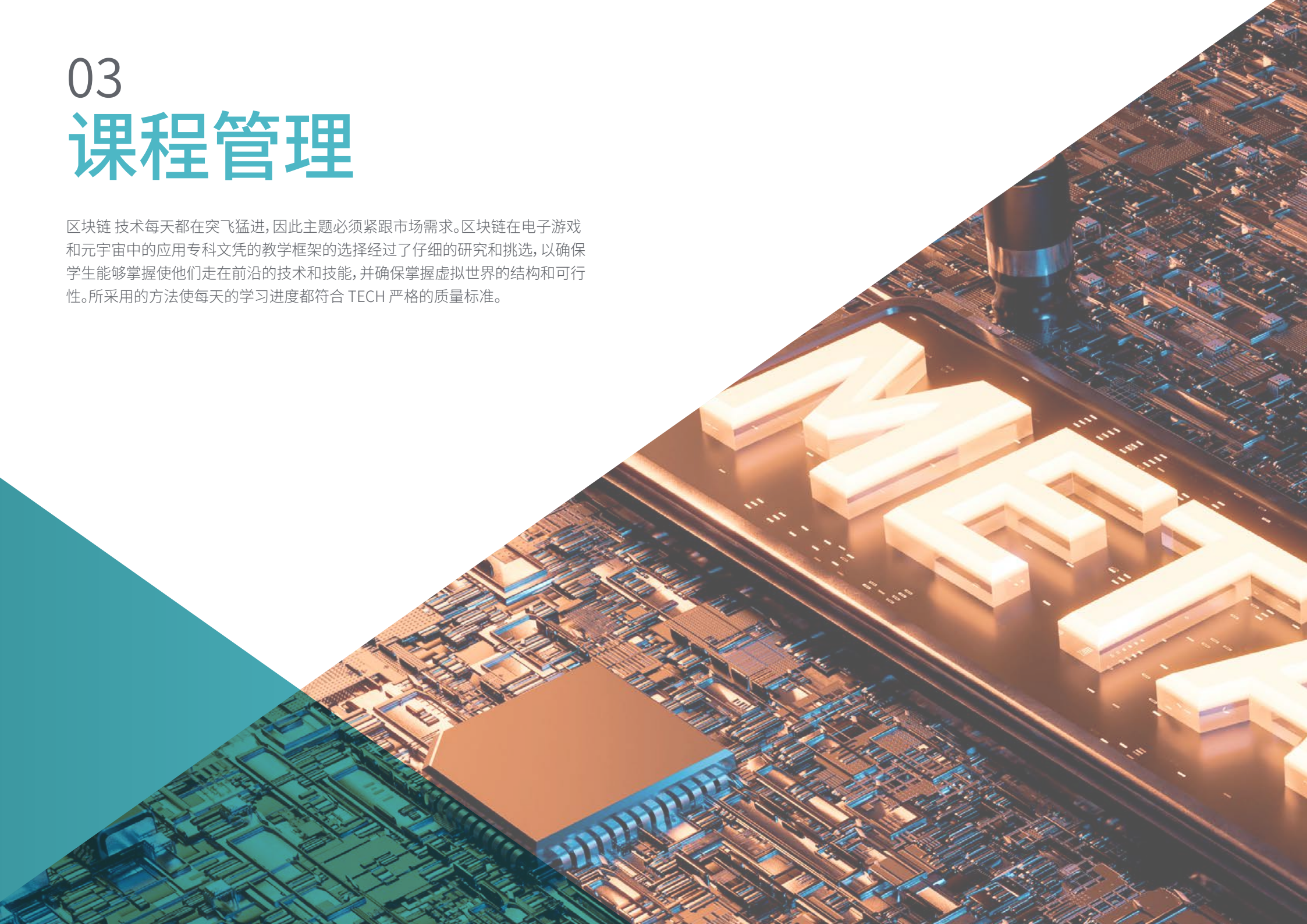
模块 3. 电子游戏分析区块链

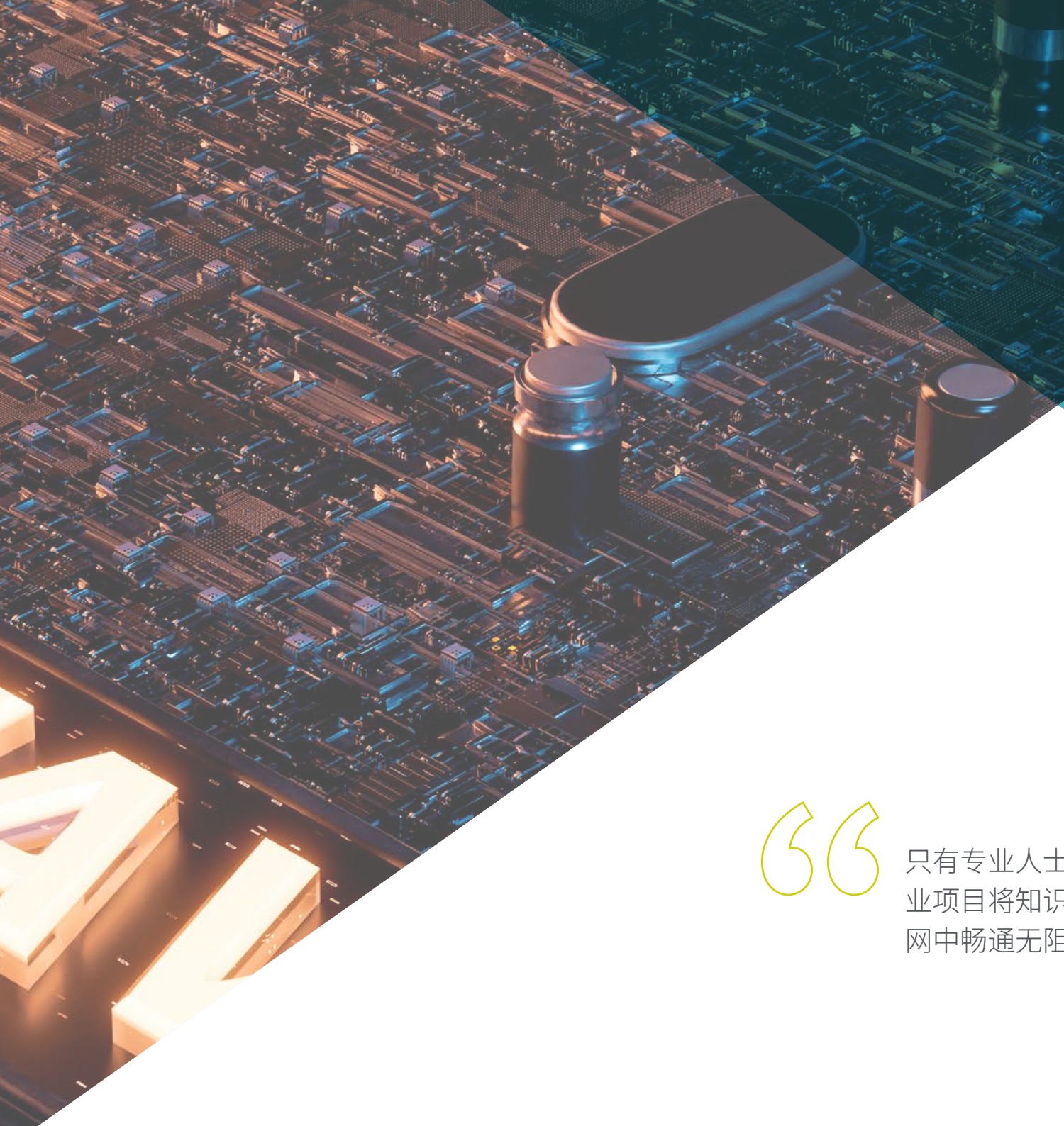
- 辨别哪些经济战略在目前的市场项目中表现出最大的稳定性和盈利性
- 确定游戏化经济项目的稳定性和盈利性的边际
- 掌握发挥作用的市场趋势 区块链根据其参与度、稳定性和盈利能力

03

课程管理

区块链 技术每天都在突飞猛进，因此主题必须紧跟市场需求。区块链在电子游戏和元宇宙中的应用专科文凭的教学框架的选择经过了仔细的研究和挑选，以确保学生能够掌握使他们走在前沿的技术和技能，并确保掌握虚拟世界的结构和可行性。所采用的方法使每天的学习进度都符合 TECH 严格的质量标准。





"只有专业人士每天通过个人和专业项目将知识付诸实践，才能在元网中畅通无阻地获得沉浸式体验"

国际客座董事

Rene Stefancic 是**区块链**和 Web3 技术领域的杰出专业人士，以其创新的思维和战略领导力著称，特别是在 **数字生态系统**领域。目前，他担任 首席运营官 (COO) 职位，服务于 **Enjin**，一个在 区块链 和 **NFT** 领域领先的数字平台，负责推动新工具的采用并促进 **战略联盟**，以推动前沿计算解决方案的创新。以务实和结果导向的方式，他将“游泳或沉没”和“试一切”作为其项目管理哲学，始终致力于解决复杂的挑战，确保可扩展且高效的实施。

在加入 **Enjin** 之前，Stefancic 曾担任 CoinCodex 的市场总监，该平台专注于 **加密货币数据汇总**。正是在这个环境中，他巩固了在增长策略和 **数字营销** 方面的经验，发挥了决定性作用，扩大了公司的可见度和影响力。他转向区块链领域的职业生涯起点，是在离开传统金融行业后，专注于新兴领域的数据建模和分析，从而为他在这一不断发展的市场中打下了基础。

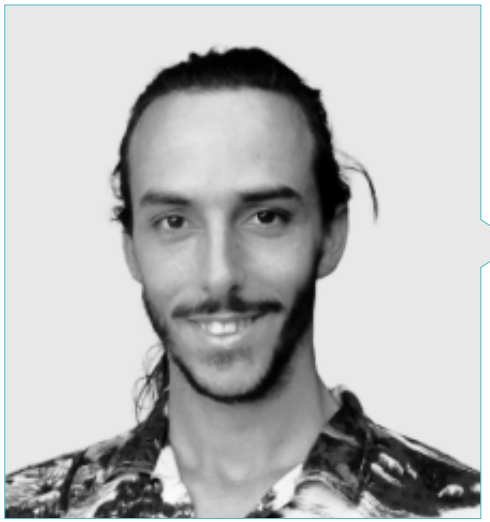
作为一位专注于产品开发和 **IT 战略**的专家，Stefancic 在引导团队创造创新的可应用于 **区块链技术** 解决方案方面，展现了卓越的领导力。他出色的商业关系建设能力使他在行业中建立了许多关键的战略合作关系，并巩固了他作为技术和数字资产领域的国际动态领导者的声誉。

Stefancic, Rene 先生

- Enjin 首席运营官 (COO, Chief Operating Officer), 新加坡
- NFTFrontier 区块链顾问
- RS IT Consulting IT 顾问
- CoinCodex 市场总监
- NextCash 顾问
- Piaggio Group Slovenia 数字营销专家
- Primorska 大学管理学硕士
- 卢布尔雅那大学经济学学士

“感谢 TECH, 您将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Olmo Cuevas, Alejandro 先生

- 游戏设计师和电子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

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
- Santo Tomás 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 Santiago 大学的内学文凭社会经济

Olmo Cuevas, Víctor 先生

- 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
- 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

04

结构和内容

在 TECH，我们重视家庭与工作的协调，因此，这个课程为期 6 个月，分为 3 个模块，采用 100% 在线模式，让学生以轻松、互动的方式学习。通过多媒体内容、补充阅读和真实案例模拟，教学人员将几乎原生性地生成关键概念，使学生能够在课程结束时巩固其作为电子游戏和元网区块链专家的地位。

控制和管理元网最复杂的方面的安全性，将由最优秀的教师团队和 TECH 之手为你提供"

模块 1. 区块链

1.1. 区块链
- 1.1.1. 区块链
- 1.1.2. 新的经济区块链
- 1.1.3. 权力下放是经济的基础区块链

1.2. 技术区块链
- 1.2.1. 区块链比特币
- 1.2.2. 验证过程，计算能力
- 1.2.3. Hash

1.3. 类型区块链
- 1.3.1. 公共广播机构
- 1.3.2. 专用网络
- 1.3.3. 混合链或联合链

1.4. 网络类型
- 1.4.1. 集中式网络
- 1.4.2. 分布式网络
- 1.4.3. 分散式网络

1.5. 智能合同
- 1.5.1. 智能合同
- 1.5.2. 一个智能合同产生的过程
- 1.5.3. 智能合同的例子和应用

1.6. 钱包
- 1.6.1. 钱包
- 1.6.2. 作用和重要性钱包
- 1.6.3. 热冷钱包

1.7. 区块链经济
- 1.7.1. 区块链经济的优势
- 1.7.2. 风险的层级
- 1.7.3. 天然气费用

1.8. 安全
- 1.8.1. 安全系统的革命
- 1.8.2. 绝对的透明度
- 1.8.3. 对区块链的攻击

1.9. 代币化
- 1.9.1. 代币
- 1.9.2. 代币化
- 1.9.3. 标记化模型

1.10. 法律方面
- 1.10.1. 架构如何影响监管能力
- 1.10.2. 法理
- 1.10.3. 现行立法关于区块链

模块 2. 元网

2.1. 元网
- 2.1.1. 元网
- 2.1.2. 对世界经济的影响
- 2.1.3. 对游戏化经济发展的影响

2.2. 无障碍形式
- 2.2.1. VR
- 2.2.2. 计算机
- 2.2.3. 移动设备

2.3. 元网的类型
- 2.3.1. 传统的元网
- 2.3.2. 集中式元网区块链
- 2.3.3. 去中心化区块链元网

2.4. 作为工作空间的元网
- 2.4.1. 在元网中工作的想法
- 2.4.2. 在元网内创建服务
- 2.4.3. 创造就业机会时需要考虑的关键点

2.5. 作为社会化空间的元网
- 2.5.1. 用户之间的互动系统
- 2.5.2. 社会化的机制
- 2.5.3. 货币化的形式

2.6. 元网是一个娱乐空间
- 2.6.1. 元网的培训空间
- 2.6.2. 管理培训空间的方法
- 2.6.3. 元网中的训练空间类别

2.7. 在元网购买和租赁空间的系统
- 2.7.1. 土地
- 2.7.2. 拍卖会
- 2.7.3. 直接销售

2.8. 第二人生
- 2.8.1. 作为元网产业先驱的第二人生
- 2.8.2. 游戏机制
- 2.8.3. 采用的成本效益战略

2.9. 分权和
- 2.9.1. 分权和是有记录以来最赚钱的元网
- 2.9.2. 游戏机制
- 2.9.3. 采用的成本效益战略

2.10. Meta
- 2.10.1. Meta 公司，在开发元网方面影响最大的公司
- 2.10.2. 市场影响
- 2.10.3. 项目细节

模块 3. 区块链电子游戏的分析

3.1. 星级阿特拉斯
- 3.1.1. 游戏机制
- 3.1.2. 经济体系
- 3.1.3. 可用性

3.2. 外环外环
- 3.2.1. 游戏机制
- 3.2.2. 经济体系
- 3.2.3. 可用性

3.3. Axie 无限
- 3.3.1. 机制游戏
- 3.3.2. 经济体系
- 3.3.3. 可用性

3.4. 分裂地带
- 3.4.1. 游戏机制
- 3.4.2. 经济体系
- 3.4.3. 可用性

3.5. R-Planet
- 3.5.1. 游戏机制
- 3.5.2. 经济体系
- 3.5.3. 可用性

3.6. 微光剑
- 3.6.1. 游戏机制
- 3.6.2. 经济体系
- 3.6.3. 可用性

3.7. 大时间
- 3.7.1. 游戏机制
- 3.7.2. 经济体系
- 3.7.3. 可用性

3.8. 众神不羁
- 3.8.1. 游戏机制
- 3.8.2. 经济体系
- 3.8.3. 可用性

3.9. 冲积层
- 3.9.1. 游戏机制
- 3.9.2. 经济体系
- 3.9.3. 可用性

3.10. 占地
- 3.10.1. 游戏机制
- 3.10.2. 经济体系
- 3.10.3. 可用性

05

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。

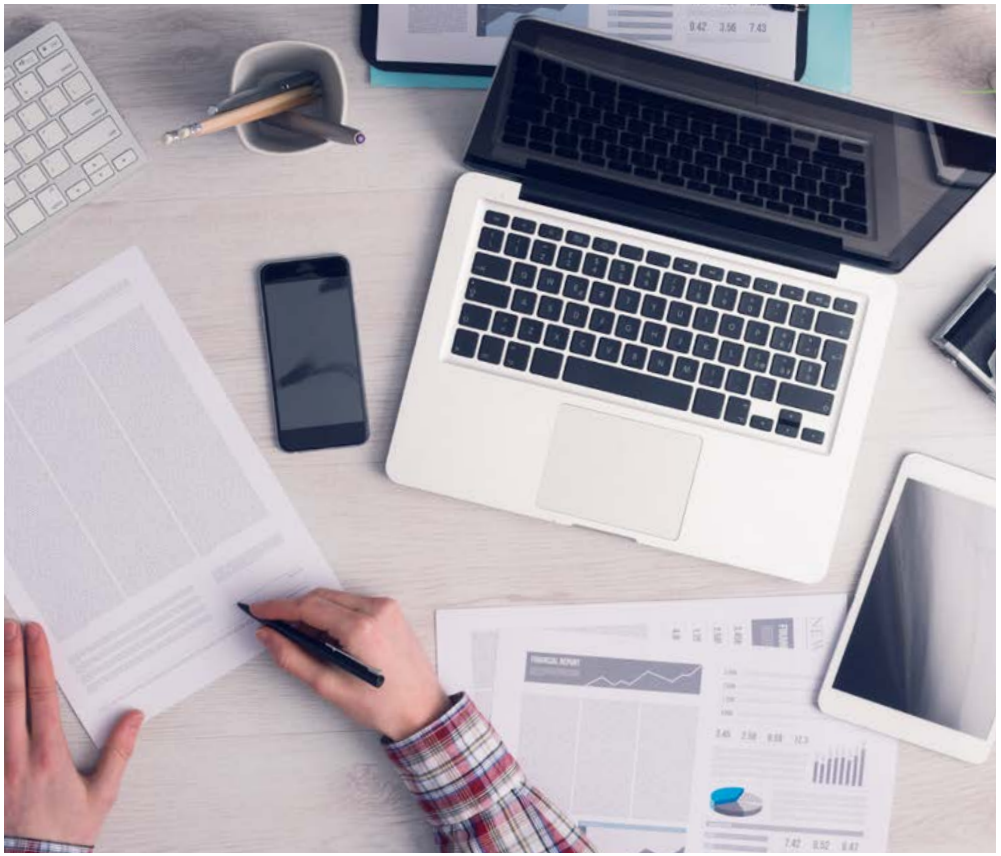
“发现 Re-learning，这个系统放弃了传统的线性学习，带你体验循环教学系统：这种学习方式已经证明了其巨大的有效性，尤其是在需要记忆的科目中”

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

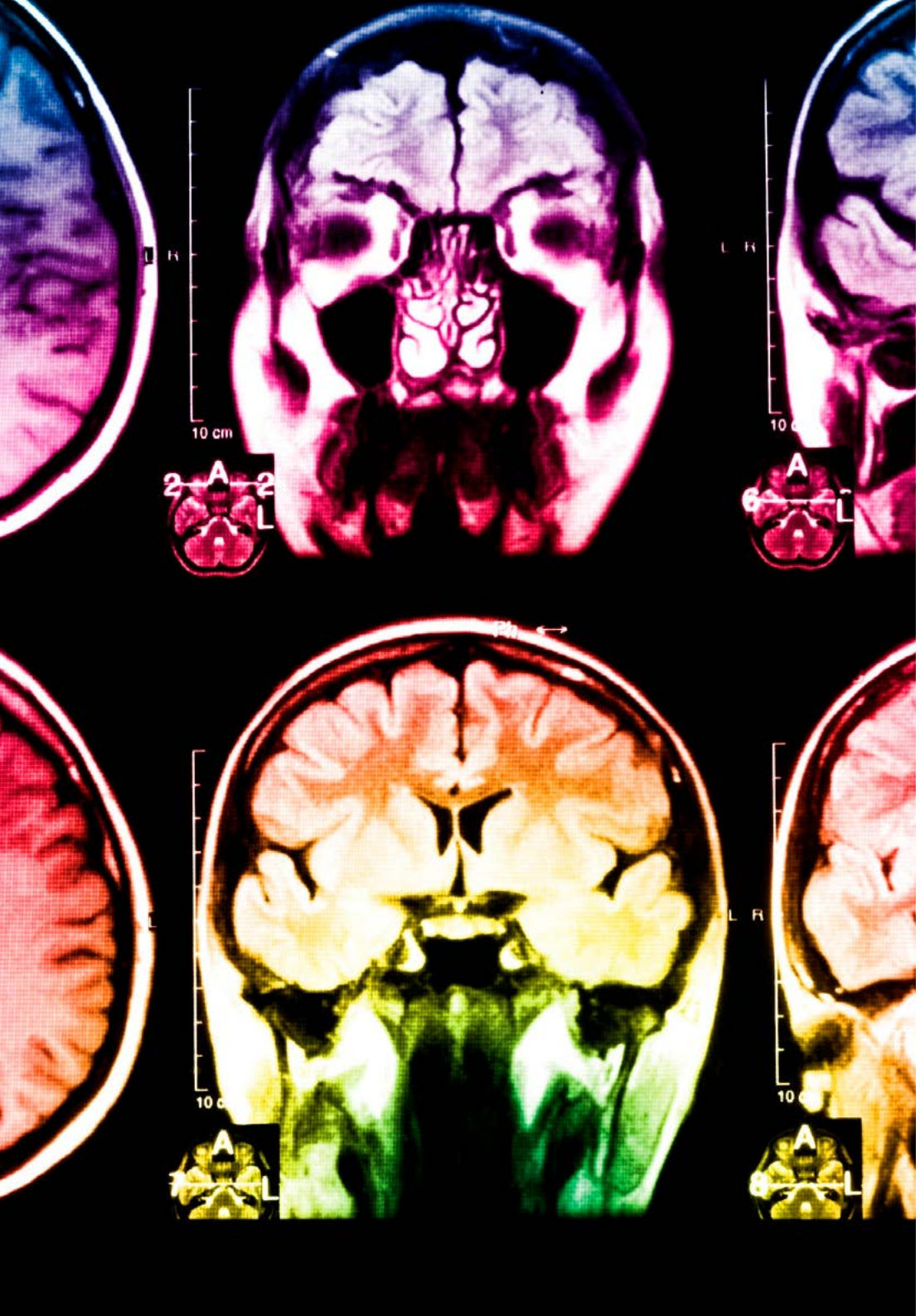
TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了个不同的教学元素。

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，这是我们记住它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。

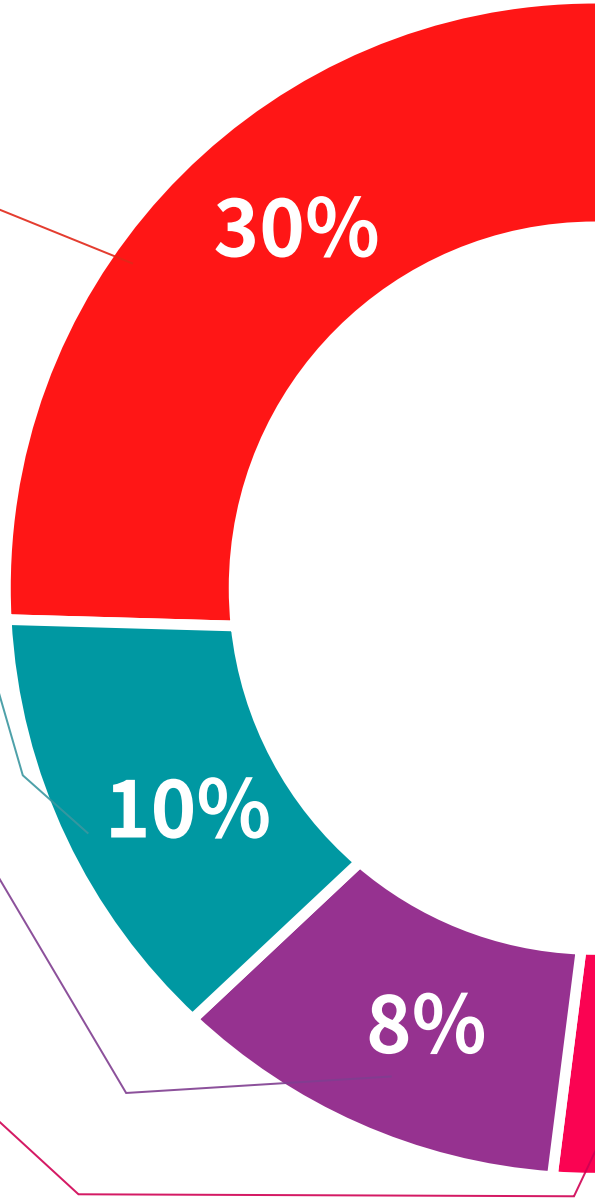
向专家学习可以加强知识和记忆，并为未来的困难决策建立信心。

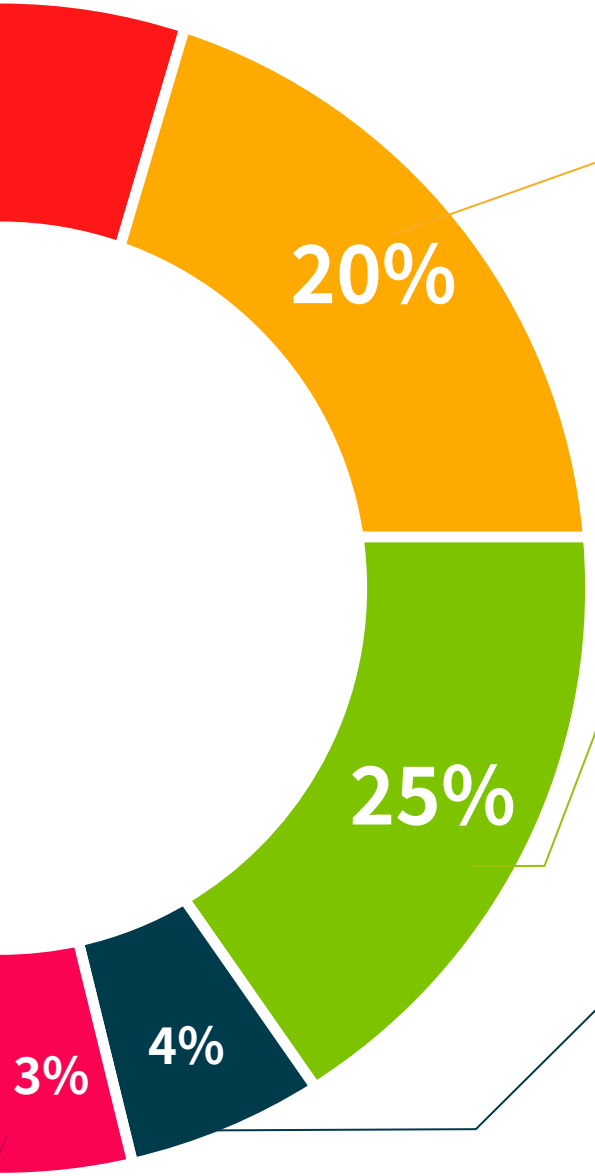
技能和能力的实践

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丸中,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。

06

学位

区块链在电子游戏和元宇宙中的应用专科文凭除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由 TECH 科技大学颁发的专科文凭学位证书。

"顺利完成这个课程并获得大学学位，无需旅行或文书工作的麻烦"

这个**区块链在电子游戏和元宇宙中的应用专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。

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**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格，并将满足工作交流，竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位：**区块链在电子游戏和元宇宙中的应用专科文凭**

模式:**在线**

时长: **6个月**

tech 科学技术大学

授予

文凭

_____先生/女士，身份证号码_____

顺利通过并获得认证的课程是

专科文凭

区块链在电子游戏和元宇宙中的应用

这是一个由本大学授予的学位，相当于450个小时，
开始日期是 dd/mm/aaaa,结束日期是dd/mm/aaaa。

截至2018年6月28日，TECH是一所被公共教育部认可的私立高等教育机构。

2020年六月17日

Tere Guevara Navarro女士
校长

Unique TECH Code: AFWORD235 techtitute.com/certificates

*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。

tech 科学技术大学

专科文凭
区块链在电子游戏和元宇宙中的应用

- 模式:**在线**
- 时长: **6个月**
- 学位: **TECH 科技大学**
- 课程表:**自由安排时间**
- 考试模式:**在线**

专科文凭

区块链在电子游戏和元宇宙中的应用

tech 科学技术大学