Mastère Avancé

Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo

tech université technologique

tech université technologique

Mastère Avancé
Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo

- Modalité: **en ligne**
- Durée: **2 ans**
- Qualification: **TECH Université Technologique**
- Accréditation: **120 ECTS**
- Horaire: **à votre rythme**
- Examens: **en ligne**

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/mastere-avance/mastere-avance-economie-blockchain-nft-jeux-video

Sommaire

01 Présentation — Page 4

02 Pourquoi étudier à TECH? — Page 8

03 Programme d'études — Page 12

04 Objectifs — Page 28

05 Opportunités de carrière — Page 34

06 Méthodologie d'étude — Page 38

07 Corps Enseignant — Page 48

08 Diplôme — Page 54

01

Présentation

L'économie de la Blockchain et les NFT transforment la façon dont les joueurs, les développeurs et les entreprises interagissent avec les jeux vidéo. Tout d'abord, la Blockchain permet une transparence totale des transactions et sécurise la propriété des actifs numériques. D'autre part, les NFT donnent aux joueurs la possibilité d'avoir une véritable propriété sur les objets du jeu tels que les armes, les masques, les personnages et les terrains. Par conséquent, les professionnels se spécialisent de plus en plus dans les modèles économiques qui sous-tendent ces systèmes, ainsi que dans le développement de plateformes décentralisées. Ainsi, TECH, cherche à fournir un large éventail de contenu académique pour former des professionnels à performer dans les nouvelles opportunités d'affaires grâce à l'intégration de ces technologies dans l'environnement du jeu vidéo.

Vous n'êtes qu'à un pas de faire partie de la révolution numérique qui transforme à jamais l'industrie du divertissement. Rejoignez TECH dès maintenant"

Dans les jeux traditionnels, les développeurs contrôlent les marchés internes; cependant, avec la Blockchain, les transactions et la propriété des actifs sont réparties entre les participants. Il en résulte un marché plus ouvert, sans intermédiaire, où les joueurs peuvent échanger des biens entre eux. De plus, grâce à ces technologies, une économie plus autonome et plus fluide a été créée dans le jeu. Cette décentralisation, d'autre part, ouvre de nouvelles portes à la création de marchés dynamiques, où les prix et les transactions ne dépendent pas d'une autorité centrale, mais du libre marché des joueurs.

Les crypto-monnaies et les jetons ont créé des opportunités économiques dans des régions où l'accès aux services financiers traditionnels est limité. Les joueurs peuvent participer à des économies virtuelles sans avoir besoin de comptes bancaires, ce qui facilite l'inclusion financière et permet de générer des revenus grâce aux jeux vidéo. Cela a donné lieu à de nouvelles formes d'emploi et d'interaction économique mondiale. En outre, l'interopérabilité qu'offrent la *Blockchain* et les NFT permet de déplacer des actifs entre les jeux, créant ainsi un écosystème plus large et plus flexible pour les joueurs. Cependant, la gestion de ce secteur en pleine croissance nécessite une expertise à la fois dans la technologie et dans son application commerciale. C'est la raison pour laquelle TECH a mis au point un programme complet qui se penche sur le développement des blockchains publiques et leur application dans l'industrie Gaming. Ce programme intensif, théorique et pratique, se concentre sur les outils avancés permettant de créer des projets sécurisés et réussis, en combinant la programmation de la *Blockchain* avec l'économie du *crypto-gaming*.

Ainsi, en quelques mois d'apprentissage intensif, les étudiants de ce Mastère Avancé pourront mettre à jour leurs connaissances grâce à la méthode d'apprentissage la plus efficace sur la scène universitaire: le *Relearning*. Cette approche s'adapte au rythme d'apprentissage de chaque étudiant, car le contenu est disponible 24 heures sur 24 et est accessible depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion internet.

Ce **Mastère Avancé en Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- Le développement d'études de cas présentées par des experts de l'Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo
- Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du programme fournit des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- Il met l'accent sur les méthodologies innovantes en Économie Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo
- Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet

Ce Mastère Avancé est votre ticket pour transformer votre passion pour les jeux vidéo en une carrière de rêve, innovante et rentable"

Dirigez le monde virtuel en apprenant avec la méthodologie d'enseignement la plus actuelle et la plus enrichissante de la scène académique actuelle"

Investissez en vous-même et construisez le meilleur avenir professionnel avec TECH, la plus grande université numérique du monde.

Grâce à une méthodologie 100% en ligne, vous commencerez à maîtriser les connaissances technologiques les plus importantes, où que vous soyez dans le monde.

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine de l'Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo, qui apportent l'expérience de leur travail à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14.000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle est leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99%. Elle dispose également d'un vaste corps professoral composé de plus de 6.000 professeurs de renommée internationale.

Étudiez dans la plus grande université numérique du monde et assurez votre réussite professionnelle. L'avenir commence chez TECH"

La meilleure université en ligne selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme « la meilleure université en ligne du monde ». C'est ce qu'il a récemment déclaré dans un long article de son édition numérique dans lequel il se fait l'écho de la success story de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

Un corps professoral international de premier plan

Le corps enseignant de TECH est composé de plus de 6.000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des cadres supérieurs de multinationales, dont Isaiah Covington, entraîneur de performance des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au MetaLAB de Harvard, Ignacio Wistumba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes le plus grand établissement d'enseignement, avec le meilleur et le plus vaste catalogue d'enseignement numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômes universitaires, dans dix langues différentes, ce qui fait de nous la plus grande institution éducative au monde.

Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH propose les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des cursus qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. De même, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir aux étudiants l'avant-garde académique et les compétences professionnelles les plus demandées. De cette manière, les diplômes de l'université fournissent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses diplômes. Il s'agit de la meilleure méthode d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement délivrées par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la "Méthode des Cas", configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la ligue majeure de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs, ainsi qu'une grande variété de ressources éducatives axées sur les affaires de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et fait appel à des conférenciers exceptionnels: des professionnels issus du monde du sport qui apportent leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir la première université en termes d'employabilité. 99% de ses étudiants trouvent un emploi dans le domaine académique qu'ils ont étudié, un an après avoir terminé l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire d'entre eux bénéficient d'une amélioration immédiate de leur carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.

Google Partner
PREMIER 2023

NBA
Universidad online oficial de la NBA

4.9/5
global score

99%
Garantía de máxima empleabilidad

Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3% des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais place également cette université parmi les entreprises technologiques les plus avant-gardistes au monde.

L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif

03

Programme d'études

Le programme d'études du Mastère Avancé en Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo est conçu comme une opportunité académique complète d'acquérir une spécialisation avancée. Au cours du programme, les étudiants exploreront tout, des fondamentaux de la technologie Blockchain et des principes des NFT à leur application dans la création et la gestion des économies numériques. Les modules couvrent des sujets tels que la conception d'architectures, l'utilisation de plateformes populaires pour la création de NFT et d'autres contenus clés. En outre, des aspects tels que la cybersécurité et les tendances émergentes dans le secteur seront explorés en profondeur, ce qui permettra aux étudiants de développer des compétences essentielles.

TECH vous offre plus qu'un Mastère Avancé, c'est votre chance de faire partie d'une transformation globale de la technologie et de l'art"

Module 1. Développement avec des *Blockchain* Publiques: Ethereum, Stellar et Polkadot

1.1. Ethereum. Blockchain publique
- 1.1.1. Ethereum
- 1.1.2. EVM et GAS
- 1.1.3. Etherescan

1.2. Développement d'Ethereum. Solidity
- 1.2.1. Solidity
- 1.2.2. Remix
- 1.2.3. Compilation et exécution

1.3. Framework sur Ethereum. Brownie
- 1.3.1. Brownie
- 1.3.2. Ganache
- 1.3.3. Déploiement dans Brownie

1.4. Testing smart contracts
- 1.4.1. Test Driven Development (TDD)
- 1.4.2. Pytest
- 1.4.3. Smart contracts

1.5. Connexion du site web
- 1.5.1. Metamask
- 1.5.2. web3.js
- 1.5.3. Ether.js

1.6. Un vrai projet. Token fongible
- 1.6.1. ERC20.
- 1.6.2. Création de notre token
- 1.6.3. Déploiement et validation

1.7. Stellar Blockchain
- 1.7.1. Stellar blockchain
- 1.7.2. Éco-système
- 1.7.3. Comparaison avec Ethereum

1.8. Programmation en Stellar
- 1.8.1. Horizon
- 1.8.2. Stellar SDK
- 1.8.3. Projet token fongible

1.9. Polkadot Project
- 1.9.1. Polkadot Project
- 1.9.2. Éco-système
- 1.9.3. Interaction entre Ethereum et d'autres Blockchain

1.10. Programmation en Polkadot
- 1.10.1. Substrate
- 1.10.2. Création de Parachain de Substrate
- 1.10.3. Intégration avec Polkadot

Module 2. Technologie de la *Blockchain*. Cryptographie et Sécurité

2.1. Cryptographie dans la *Blockchain*
2.2. Le Hash dans la *Blockchain*
2.3. *Private Sharing Multi-Hasing* (PSM Hash)
2.4. Signatures dans la Blockchain
2.5. Gestions des codes. *Wallets*
2.6. Cryptage
2.7. Données *onchain* et *ofchain*
2.8. Sécurité et *Smart Contracts*

Module 3. Développement de *Blockchain* en Entreprise: Hyperledger Besu

3.1. Configuration de Besu
- 3.1.1. Paramètres de configuration clés dans les environnements de production
- 3.1.2. Finetuning pour les services connectés
- 3.1.3. Bonnes pratiques de configuration

3.2. Configurations de la Blockchain
- 3.2.1. Paramètres de configuration clés pour PoA
- 3.2.2. Paramètres de configuration clés pour PoW
- 3.2.3. Configurations du bloc de genèse

3.3. Sécurisation de Besu
- 3.3.1. Sécurisation de RPC avec TLS
- 3.3.2. Sécurisation de RPC avec NGINX
- 3.3.3. Sécurisation avec un système de nœuds

3.4. Besu en Haute Disponibilité
- 3.4.1. Redondance des nœuds
- 3.4.2. Équilibreurs de transactions
- 3.4.3. Transaction Pool dans la File d'attente du Courrier

3.5. Outils offchain
- 3.5.1. Confidentialité - Tessera
- 3.5.2. Identité - Alastria ID
- 3.5.3. Indexation des données – Subgraph

3.6. Applications développées sur Besu
- 3.6.1. Applications basées sur des tokens ERC20
- 3.6.2. Applications basées sur des tokens ERC 721
- 3.6.3. Applications basées sur des token ERC 1155

3.7. Déploiement et automatisation de Besu
- 3.7.1. Besu sur Docker
- 3.7.2. Besu sur Kubernetes
- 3.7.3. Besu sur Blockchain as a service

3.8. Interopérabilité de Besu avec d'autres clients
- 3.8.1. Interopérabilité avec Geth
- 3.8.2. Interopérabilité avec Open Ethereum
- 3.8.3. Interopérabilité avec d'autres DLT

3.9. Plugins pour Besu
- 3.9.1. Plugins les plus courants
- 3.9.2. Développement de plugins
- 3.9.3. Installation de plugins

3.10. Configurations des Environnements de Développement
- 3.10.1. Création d'un Environnement de Développement
- 3.10.2. Création d'un Environnement d'Intégration avec le Client
- 3.10.3. Création d'un Environnement de Pré-production pour un Test de Charge

Module 4. Développement de *Blockchain* en Entreprise: Hyperledger Fabric

4.1. Hyperledger
- 4.1.1. Écosystème Hyperledger
- 4.1.2. Hyperledger Tools
- 4.1.3. Hyperledger Frameworks

4.2. Hyperledger Fabric– Composantes de son architecture. L'état de l'art
- 4.2.1. État de l'art d'Hyperledger Fabric
- 4.2.2. Noeuds
- 4.2.3. Orderers
- 4.2.4. CouchDB et LevelDB
- 4.2.5. CA

4.3. Hyperledger Fabric- Composantes de son Architecture. Processus d'une Transaction
- 4.3.1. Processus d'une transaction
- 4.3.2. *Chaincodes*
- 4.3.3. MSP

4.4. Technologies Habilitantes
- 4.4.1. Go
- 4.4.2. Docker
- 4.4.3. Docker Compose
- 4.4.4. Autres technologies

4.5. Installation des Pré-Requis et Préparation de l'Environnement
- 4.5.1. Préparation du serveur
- 4.5.2. Téléchargement des pré-requis
- 4.5.3. Téléchargement à partir du dépôt officiel d'Hyperledger

4.6. Premier Déploiement
- 4.6.1. Déploiement test-network automatique
- 4.6.2. Déploiement test-network guidé
- 4.6.3. Examen des composants déployés

4.7. Second Déploiement
- 4.7.1. Déploiement de la collecte de données privées
- 4.7.2. Intégration dans un réseau de Fabric
- 4.7.3. Autres projets

4.8. Chaincodes
- 4.8.1. Structure d'un Chaincode
- 4.8.2. Déploiement et Upgrade de Chaincodes
- 4.8.3. Autres fonctions importantes de Chaincodes

4.9. Connexion à d'autres Tools de Hyperledger (Caliper Et Explorer)
- 4.9.1. Installation Hyperledger Explorer
- 4.9.2. Installation Hyperledger Calipes
- 4.9.3. Autres tools importants

4.10. Certification
- 4.10.1. Types de certifications officielles
- 4.10.2. Préparation à CHFA
- 4.10.3. Profils des developer vs profils des administrateurs

Module 5. Identité souveraine basée sur la *Blockchain*

5.1. Identité numérique
- 5.1.1. Données personnelles
- 5.1.2. Réseaux sociaux
- 5.1.3. Contrôle des données
- 5.1.4. Authentification
- 5.1.5. Identification

5.2. Identité Blockchain
- 5.2.1. Signature numérique
- 5.2.2. Réseaux publics
- 5.2.3. Réseaux autorisés

5.3. Identité Numérique Souveraine
- 5.3.1. Besoins
- 5.3.2. Composants
- 5.3.3. Applications

5.4. Identifiants Décentralisés (DIDs)
- 5.4.1. Schéma
- 5.4.2. Méthodes DID
- 5.4.3. Documents DID

5.5. Références Vérifiables
- 5.5.1. Composants
- 5.5.2. Flux
- 5.5.3. Sécurité et Confidentialité
- 5.5.4. Blockchain pour enregistrer des informations d'identification vérifiables

5.6. Technologies Blockchain pour l'identité numérique
- 5.6.1. Hyperledger Indy
- 5.6.2. Sovrin
- 5.6.3. uPort
- 5.6.4. IDAlastria

5.7. Initiatives Européennes de Blockchain et d'Identité
- 5.7.1. eIDAS
- 5.7.2. EBSI
- 5.7.3. ESSIF

5.8. Identité numérique des objets (IoT)
- 5.8.1. Interactions avec IoT
- 5.8.2. Interopérabilité sémantique
- 5.8.3. Sécurité des données

5.9. Identité Numérique des processus
- 5.9.1. Données
- 5.9.2. Code
- 5.9.3. Interfaces

5.10. Cas d'utilisation de l'Identité Numérique *Blockchain*
- 5.10.1. Santé
- 5.10.2. Éducation
- 5.10.3. Logistique
- 5.10.4. Administration publique

Module 6. *Blockchain* et ses nouvelles applications: DeFi et NFT

6.1. Culture financière
- 6.1.1. Évolution de l'argent
- 6.1.2. Monnaie FIAT vs. Monnaie décentralisée
- 6.1.3. Banque Numérique vs. *Open Finance*

6.2. Ethereum
- 6.2.1. Technologie
- 6.2.2. Monnaie décentralisée
- 6.2.3. *Stable Coins*

6.3. Autres technologies
- 6.3.1. *Binance Smart Chain*
- 6.3.2. Polygon
- 6.3.3. Solana

6.4. DeFi (Financement décentralisé)
- 6.4.1. Defi
- 6.4.2. Défis
- 6.4.3. Open Finance vs DeFi

6.5. Outils d'information
- 6.5.1. *Metamask* et *Wallets* décentralisés
- 6.5.2. CoinMarketCap
- 6.5.3. DefiPulse

6.6. *Stable Coins*
- 6.6.1. Protocole Maker
- 6.6.2. USDC, USDT, BUSD
- 6.6.3. Formes de collatéralisation et risques

6.7. Bourses et plateformes décentralisées (DEX)
- 6.7.1. Uniswap
- 6.7.2. Sushiswap
- 6.7.3. AAVe
- 6.7.4. dYdX / Synthetix

6.8. Écosystème des NFTs (Tokens Non Fongibles)
- 6.8.1. Les NFTs
- 6.8.2. Typologie
- 6.8.3. Caractéristiques

6.9. Capitulation des industries
- 6.9.1. Industrie du design
- 6.9.2. Industrie du *Fan Token*
- 6.9.3. Financement de Projets

6.10. Marchés NFTs
- 6.10.1. Opensea
- 6.10.2. Rarible
- 6.10.3. Plateformes personnalisées

Module 7. *Blockchain*. Implications juridiques

7.1. Bitcoin
- 7.1.1. Bitcoin
- 7.1.2. Analyse du *Whitepaper*
- 7.1.3. Fonctionnement du *Proof of Work*

7.2. Ethereum
- 7.2.1. Ethereum. Origines
- 7.2.2. Fonctionnement *Proof of Stake*
- 7.2.3. Cas de la DAO

7.3. Situation actuelle de la Blockchain
- 7.3.1. Croissance des cas d'utilisation
- 7.3.2. Adoption de la Blockchain par de grandes compagnies

7.4. MiCA (*Market in Cryptoassets*)
- 7.4.1. Naissance de la Réglementation
- 7.4.2. Implications juridiques (obligations, sujets obligés, etc)
- 7.4.3. Résumé de la Réglementation

7.5. Prévention du blanchiment d'argent
- 7.5.1. Cinquième Directive et sa transposition
- 7.5.2. Sujets obligés
- 7.5.3. Obligations intrinsèques

7.6. Tokens
- 7.6.1. Tokens
- 7.6.2. Types
- 7.6.3. Réglementation applicable à chaque cas

7.7. ICO/STO/IEO: Systèmes de financement des entreprises
- 7.7.1. Types de financement
- 7.7.2. Réglementation applicable
- 7.7.3. Exemples concrets de réussite

7.8. NFTs (Tokens Non Fongibles)
- 7.8.1. NFT
- 7.8.2. Règlement applicable
- 7.8.3. Cas d'utilisation et exemples de réussite (*Play to Earn*)

7.9. Fiscalité et crypto-actifs
- 7.9.1. Fiscalité
- 7.9.2. Revenus du travail
- 7.9.3. Rendement les activités économiques

7.10. Autres réglementations applicables
- 7.10.1. Règlement général sur la protection des données
- 7.10.2. DORA (cybersécurité)
- 7.10.3. Règlement EIDAS

Module 8. Conception d'Architecture *Blockchain*

8.1. Conception d'architecture *Blockchain*
- 8.1.1. Architecture
- 8.1.2. Architecture de l'infrastructure
- 8.1.3. Architecture logicielle
- 8.1.4. Intégration du déploiement

8.2. Types de réseaux
- 8.2.1. Réseaux publics
- 8.2.2. Réseaux privés
- 8.2.3. Réseaux autorisés
- 8.2.4. Différences

8.3. Analyse des participants
- 8.3.1. Identification des entreprises
- 8.3.2. Identification des clients
- 8.3.3. Identification des consommateurs
- 8.3.4. Interaction entre les parties

8.4. Conception de la preuve de concept
- 8.4.1. Analyse fonctionnelle
- 8.4.2. Phase de mise en œuvre

8.5. Exigences en matière d'infrastructure
- 8.5.1. Cloud
- 8.5.2. Physique
- 8.5.3. Hybride

8.6. Exigences en matière de sécurité
- 8.6.1. Certificats
- 8.6.2. HSM
- 8.6.3. Cryptage

8.7. Exigences en matière de communications
- 8.7.1. Exigences en matière de vitesse du réseau
- 8.7.2. Exigences en matière d'I/O
- 8.7.3. Exigences en matière de transactions par seconde
- 8.7.4. Influence de l'infrastructure du réseau sur les exigences

8.8. Tests de logiciels, performances et contraintes
- 8.8.1. Tests unitaires dans les environnements de développement et de pré-production
- 8.8.2. Tests de performance de l'infrastructure
- 8.8.3. Tests de pré-production
- 8.8.4. Test de la version de production
- 8.8.5. Contrôle de la version

8.9. Fonctionnement et entretien
- 8.9.1. Support: alertes
- 8.9.2. Nouvelles versions des composants d'infrastructure
- 8.9.3. Analyse des risques
- 8.9.4. Incidents et changements

8.10. Continuité et résilience
- 8.10.1. *Disaster recovery*
- 8.10.2. *Backup*
- 8.10.3. Nouveaux participants

Module 9. *Blockchain* appliquée à la logistique

9.1. Mapping AS IS Opérationnel et gaps éventuels
- 9.1.1. Identification des processus exécutés manuellement
- 9.1.2. Identification des participants et de leurs particularités
- 9.1.3. Études de cas et gaps opérationnels
- 9.1.4. Présentation et *Staff Executivo* du mapping

9.2. Carte des systèmes actuels
- 9.2.1. Systèmes actuels
- 9.2.2. Données de base et flux d'informations
- 9.2.4. Modèle de gouvernance

9.3. Application de la Blockchain à la logistique
- 9.3.1. Blockchain appliquée à la logistique
- 9.3.2. Architectures basées sur la traçabilité pour les processus d'entreprise
- 9.3.3. Facteurs critiques de succès dans la mise en œuvre
- 9.3.4. Conseils pratiques

9.4. Modèle TO BE
- 9.4.1. Définition opérationnelle pour le contrôle de la chaîne d'approvisionnement
- 9.4.2. Structure et responsabilité du plan des systèmes
- 9.4.3. Facteurs critiques de succès dans la mise en œuvre

9.5. Élaboration du *Business Case*
- 9.5.1. Structure des coûts
- 9.5.2. Projection des bénéfices
- 9.5.3. Approbation et acceptation du plan par les *Owners*

9.6. Création d'une Preuve de Concept (POC)
- 9.6.1. Importance d'un POC pour les nouvelles technologies
- 9.6.2. Aspects clés
- 9.6.3. Exemples de POC à faible coût et effort

9.7. Gestion de projets
- 9.7.1. Méthodologie Agile
- 9.7.2. Décision sur les méthodologies entre les participants
- 9.7.3. Plan stratégique de développement et de déploiement

9.8. Intégration des systèmes: Opportunités et besoins
- 9.8.1. Structure et développement du plan des systèmes
- 9.8.2. Modèle de Données de Référence
- 9.8.3. Rôles et responsabilités
- 9.8.4. Modèle de gestion et de suivi intégrés

9.9. Développement et application avec l'équipe de *Supply Chain*
- 9.9.1. Participation active du client (entreprise)
- 9.9.2. Analyse des risques systémiques et opérationnels
- 9.9.3. Clés du succès: Modèles d'essai et soutien à la post-production

9.10. *Change Management*: Suivi et mise à jour
- 9.10.1. Implications en termes de gestion
- 9.10.2. Plan de *rollout* et de formation
- 9.10.3. Modèles de suivi et de gestion des KPI

Module 10. *Blockchain* et entreprise

10.1. Application d'une technologie distribuée dans l'entreprise
- 10.1.1. Application de la *Blockchain*
- 10.1.2. Apports de la *Blockchain*
- 10.1.3. Erreurs courantes dans les mises en œuvre

10.2. Cycle de mise en œuvre de la *Blockchain*
- 10.2.1. Du P2P aux systèmes distribués
- 10.2.2. Aspects clés d'une bonne mise en œuvre
- 10.2.3. Améliorer les implémentations actuelles

10.3. *Blockchain* vs Technologies traditionnelles Bases
- 10.3.1. APIs, Données et flux
- 10.3.2. La tokenisation en tant que pilier des projets
- 10.3.3. Mesures incitatives

10.4. Choix du type de *Blockchain*
- 10.4.1. *Blockchain* publique
- 10.4.2. *Blockchain* privée
- 10.4.3. Consortiums

10.5. *Blockchain* et le secteur public
- 10.5.1. *Blockchain* dans le secteur public
- 10.5.2. *Central Bank Digital Currency* (CBDC)
- 10.5.3. Conclusions

10.6. *Blockchain* et Secteur Financier Début
- 10.6.1. La CBDC et les Banques
- 10.6.2. Les actifs numériques natifs
- 10.6.3. Là où le système ne convient pas

10.7. *Blockchain* et le secteur pharmaceutique
- 10.7.1. Recherche de signification dans le secteur
- 10.7.2. Logistique ou pharmacie
- 10.7.3. Application

10.8. *Blockchain* pseudo-privée Consortiums: Signification
- 10.8.1. Environnements de confiance
- 10.8.2. Analyse et approfondissement
- 10.8.3. Implémentations valides

10.9. *Blockchain*. Cas d'utilisation Europe: EBSI
- 10.9.1. EBSI (*European Blockchain Services Infraestructure*)
- 10.9.2. Modèle d'entreprise
- 10.9.3. Futur

10.10. L'avenir de la *Blockchain*
- 10.10.1. Trilemme
- 10.10.2. Automatisation
- 10.10.3. Conclusions

Module 11. *Blockchain*

11.1. *Blockchain*
- 11.1.1. *Blockchain*
- 11.1.2. La nouvelle économie *Blockchain*
- 11.1.3. La décentralisation en tant que fondement de l'économie *Blockchain*

11.2. Technologies *Blockchain*
- 11.2.1. La blockchain de *Bitcoin*
- 11.2.2. Processus de validation, puissance de calcul
- 11.2.3. *Hash*

11.3. Types de *Blockchain*
- 11.3.1. Chaîne Publique
- 11.3.2. Chaîne Privée
- 11.3.3. Chaîne Hybride ou Fédérée

11.4. Types de Réseaux
- 11.4.1. Réseau Centralisé
- 11.4.2. Réseaux de Distribution
- 11.4.3. Réseau Décentralisé

11.5. *Smart Contracts*
- 11.5.1. *Smart Contracts*
- 11.5.2. Processus de génération de *Smart Contract*
- 11.5.3. Exemples et applications des *Smart Contract*

11.6. *Wallets*
- 11.6.1. *Wallets*
- 11.6.2. Utilité et importance d'un *Wallet*
- 11.6.3. *Hot & Cold Wallet*

11.7. Économie de la *Blockchain*
- 11.7.1. Avantages de l'économie de la *Blockchain*
- 11.7.2. Niveau de risque
- 11.7.3. *Gas Fee*

11.8. Sécurité
- 11.8.1. Revolución dans les systèmes de sécurité
- 11.8.2. Transparence absolue
- 11.8.3. Attaques contre la *Blockchain*

11.9. Tokenisation
- 11.9.1. *Tokens*
- 11.9.2. Tokenisation
- 11.9.3. Modèles tokenisés

11.10. Aspects juridiques
- 11.10.1. Comment l'architecture affecte-t-elle la capacité de régulation?
- 11.10.2. Jurisprudence
- 11.10.3. Législation actuelle sur la *Blockchain*

Module 12. DeFi

12.1. DeFi
- 12.1.1. DeFi
- 12.1.2. Origine
- 12.1.3. Critiques

12.2. La décentralisation du marché
- 12.2.1. Avantages économiques
- 12.2.2. Création de produits financiers
- 12.2.3. Prêts de DeFi

12.3. Composants DeFi
- 12.3.1. Couche 0
- 12.3.2. Couche de protocole logiciel
- 12.3.3. Couche d'application et couche d'agrégation

12.4. Échanges décentralisées
- 12.4.1. Échange de *Tokens*
- 12.4.2. Apport de liquidités
- 12.4.3. Suppression de liquidités

12.5. Les marchés DeFi
- 12.5.1. MarketDAO
- 12.5.2. Marché de la Prédiction Argus
- 12.5.3. Ampleforth

12.6. Clés
- 12.6.1. *Yield farming*
- 12.6.2. Exploitation des liquidités
- 12.6.3. Composabilité

12.7. Différences avec d'autres systèmes
- 12.7.1. Traditionnel
- 12.7.2. Fintech
- 12.7.3. Comparaison

12.8. Risques à prendre en compte
- 12.8.1. Décentralisation incomplète
- 12.8.2. Sécurité
- 12.8.3. Erreurs d'utilisation

12.9. Applications DeFi
- 12.9.1. Prêts
- 12.9.2. *Trading*
- 12.9.3. Dérivés

12.10. Projets en développement
- 12.10.1. AAVE
- 12.10.2. DydX
- 12.10.3. *Money on Chain*

Module 13. NFT

13.1. NFT
- 13.1.1. NFTs
- 13.1.2. Lien entre les NFT et la *Blockchain*
- 13.1.3. Création de l'NFT

13.2. Création d'un NFT
- 13.2.1. Conception et contenu
- 13.2.2. Génération
- 13.2.3. *Metadata* et *Freeze Metada*

13.3. Options de vente des NFT dans les économies gamifiées
- 13.3.1. Vente directe
- 13.3.2. Ventes aux enchères
- 13.3.3. *Whitelist*

13.4. Étude de marché NFT
- 13.4.1. Opensea
- 13.4.2. Immutable *Marketplace*
- 13.4.3. Gemini

13.5. Stratégies de monétisation des NFT dans les économies gamifiées
- 13.5.1. Valeur d'usage
- 13.5.2. Valeur esthétique
- 13.5.3. Valeur réelle

13.6. Stratégies de monétisation des NFT dans les économies fondées sur les jeux: exploitation
- 13.6.1. Exploitation de NFT
- 13.6.2. *Merge*
- 13.6.3. *Burn*

13.7. Stratégies de monétisation des NFT dans les économies gamifiées: les produits consommables
- 13.7.1. NFT consommable
- 13.7.2. Enveloppes NFT
- 13.7.3. Qualité des NFT

13.8. Analyse des systèmes gamifiés basés sur les NFT
- 13.8.1. Alien Worlds
- 13.8.2. Gods Unchained
- 13.8.3. R-Planet

13.9. NFT en tant qu'incitation à l'investissement et au travail
- 13.9.1. Privilèges de participation à l'investissement
- 13.9.2. Collections liées à des travaux de diffusion spécifiques
- 13.9.3. Somme des forces

13.10. Domaines d'innovation en cours de développement
- 13.10.1. Musique dans le NFT
- 13.10.2. Vidéo NFT
- 13.10.3. Livres NFT

Module 14. Analyse des Crypto-monnaies

14.1. *Bitcoin*
- 14.1.1. *Bitcoins*
- 14.1.2. Le *Bitcoin* en tant qu'indicateur de marché
- 14.1.3. Avantages et inconvénients pour les économies gamifiés

14.2. *Altcoins*
- 14.2.1. Principales caractéristiques et différences par rapport au *Bitcoin*
- 14.2.2. Impact sur le marché
- 14.2.3. Analyse des projets contraignants

14.3. Ethereum
- 14.3.1. Caractéristiques principales et fonctionnement
- 14.3.2. Projets hébergés et impact sur le marché
- 14.3.3. Avantages et inconvénients pour les économies gamifiés

14.4. *Binance Coin*
- 14.4.1. Caractéristiques principales et fonctionnement
- 14.4.2. Projets hébergés et impact sur le marché
- 14.4.3. Avantages et inconvénients pour les économies gamifiés

14.5. *Stablecoins*
- 14.5.1. Caractéristiques
- 14.5.2. Projets fonctionnant sur les *Stablecoins*
- 14.5.3. Utilisation des *Stablecoins* dans les économies gamifiées

14.6. Principales *Stablecoins*
- 14.6.1. USDT
- 14.6.2. USDC
- 14.6.3. BUSD

14.7. *Négociation*
- 14.7.1. *Trading* en économies gamifiées
- 14.7.2. Portefeuille équilibré
- 14.7.3. Portefeuille déséquilibré

14.8. *Trading*: DCA
- 14.8.1. DCA
- 14.8.2. *Trading* positionnel
- 14.8.3. *Daytrading*

14.9. Risques
- 14.9.1. Formation des prix
- 14.9.2. Liquidité
- 14.9.3. L'économie mondiale

14.10. Aspects juridiques
- 14.10.1. Réglementation de l'exploitation
- 14.10.2. Droits des consommateurs
- 14.10.3. Garantie et sécurité

Module 15. Réseaux

15.1. La révolution des *Smart Contract*
- 15.1.1. La naissance des *Smart Contract*
- 15.1.2. Hébergement des applications
- 15.1.3. Sécurité des processus informatiques

15.2. Metamask
- 15.2.1. Aspects
- 15.2.2. Impact sur l'accessibilité
- 15.2.3. Gestion des actifs dans Metamask

15.3. Tron
- 15.3.1. Aspects
- 15.3.2. Applications hébergées
- 15.3.3. Inconvénients et avantages

15.4. Ripple
- 15.4.1. Aspects
- 15.4.2. Applications hébergées
- 15.4.3. Inconvénients et avantages

15.5. Ethereum
- 15.5.1. Aspects
- 15.5.2. Applications hébergées
- 15.5.3. Inconvénients et avantages

15.6. Polygon MATIC
- 15.6.1. Aspects
- 15.6.2. Applications hébergées
- 15.6.3. Inconvénients et avantages

15.7. Wax
- 15.7.1. Aspects
- 15.7.2. Applications hébergées
- 15.7.3. Inconvénients et avantages

15.8. ADA Cardano
- 15.8.1. Aspects
- 15.8.2. Applications hébergées
- 15.8.3. Inconvénients et avantages

15.9. Solana
- 15.9.1. Aspects
- 15.9.2. Applications hébergées
- 15.9.3. Inconvénients et avantages

15.10. Projets et migrations
- 15.10.1. Réseaux adaptés au projet
- 15.10.2. Migrations
- 15.10.3. *Crosschain*

Module 16. Métaverse

16.1. Métaverse
- 16.1.1. Métaverse
- 16.1.2. Impact sur l'économie mondiale
- 16.1.3. Impact sur le développement des économies gamifiées

16.2. Formes d'accessibilité
- 16.2.1. VR
- 16.2.2. Ordinateurs
- 16.2.3. Dispositifs mobiles

16.3. Types de Métaverse
- 16.3.1. Métaverse traditionnel
- 16.3.2. Métaverse *Blockchain* Centralisée
- 16.3.3. Metaverse *Blockchain* Décentralisée

16.4. Métaverse en tant qu'espace de travail
- 16.4.1. Idée de travailler dans le Métaverse
- 16.4.2. Création de services dans le Métaverse
- 16.4.3. Points critiques à prendre en compte dans la création d'emplois

16.5. Métaverse comme espace de socialisation
- 16.5.1. Systèmes d'interaction entre les utilisateurs
- 16.5.2. Mécanismes de socialisation
- 16.5.3. Formes de monétisation

16.6. Métaverse en tant qu'espace de divertissement
- 16.6.1. Les espaces de formation dans le métaverse
- 16.6.2. Modes de gestion des espaces de formation
- 16.6.3. Catégories d'espaces de formation dans le métaverse

16.7. Système d'achat et de location d'espaces dans le Métaverse
- 16.7.1. *Lands*
- 16.7.2. Ventes aux enchères
- 16.7.3. Vente directe

16.8. Second Life
- 16.8.1. Second Life comme pionnier de l'industrie du métaverse
- 16.8.2. Mécanismes de jeu
- 16.8.3. Stratégies de rentabilité employées

16.9. Decentraland
- 16.9.1. Decentraland comme le métaverse le plus rentable jamais enregistré
- 16.9.2. Mécanismes de jeu
- 16.9.3. Stratégies de rentabilité employées

16.10. Meta
- 16.10.1. Meta, l'entreprise ayant le plus grand impact dans le développement d'un métaverse
- 16.10.2. Impact sur le marché
- 16.10.3. Détails du projet

Module 17. Plateformes Externes

17.1. DEX
- 17.1.1. Caractéristiques
- 17.1.2. Utilités
- 17.1.3. Mise en œuvre dans les économies gamifiées

17.2. *Swaps*
- 17.2.1. Caractéristiques
- 17.2.2. Principaux *Swaps*
- 17.2.3. Mise en œuvre dans les économies gamifiées

17.3. Oracles
- 17.3.1. Caractéristiques
- 17.3.2. Principaux *Swaps*
- 17.3.3. Mise en œuvre dans les économies gamifiées

17.4. *Staking*
- 17.4.1. *Liquidity Pool*
- 17.4.2. *Staking*
- 17.4.3. *Farming*

17.5. Outils de développement de la *Blockchain*
- 17.5.1. *Geth*
- 17.5.2. *Mist*
- 17.5.3. *Truffe*

17.6. Outils de développement de la *Blockchain*: Embark
- 17.6.1. Embark
- 17.6.2. Ganache
- 17.6.3. *Blockchain Testnet*

17.7. Études de marketing
- 17.7.1. DefiPulse
- 17.7.2. Skew
- 17.7.3. *Trading View*

17.8. *Tracking*
- 17.8.1. CoinTracking
- 17.8.2. CryptoCompare
- 17.8.3. Blackfolio

17.9. *Bots* de *Tradings*
- 17.9.1. Aspects
- 17.9.2. SFOX *Trading Algorithms*
- 17.9.3. AlgoTrader

17.10. Outils d'exploitation minière
- 17.10.1. Aspects
- 17.10.2. NiceHash
- 17.10.3. *What to mine*

Module 18. Analyse des variables dans les économies gamifiées

18.1. Variables économiques gamifiées
- 18.1.1. Avantages de la fragmentation
- 18.1.2. Similitudes avec l'économie réelle
- 18.1.3. Critères de fragmentation

18.2. Recherches
- 18.2.1. Individuels
- 18.2.2. Par groupes
- 18.2.3. Globaux

18.3. Ressources
- 18.3.1. Par *Game-Design*
- 18.3.2. Tangibles
- 18.3.3. Intangibles

18.4. Entités
- 18.4.1. Acteurs
- 18.4.2. Entités à recours unique
- 18.4.3. Entités à recours multiples

18.5. Sources
- 18.5.1. Conditions de production
- 18.5.2. Localisation
- 18.5.3. Taux de production

18.6. Sorties
- 18.6.1. Consommables
- 18.6.2. Coûts de maintenance
- 18.6.3. *Time out*

18.7. Convertisseurs
- 18.7.1. NPC
- 18.7.2. Manifactura
- 18.7.3. Circonstances particulières

18.8. Échange
- 18.8.1. Marchés publics
- 18.8.2. Magasins privés
- 18.8.3. Marchés extérieurs

18.9. Expérience
- 18.9.1. Mécanismes de passation des marchés
- 18.9.2. Application de la mécanique de l'expérience aux variables économiques
- 18.9.3. Pénalités et limites d'expérience

18.10. *Deadlocks*
- 18.10.1. Cycle des Ressources
- 18.10.2. Lien entre les économies variables et les *Deadlocks*
- 18.10.3. Apliquer *Deadlocks* dans les mécanismes de jeu

Module 19. Systèmes économiques gamifiés

19.1. Systèmes *Free to Play*
- 19.1.1. Caractérisation des économies *Free to Play* et des principaux points de rentabilité.
- 19.1.2. Architectures dans les économies *Free to Play*
- 19.1.3. Le design économique

19.2. Les systèmes *Freemium*
- 19.2.1. Caractérisation des économies Freemium et principaux points de monétisation
- 19.2.2. Architectures des économies *Play to Earn*
- 19.2.3. Le design économique

19.3. Systèmes *Pay to Play*
- 19.3.1. Caractérisation des économies de type *Pay to Play* et principaux points de monétisation
- 19.3.2. Architecture des économies *Play to Play*
- 19.3.3. Le design économique

19.4. Systèmes basés sur le PvP
- 19.4.1. Caractérisation des économies basées sur le *Pay to play* et principaux points de rentabilité
- 19.4.2. Architecture dans les économies PvP
- 19.4.3. Atelier de conception économique

19.5. Système des *Seasons*
- 19.5.1. Caractérisation des économies basées sur les *Seasons* et principaux points de rentabilité
- 19.5.2. L'architecture dans les économies de *Season*
- 19.5.3. Le design économique

19.6. Systèmes économiques des *Sandbox* ou *Mmorpg*
- 19.6.1. Caractérisation des économies basées sur les *Sandbox* et principaux points de rentabilité
- 19.6.2. Architecture des économies *Sandbox*
- 19.6.3. Le design économique

19.7. Système *Trading Card Game*
- 19.7.1. Caractérisation des économies basées sur les *Trading Card Game* et principaux points de rentabilité
- 19.7.2. Architecture des économies basées sur les *Trading Card Game*
- 19.7.3. Atelier de conception économique

19.8. Systèmes PvE
- 19.8.1. Caractérisation des économies basées sur le PvE et principaux points de rentabilité
- 19.8.2. Architecture dans les économies PvE
- 19.8.3. Atelier de conception économique

19.9. Systèmes de paris
- 19.9.1. Caractérisation des économies basées sur les paris et principaux points de rentabilité
- 19.9.2. L'architecture dans les économies de paris
- 19.9.3. Le design économique

19.10. Systèmes dépendant d'économies externes
- 19.10.1. Caractérisation des économies dépendantes et principaux points de rentabilité
- 19.10.2. Architecture dans les économies dépendantes
- 19.10.3. Le design économique

Module 20. Analyse des jeux vidéo sur la *Blockchain*

20.1. Star Atlas
- 20.1.1. Mécanismes de Jeu
- 20.1.2. Système économique
- 20.1.3. Utilisabilité

20.2. Outer Ring
- 20.2.1. Mécanismes de Jeu
- 20.2.2. Système économique
- 20.2.3. Utilisabilité

20.3. Axie Infinity
- 20.3.1. Mécanismes de Jeu
- 20.3.2. Système économique
- 20.3.3. Utilisabilité

20.4. Splinterlands
- 20.4.1. Mécanismes de Jeu
- 20.4.2. Système économique
- 20.4.3. Utilisabilité

20.5. R-Planet
- 20.5.1. Mécanismes de Jeu
- 20.5.2. Système Économique
- 20.5.3. Utilisabilité

20.6. Ember Sword
- 20.6.1. Mécanismes de Jeu
- 20.6.2. Système économique
- 20.6.3. Utilisabilité

20.7. Big Time
- 20.7.1. Mécanismes de jeu
- 20.7.2. Système économique
- 20.7.3. Utilisabilité

20.8. Gods Unchained
- 20.8.1. Mécanismes de jeu
- 20.8.2. Système économique
- 20.8.3. Utilisabilité

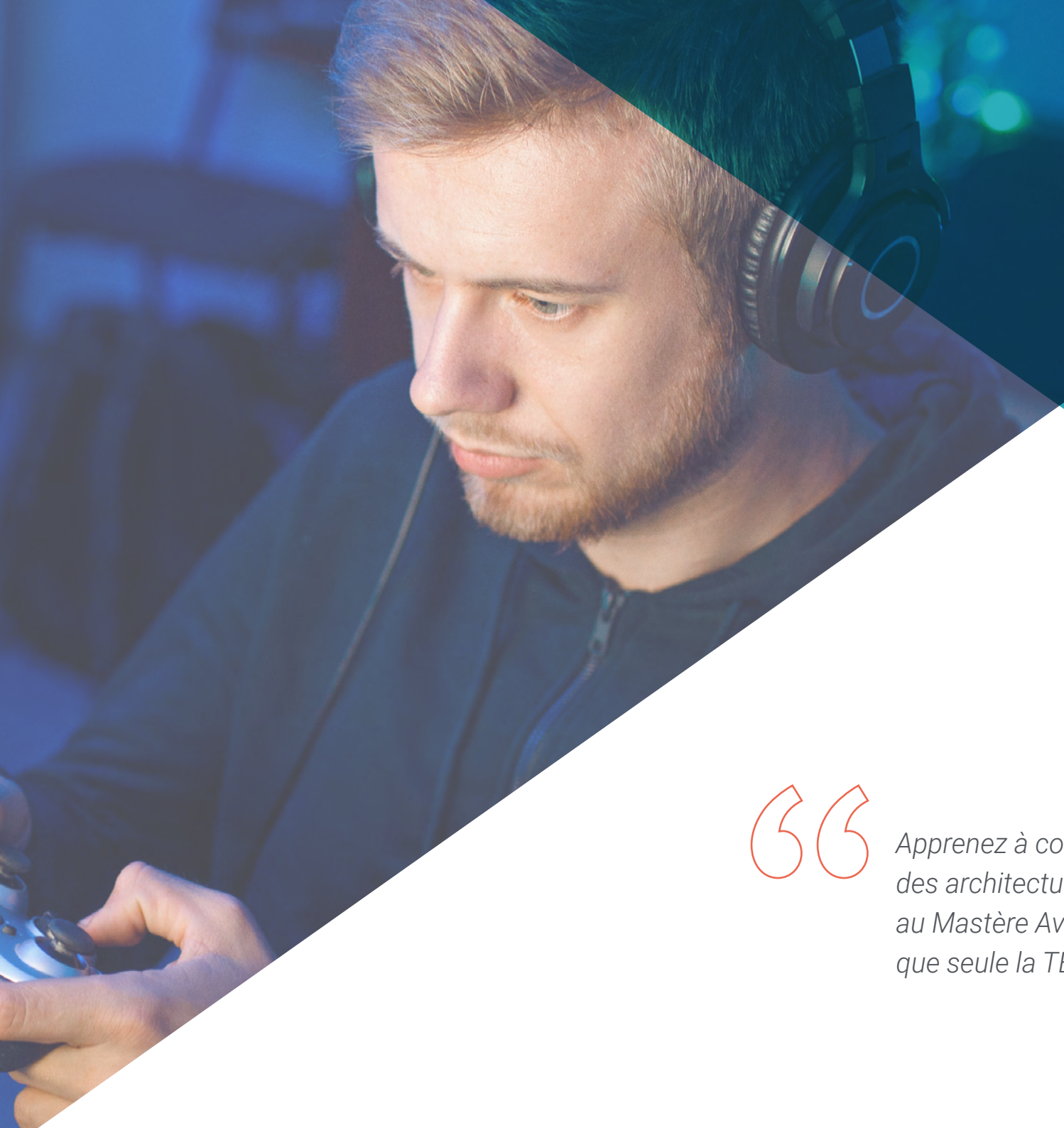
20.9. Illuvium
- 20.9.1. Mécanismes de jeu
- 20.9.2. Système économique
- 20.9.3. Utilisabilité

20.10. Upland
- 20.10.1. Mécanismes de jeu
- 20.10.2. Système économique
- 20.10.3. Utilisabilité

04

Objectifs

Ce Mastère Avancé en Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo a pour objectif principal de former des leaders spécialisés dans l'intégration des technologies disruptives dans l'industrie du divertissement numérique. Le programme est conçu pour que les étudiants maîtrisent les fondamentaux de la Blockchain et des NFT, tout en développant des compétences clés pour concevoir et gérer des écosystèmes décentralisés et comprendre la dynamique de la monétisation basée sur les actifs numériques. Il est complété par un accent complet sur les tendances émergentes, la cybersécurité et l'éthique professionnelle.

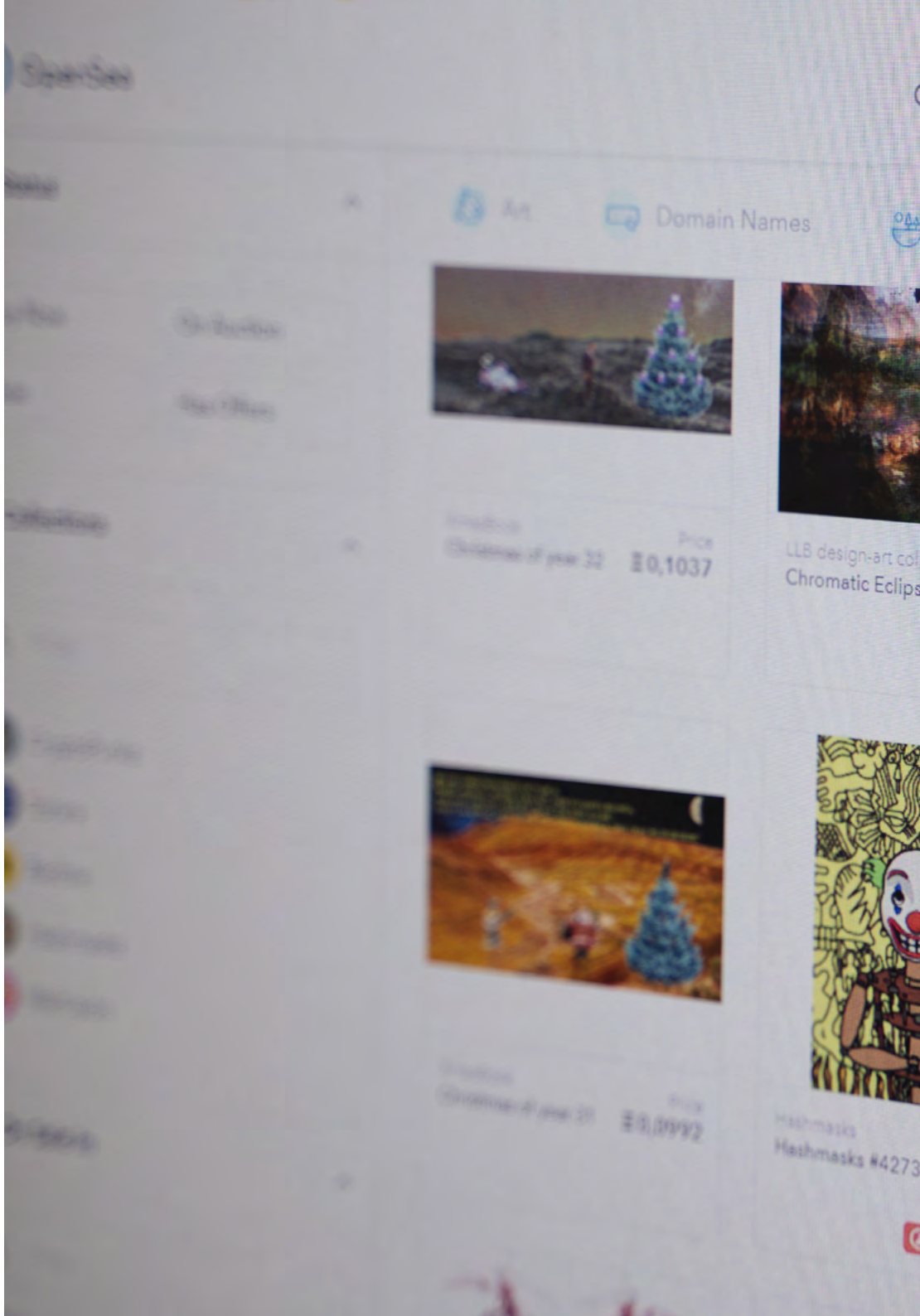


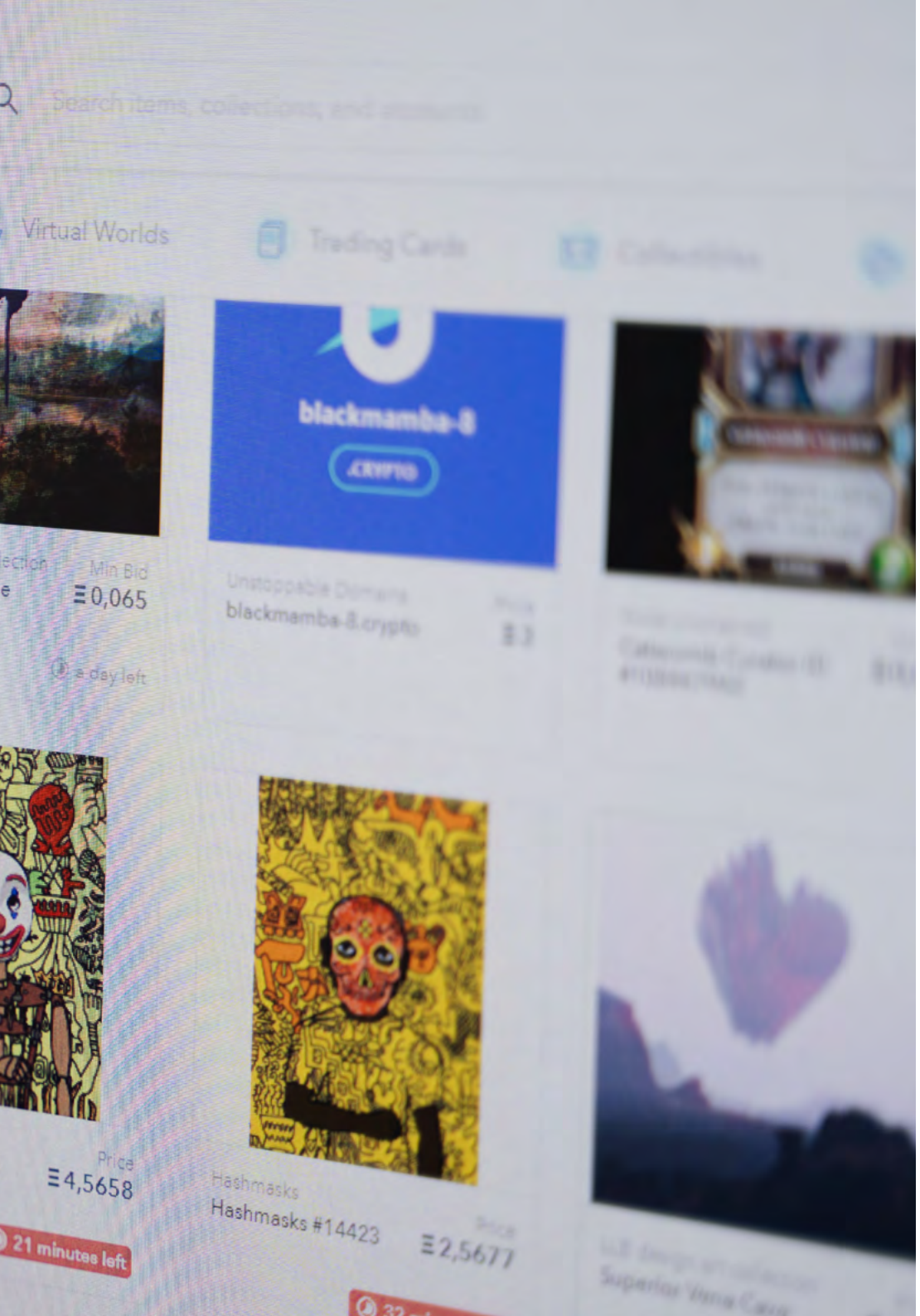
Apprenez à concevoir et à structurer des architectures Blockchain grâce au Mastère Avancé le plus complet que seule la TECH peut vous offrir"

Objectifs généraux

- Maîtriser les technologies clés de la Blockchain et des NFT, comprendre leur fonctionnement et leurs applications spécifiques dans l'industrie des jeux vidéo
- Développer des compétences pour concevoir des économies numériques au sein des jeux vidéo, en utilisant la blockchain pour créer des écosystèmes autonomes et durables qui profitent aux joueurs et aux développeurs
- Mettre en œuvre des stratégies de monétisation innovantes basées sur l'économie numérique, en utilisant les NFT et les crypto-monnaies pour générer de nouvelles sources de revenus dans l'environnement des jeux vidéo
- Analyser et appliquer les tendances émergentes de la technologie blockchain et leur impact sur les jeux vidéo, ainsi que les nouvelles opportunités de création de mondes virtuels et d'expériences interactives

Vous développerez des solutions Blockchain personnalisées qui facilitent l'interopérabilité entre les différentes plateformes de jeu"





Objectifs spécifiques

Module 1. Développement avec des *Blockchain* Publiques: Ethereum, Stellar et Polkadot

- Développer des applications décentralisées en utilisant des plateformes telles que Ethereum, Stellar et Polkadot
- Analyser les différences et les cas d'utilisation idéaux pour chaque plateforme *Blockchain* publique

Module 2. Technologie de la *Blockchain*. Cryptographie et sécurité

- Comprendre les principes fondamentaux de la cryptographie utilisés dans la technologie *Blockchain*
- Analyser les techniques de sécurité essentielles pour garantir l'intégrité des transactions dans un réseau *Blockchain*

Module 3. Développement de *Blockchain* en entreprise: Hyperledger Besu

- Explorer la plateforme Hyperledger Besu et son application dans les solutions d'entreprise
- Évaluer les avantages d'Hyperledger Besu par rapport à d'autres plateformes *Blockchain* d'entreprise

Module 4. Développement de *Blockchain* en entreprise: Hyperledger Fabric

- Développer des applications *Blockchain* privées en utilisant Hyperledger Fabric
- Mettre en œuvre des contrats intelligents et des systèmes de consensus dans un environnement *permissioned* avec Hyperledger Fabric

Module 5. Identité souveraine basée sur la *Blockchain*

- Comprendre le concept d'identité souveraine numérique et son application à l'aide de la *Blockchain*
- Analyser comment la *Blockchain* peut être utilisée pour garantir la sécurité, la confidentialité et le contrôle des identités numériques

Module 6. *Blockchain* et ses nouvelles applications: DeFi et NFT

- Explorer comment les plateformes DeFi redéfinissent les services financiers sans les intermédiaires traditionnels
- Développer et gérer des actifs numériques uniques tels que les NFT, en mettant l'accent sur leur mise en œuvre dans la *Blockchain*

Module 7. *Blockchain*. Implications juridiques

- Analyser les implications juridiques de la technologie *Blockchain*, y compris la propriété, les contrats intelligents et la confidentialité
- Évaluer l'impact de la réglementation et des politiques gouvernementales sur l'utilisation de la *Blockchain*

Module 8. Conception d'Architecture *Blockchain*

- Concevoir des architectures de *Blockchain* efficaces et évolutives adaptées à différents cas d'utilisation
- Évaluer les différents modèles de consensus, les réseaux et les contrats intelligents nécessaires pour des architectures *Blockchain* robustes

Module 9. *Blockchain* appliquée à la logistique

- Développer des solutions *Blockchain* pour la gestion des stocks, l'authenticité des produits et l'optimisation de la chaîne de valeur logistique
- Évaluer l'impact de la *Blockchain* dans la réduction des coûts et l'amélioration de l'efficacité des processus logistiques

Module 10. *Blockchain* et entreprise

- Explorer l'impact de la technologie *Blockchain* sur la transformation numérique des entreprises
- Développer des applications *Blockchain* pour améliorer l'efficacité, la transparence et la sécurité dans les processus d'affaires

Module 11. *Blockchain*

- Comprendre les fondamentaux de la technologie *Blockchain* et ses composants essentiels
- Analyser les différentes applications de la *Blockchain* dans divers secteurs, de la gestion des données à la création d'applications décentralisées

Module 12. DeFi

- Développer des solutions et des applications DeFi telles que des échanges décentralisés, des prêts et des assurances sans intermédiaires
- Évaluer les risques et les avantages des applications DeFi, y compris la gestion d'actifs et l'optimisation du rendement

Module 13. NFT

- Comprendre le concept de tokens non fongibles et leur utilisation dans le monde numérique
- Explorer les cas d'utilisation les plus courants des NFT dans les domaines de l'art, du jeu et de la propriété numérique

Module 14. Analyse des cryptomonnaies

- Examiner l'analyse des crypto-monnaies, y compris l'évaluation de leur valeur et l'impact des facteurs de marché
- Apprendre à utiliser les outils et techniques d'analyse technique et fondamentale pour évaluer les crypto-monnaies

Module 15. Réseaux

- Comprendre comment les réseaux *Blockchain* assurent la sécurité et l'intégrité des transactions
- Développer des compétences pour mettre en œuvre et gérer les réseaux *Blockchain* dans des environnements publics et privés

Module 16. Métaverse

- Explorer comment *Blockchain* peut permettre la propriété et les transactions au sein du métaverse
- Développer des applications et des solutions qui utilisent la *Blockchain* dans les plates-formes métaverse

Module 17. Plateformes externes

- Explorer les caractéristiques et les avantages de plateformes telles que Binance Smart Chain, Solana et d'autres alternatives
- Développer des solutions qui intègrent la *Blockchain* avec des plateformes externes pour améliorer l'interopérabilité

Module 18. Analyse des variables dans les économies gamifiées

- Étudier les variables qui influencent les économies gamifiées, telles que les jetons et les récompenses
- Développer des modèles économiques basés sur la blockchain pour analyser et optimiser l'économie des jeux vidéo et des plateformes gamifiées

Module 19. Systèmes économiques gamifiés

- Explorer comment les systèmes économiques gamifiés peuvent être conçus à l'aide de la *Blockchain* et des crypto-monnaies
- Analyser les effets des récompenses et des interactions entre les joueurs dans un système économique gamifié

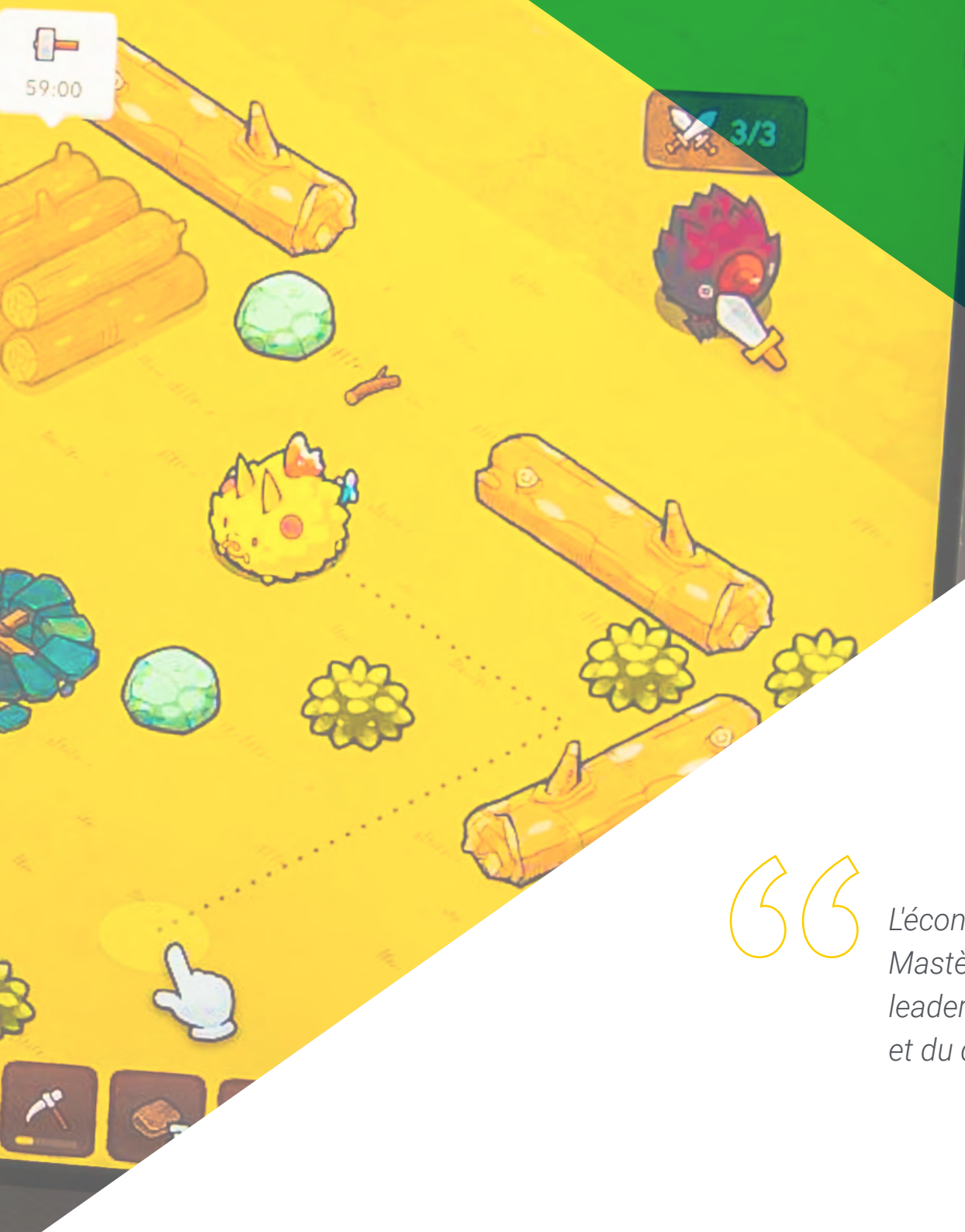
Module 20. Analyse des jeux vidéo sur la *Blockchain*

- Analyser les mécanismes de monétisation dans les jeux vidéo basés sur la *Blockchain*, tels que la création de NFT et l'utilisation de crypto-monnaies
- Développer et mettre en œuvre des modèles de jeux vidéo *Blockchain* en mettant l'accent sur la sécurité et l'interopérabilité

05

Opportunités de carrière

Les diplômés seront prêts à accéder à un large éventail d'opportunités de carrière dans des secteurs innovants et à forte demande. Grâce à leurs connaissances avancées des technologies telles que la Blockchain et les crypto-monnaies, ils pourront travailler en tant que consultants dans l'économie numérique. Ils auront également la possibilité de travailler dans des entreprises de développement de jeux vidéo et des plateformes Gaming. Ils seront également prêts à lancer leur propre projet dans le domaine des jeux vidéo et des technologies émergentes, en dirigeant la création de nouveaux mondes virtuels dotés d'économies numériques interactives.



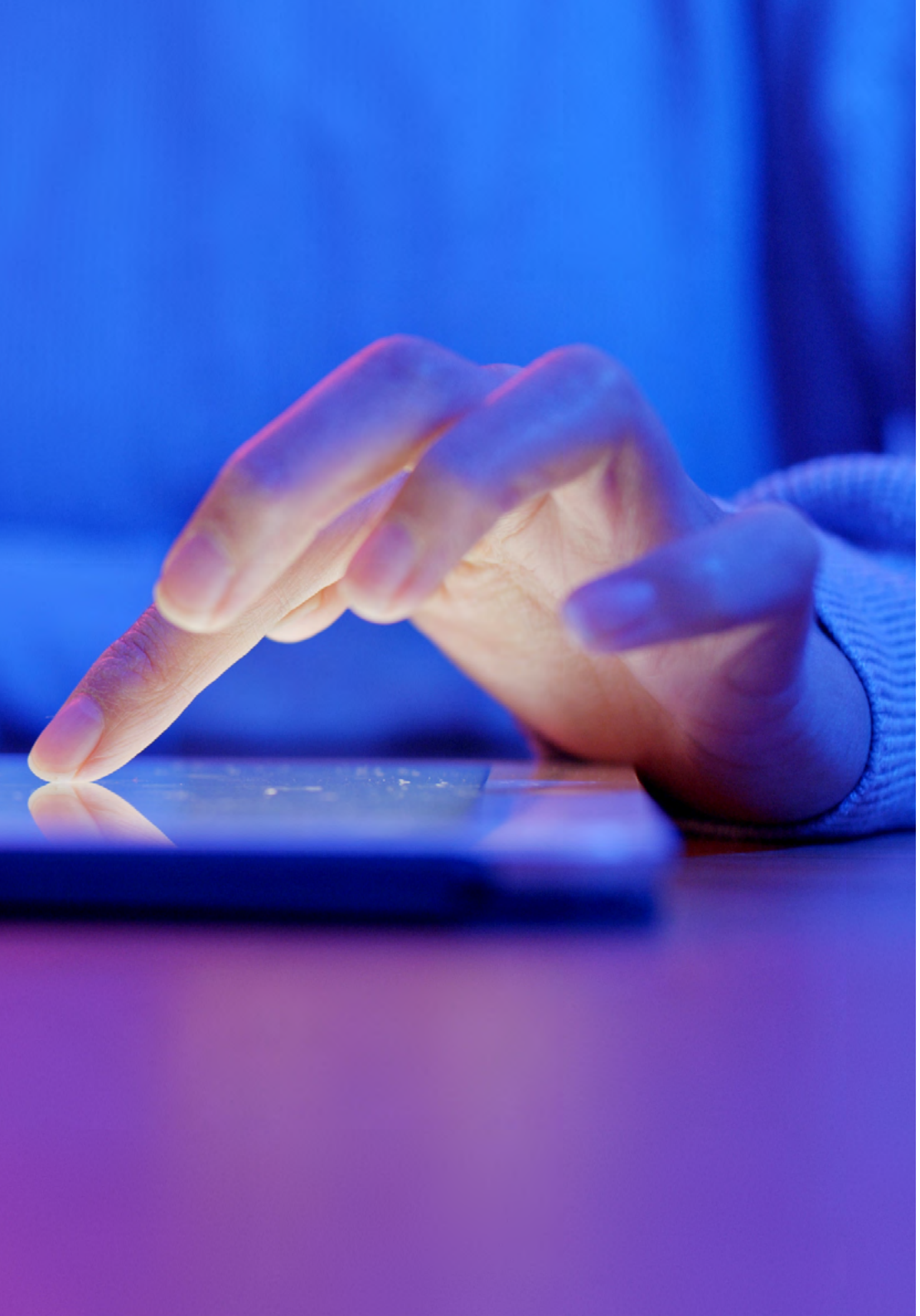
L'économie numérique est là pour durer et ce Mastère Avancé vous prépare à devenir un leader dans la convergence de la technologie et du divertissement"

Profil des diplômés

À l'issue du Mastère Avancé en Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo, le diplômé sera un professionnel hautement qualifié capable de mener des projets innovants à l'intersection de la technologie, des jeux vidéo et des économies numériques. Ils auront une compréhension approfondie des technologies Blockchain, des NFT et des crypto-monnaies, et sauront comment les intégrer efficacement dans la conception et la gestion des économies virtuelles au sein des jeux vidéo. En outre, ils auront la capacité de développer des architectures robustes, de créer des systèmes économiques gamifiés et d'appliquer des solutions de finance décentralisée. Leur profil fera d'eux des experts capables d'optimiser et d'assurer la sécurité des plateformes numériques, ainsi que de comprendre les aspects juridiques et éthiques de ces technologies.

- **Compétences techniques en matière de Blockchain et de NFT:** Capacité à mettre en œuvre, développer et gérer des solutions basées sur la Blockchain, ainsi qu'à comprendre l'utilisation et la création de NFT dans les jeux vidéo
- **Conception d'économies virtuelles:** Capacité à créer et à gérer des systèmes économiques complexes, en intégrant des crypto-monnaies, des actifs numériques et des modèles de monétisation durables dans les environnements de jeu
- **Connaissance avancée de la finance décentralisée (DeFi):** Capacité à appliquer les principes de la finance décentralisée à la création de nouvelles formes d'interaction économique dans les jeux vidéo
- **Capacité d'analyse et d'optimisation d'économies gamifiées:** Capacité à identifier les variables clés et à optimiser la rentabilité des économies au sein des jeux vidéo basés sur la blockchain
- **Développement d'architectures blockchain sécurisées:** Connaissances dans la conception et la mise en œuvre d'architectures robustes et sécurisées pour soutenir les plates-formes de jeu basées sur la blockchain

Grâce à cette approche, vous atteindrez l'excellence dans votre profil professionnel, ce qui vous permettra d'accéder à différents postes liés à l'Économie du jeu vidéo.



À l'issue de ce programme, vous serez en mesure d'utiliser vos connaissances et vos compétences pour occuper les postes suivants:

1. **Architecte de Solutions Blockchain:** Concepteur et développeur d'infrastructures et de plateformes basées sur la blockchain pour le secteur des jeux vidéo, en veillant à leur évolutivité et à leur sécurité.
2. **Responsable des Économies Virtuelles:** Responsable de la création, de la gestion et de l'optimisation des économies au sein des jeux vidéo, y compris la conception de modèles économiques basés sur les crypto-monnaies et les actifs numériques.
3. **Développeur de Jeux Vidéo Blockchain:** Créateur de jeux vidéo incorporant la blockchain et les NFT, intégrant les économies numériques dans l'expérience de jeu.
4. **Chef de Projets dans la Blockchain pour les Jeux Vidéo:** Leader d'équipes interdisciplinaires dans le développement de jeux vidéo basés sur les technologies blockchain, de la conceptualisation à la mise en œuvre finale.
5. **Analyste des Crypto-monnaies et de la Blockchain:** Recherche et évaluation de crypto-monnaies, de tokens et d'autres actifs numériques, fournissant une analyse détaillée de leur impact et de leurs applications dans les jeux vidéo.
6. **Développeur de Contrats Intelligents pour les Jeux Vidéo:** En charge de la Programmation et de la gestion des smart contracts qui facilitent les transactions automatisées et sécurisées au sein des jeux vidéo basés sur la blockchain.

"Préparez-vous à vous mettre sur la voie du succès dans un secteur où l'innovation ne connaît pas de limites"

06

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des ***case studies*** avec ***Relearning***, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.

TECH vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière"

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu.
Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

"À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)"

Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

> *Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez"*

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.

Méthode *Relearning*

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

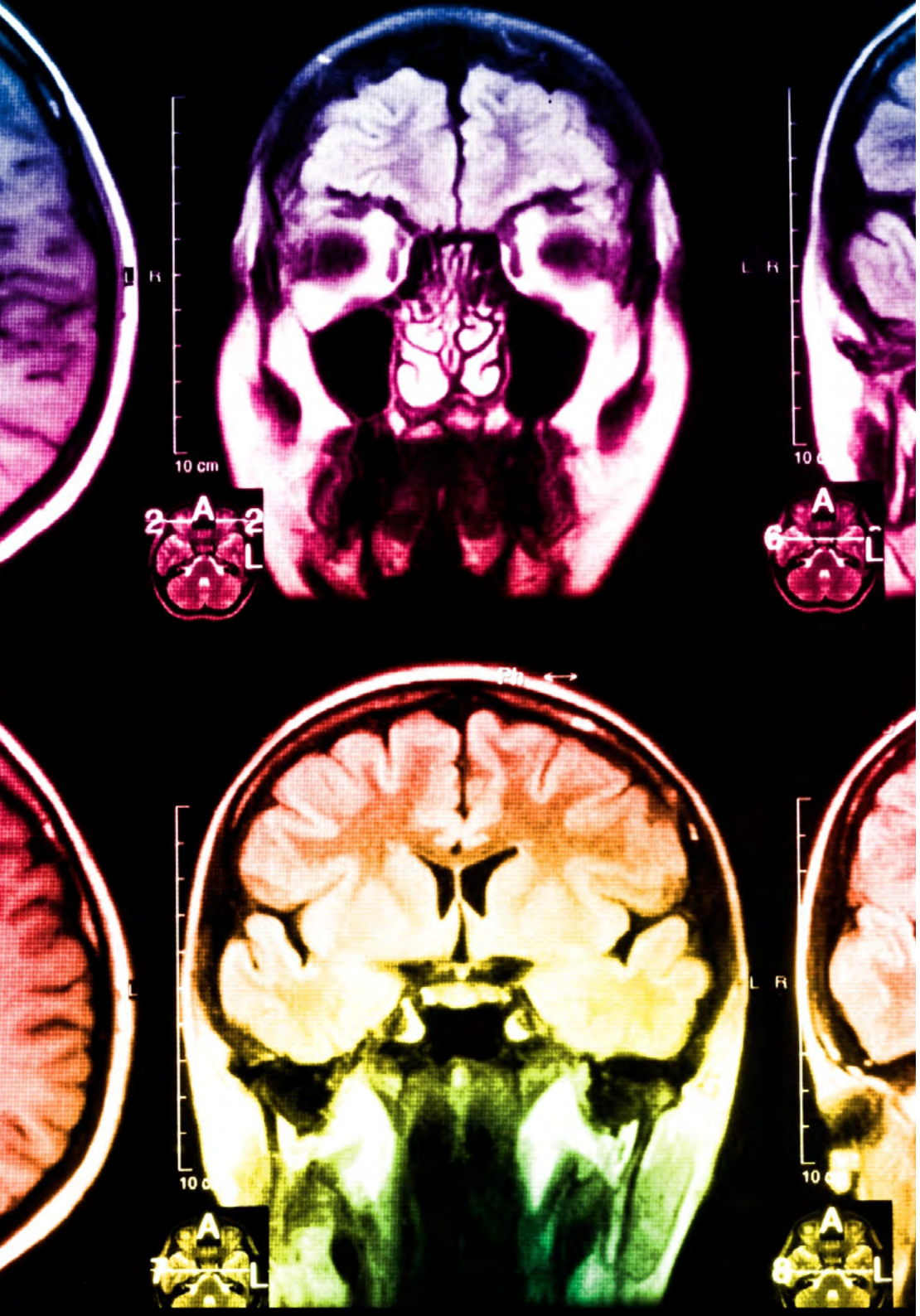
D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.

"Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.

Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:

Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.

Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.

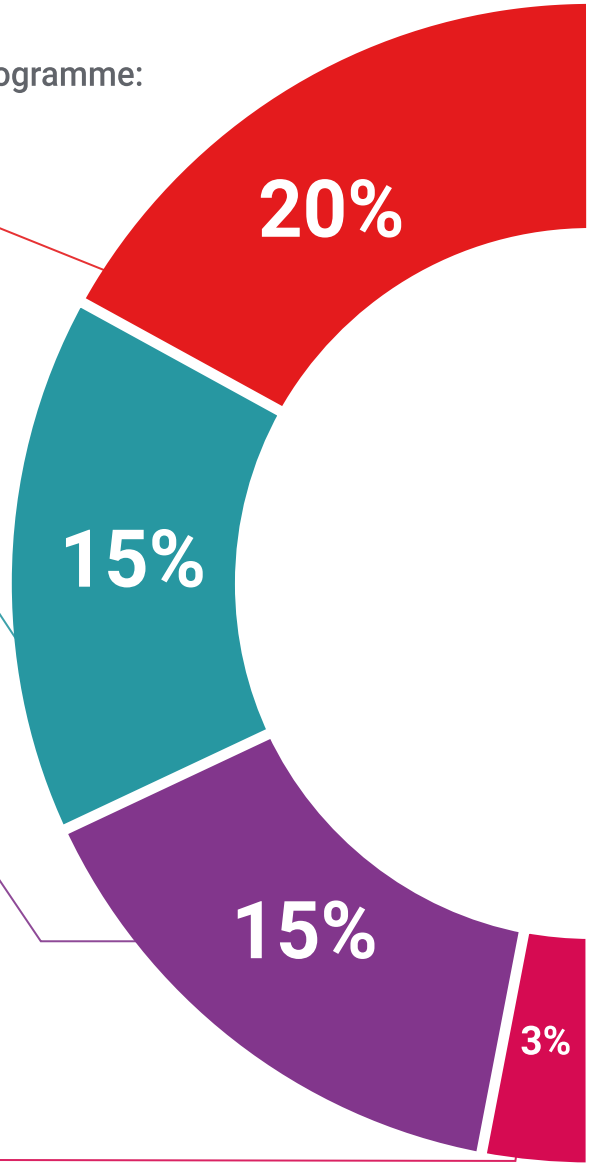
Résumés interactifs

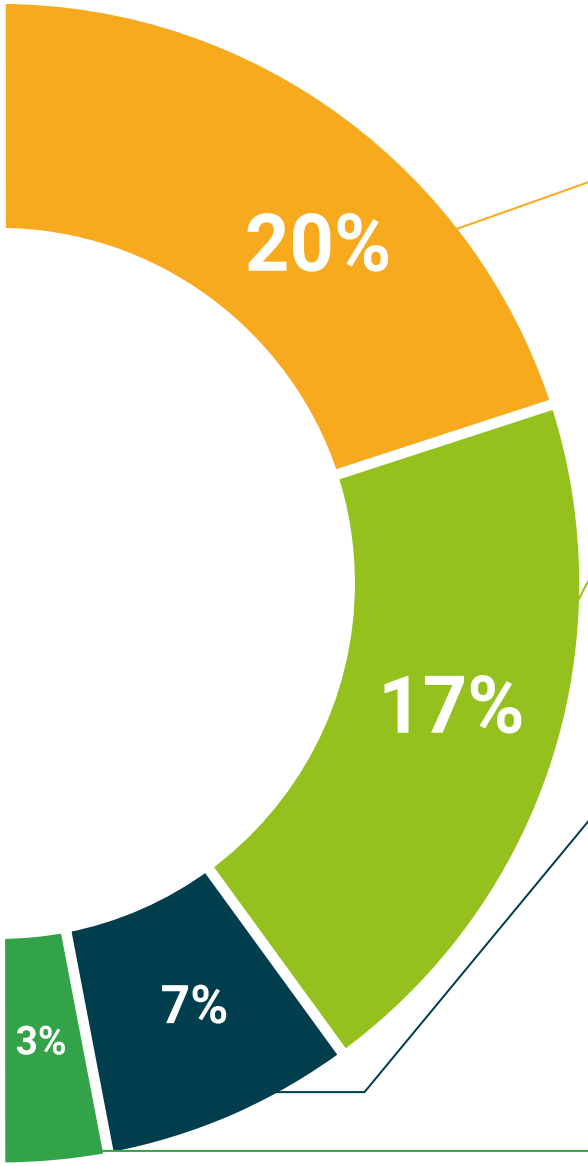
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que»European Success Story".

Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.

Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.

Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode *Learning from an Expert* permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.

Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.

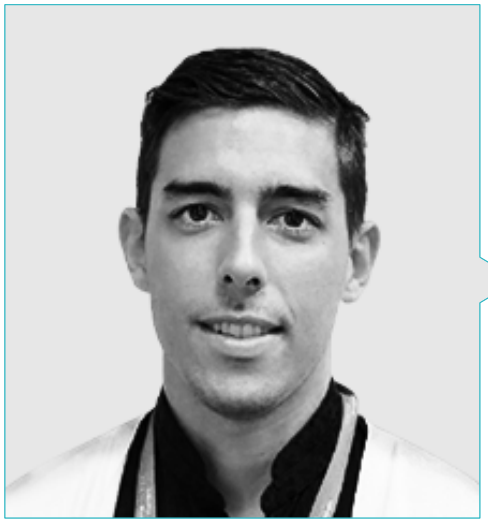
07

Corps Enseignant

Le corps professoral de ce programme est composé de professionnels ayant une vaste expérience dans l'environnement *Blockchain*, les crypto-monnaies et l'industrie des NFT. Des experts actifs authentiques qui guideront et enseigneront aux étudiants les derniers développements dans la construction d'économies gamifiées, ainsi que leur maintenance et les mesures de cybersécurité nécessaires dans chaque cas. Pour toutes ces raisons, ce Mastère Avancé est une opportunité unique pour les étudiants qui veulent apprendre des meilleurs.

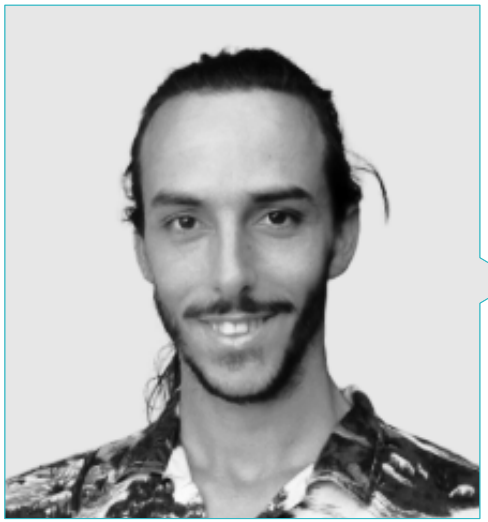
Apprenez avec le meilleur et le plus complet corps professoral du marché académique"

Direction



M. Torres Palomino, Sergio

- Ingénieur Informatique Spécialisé en Blockchain
- Blockchain Lead à Telefónica
- Architecte Blockchain en Signeblock
- Développeur Blockchain à Blocknitive
- Écrivain et vulgarisateur chez O'Reilly Media Books
- Conférencier dans le Cadre des Etudes de 3ème Cycle et des cours liés à la *Blockchain*
- Diplômé en Ingénieur Informatique. à l' Université CEU San Pablo
- Master en Architecture Big Data
- Master en Big Data et Business Analytics



M. Olmo Cuevas, Alejandro

- Concepteur de Jeux Vidéo et Économies de *Blockchain* pour les Jeux Vidéo
- Fondateur de Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Fondateur du projet Niide
- Auteur de Récits Fantastiques et de Prose Poétique

Professeurs

M. Callejo González, Carlos
- Gérant et Fondateur de Block Impulse
- Directeur Technologique de Stoken Capital
- Conseiller du Crypto Club Actual
- Conseiller sur les Crypto-monnaies pour todos Plus
- Master en Blockchain Appliquée
- Diplôme d'études Supérieures en Systèmes d' Information et Télécommunications

Mme Carrascosa Cobos, Cristina
- Avocate Experte en Droit de la Technologie et de l'Utilisation des TIC
- Directrice et Fondatrice d'ATH21
- Chroniqueuse à CoinDesk
- Avocate dans le Cabinet Cuatrecasas
- Avocate dans le Cabinet Broseta
- Avocate dans le Cabinet Pinsent Masons
- Master en Conseil aux Entreprises de l'IE Law School
- Master en Fiscalité et Impôts de la CEF
- Licence en Droit de l'Université de Valence

M. De Araujo, Rubens Thiago
- Manager du Projet IT Blockchain dpour Supply Chain à Telefónica Global Technology
- Responsable des Projets Logistiques et Innovation à Telefónica Brésil
- Enseignant de Programmes Universitaires dans sa spécialité
- Master en Gestion de Projets PMI de l'Université SENAC Brésil
- Diplôme en Logistique Technologique de l'Université SENAC Brésil

M. Herencia, Jesús
- Directeur des Actifs Numériques à OARO
- Fondateur et Consultant Blockchain au sein de Shareyourworld
- Directeur TI à Crédit Agricole Leasing & Factoring
- CEO de Blockchain Open Lab
- IT Manager de Mediasat
- Diplôme en Génie Informatique des Systèmes de l'Université Polytechnique de Madrid
- Secrétaire Général d'AECHAIN
- Membre: Comité Académique pour la promotion de la recherche en Crypto-actifs et Technologie DLT, Ethereum Madrid et AECHAIN

M. Olalla Bonal, Martín
- Responsable de la Pratique de *Blockchain* chez EY
- Spécialiste Technique Client *Blockchain* pour IBM
- Directeur de l'Architecture de Blocknitive
- Coordinateur de l'Équipe sur les Bases de Données Distribuées non Relationnelles pour wedoIT, Filiale d'IBM
- Architecte d'Infrastructure chez Bankia
- Chef du Département Mise en Page chez T-Systems
- Coordinateur de Département pour Bing Data España SL.

M. Gálvez González, Danko Andrés
- Conseiller Commercial à Niide, un projet d'Économie Gamifiée sur *Blockchain*
- Programmeur HTML et CCS dans les projets de didactique de l'apprentissage
- Cadre Commercial à Movistar et Virgin Mobile
- Licence en Sciences de l'Éducation à l'Université de Playa Ancha Sciences de l'Éducation

M. García de la Mata, Íñigo

- Senior Manager et Architecte Software de l'Équipe Innovation à Grant Thornton
- Ingénieur Blockchain à Alastria Blockchain Ecosystem
- Enseignant en DU en Blockchain à l'UNIR
- Enseignant en Blockchain Bootcamp à Geekshub
- Consultant à Ascendo Consulting Healthcare & Pharma
- Ingénieur à ARTECHE
- Licence en Ingénierie Industrielle avec Spécialisation en Electronique
- Master en Électronique et Contrôle de l'Universit+e Pontificale Comillas
- Diplôme Universitaire en Ingénierie en Informatique de l' UNED
- Tutelle de TFG à l'Université Pontificale Comillas

Mme Foncuberta, Marina

- Avocate Senior Associate dans ATH21, *Blockchain*, Cybersécurité, IT, Protection de la Vie Privée et des Données Personnelles
- Enseignante titulaire à l'Université San Pablo CEU dans la matière Droit et Nouvelles Technologies: Blockchain
- Avocate chez Pinsent Masons, Département de la Blockchain, Cybersécurité, TI, Protection de la Vie Privée et des Données Personnelles
- Avocate dans le cadre du Programme de Secondment, Département Technologie, Vie Privée et Protection des Données, Wizink
- Avocate dans le cadre du Programme de Secondment, Département Cybersécurité, TI, Vie privée et Protection des Données, IBM
- Licence en Droit et Diplôme d'Études Commerciales de l'Université Pontificale Comillas
- Master en Propriété Intellectuelle et Industrielle de l'Université Pontificale Comillas (ICADE)
- Programme en Blockchain: Implications Juridiques

Mme Salgado Iturrino, María

- Ingénieure de Software Spécialisée en *Blockchain*
- Blockchain Manager Iberia & LATAM à Inetum
- Identity Comission Core Team Leader à Alastria Blockchain Ecosystem
- Software Developer à Indra
- Professeure d'Etudes Universitaires en *Blockchain*
- Diplôme en Génie Software de l'Université Complutense de Madrid
- Master en Génie Informatique de l'Université Polytechnique de Madrid
- Diplôme Universitaire en Développement des Applications Blockchain

M. Vaño Francés, Juan Francisco

- Ingénieur en Sciences Informatiques
- Ingénieur Solidity à Vivatopia
- Technicien Supérieur en Informatique à R. Belda Lloréns
- Ingénieur en Sciences Informatiques de l'Université Polytechnique de Valence
- Spécialisation en Programmation DApp et Développement de Smart Contract avec Solidity
- Cours sur les Outils pour la Science des Données

Mme Gálvez González, María Jesús

- Conseillère de Dideco et Responsable du Département des Femmes de la Municipalité d'El Tabo
- Enseignante à l'Institut Professionnel AIEP
- Cheffe du Département Social de la Municipalité d'El Tabo
- Licence en Travail Social à l'Université Santo Tomás
- Master en Gestion Stratégique des Personnes et Gestion Organisationnelle des Talents Humains
- Diplôme en Économie Sociale de l'Université de Santiago du Chili

M. Triguero Tirado, Enrique

- Responsable Technique en Infrastructure Blockchain à UPC-Threepoints
- *Chief Technical Officer* à Ilusiak
- *Project Management Officer* à Ilusiak et Deloitte
- Ingénieur ELK à Everis
- Architecte de Systèmes à Everis
- Diplôme en Génie Technique en Informatique des Systèmes de l'Université Polytechnique de Valence
- Master en Blockchain et ses Applications aux Entreprises de ThreePoints et de l'Université Polytechnique de Valence

M. Olmo Cuevas, Víctor

- Co-fondateur, Concepteur de Jeux et Économiste de Jeux à Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Designer Web et Joueur Professionnel
- Joueur et Professeur Professionnel de Poker en Ligne
- Designer Graphique à Arvato Services Bertelsmann
- Analyste de Projets et Investisseur dans Crypto Play to Earn Gaming Scene
- Technicien de Laboratoire Chimique
- Concepteur Graphique

"Profitez de l'occasion pour vous informer sur les derniers développements dans ce domaine afin de les appliquer à votre pratique quotidienne"

08

Diplôme

Le Mastère Avancé en Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Avancé délivré par TECH Université Technologique.

Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à passer par des procédures fastidieuses"

Ce **Mastère Avancé en Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Mastère Avancé** délivrée par **TECH Université Technologique.**

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Mastère Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Mastère Avancé en Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo**

Modalité: **en ligne**

Durée: **2 ans**

tech université technologique

Délivre le présent

DIPLÔME

à

Mme/M. _____, avec nº d'identification _____

Pour avoir finalisé et accrédité avec succès le programme de

MASTÈRE AVANCÉ

en

Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo

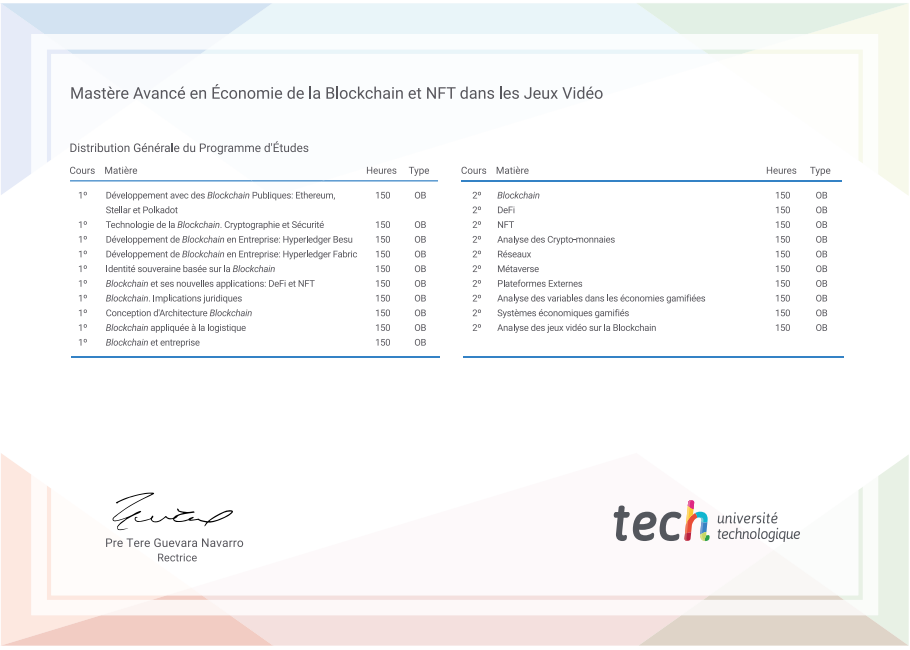
Il s'agit d'un diplôme spécialisé octroyé par cette Université d'une durée de 3.000 heures, débutant le dd/mm/aaaa et finalisant le dd/mm/aaaa.

TECH est une Institution Privée d'Enseignement Supérieur reconnue par le Ministère de l'Enseignement Public depuis le 28 juin 2018.

Fait le 17 juin 2020

Pre Tere Guevara Navarro
Rectrice

Code Unique TECH: AFWOR23S techtitute.com/diplômes



Mastère Avancé en Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo

Distribution Générale du Programme d'Études

Cours	Matière	Heures	Type
1º	Développement avec des *Blockchain* Publiques: Ethereum, Stellar et Polkadot	150	OB
1º	Technologie de la *Blockchain*. Cryptographie et Sécurité	150	OB
1º	Développement de *Blockchain* en Entreprise: Hyperledger Besu	150	OB
1º	Développement de *Blockchain* en Entreprise: Hyperledger Fabric	150	OB
1º	Identité souveraine basée sur la *Blockchain*	150	OB
1º	*Blockchain* et ses nouvelles applications: DeFi et NFT	150	OB
1º	*Blockchain*. Implications juridiques	150	OB
1º	Conception d'Architecture *Blockchain*	150	OB
1º	*Blockchain* appliquée à la logistique	150	OB
1º	*Blockchain* et entreprise	150	OB

Cours	Matière	Heures	Type
2º	*Blockchain*	150	OB
2º	DeFi	150	OB
2º	NFT	150	OB
2º	Analyse des Crypto-monnaies	150	OB
2º	Réseaux	150	OB
2º	Métaverse	150	OB
2º	Plateformes Externes	150	OB
2º	Analyse des variables dans les économies gamifiées	150	OB
2º	Systèmes économiques gamifiés	150	OB
2º	Analyse des jeux vidéo sur la Blockchain	150	OB

Pre Tere Guevara Navarro
Rectrice

tech université technologique

*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

tech université technologique

Mastère Avancé
Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo

- Modalité: **en ligne**
- Durée: **2 ans**
- Qualification: **TECH Université Technologique**
- Accréditation: **120 ECTS**
- Horaire: **à votre rythme**
- Examens: **en ligne**

Mastère Avancé

Économie de la Blockchain et NFT dans les Jeux Vidéo

tech université technologique