

Programa Avançado

Blockchain para Videogames e Metaverso





Programa Avançado Blockchain para Videogames e Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/programa-avancado/programa-avancado-blockchain-videogames-metaverso

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

A tecnologia *blockchain* representa um desafio devido à sua complexidade e velocidade de transformação. O setor de videogames foi um dos primeiros a apostar no ambiente do metaverso e na economia *criptográfica* devido ao potencial de rentabilidade em seus projetos. Este programa analisa detalhadamente as ideias centrais do *blockchain*, suas possibilidades, riscos e a geração de valor no metaverso. A aplicação de casos reais proporcionados ao longo da jornada acadêmica representa uma garantia maior para o profissional de videogames que busca adquirir uma aprendizagem renovada em um dos setores com maior crescimento. Todos esses aspectos em um formato 100% online e com acesso aos conteúdos a qualquer momento e lugar.



“

Nas empresas imersas no metaverso e na tecnologia blockchain, o profissionalismo e as perspectivas de crescimento estão entre as prioridades. Especialize-se em uma área do presente e do futuro"

O Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso explorará as múltiplas possibilidades oferecidas atualmente por essa economia emergente, visando aos profissionais de videogames que buscam criar seus próprios títulos ou integrar as principais empresas da indústria.

Na última década, o crescimento dessa tecnologia provocou uma revolução em diferentes campos e abriu oportunidades para artistas e especialistas em videogames. Ao longo dos seis meses deste programa, o aluno conhecerá um universo com inúmeras oportunidades profissionais.

Esse programa conta com uma equipe docente especializada que contribuirá com seus conhecimentos e conteúdos inovadores e atuais para que o profissional de videogames adquira total domínio para lançar seu projeto no metaverso, obtendo rentabilidade após realizar uma análise correta e uma implantação estratégica bem-sucedida.

A modalidade 100% online oferecida pela TECH Universidade Tecnológica em seus programas proporciona ao profissional de videogames a possibilidade de acessar a plataforma virtual a qualquer momento utilizando um dispositivo com conexão à internet. Uma opção de aprendizagem que propiciará ao aluno a liberdade de adquirir os conhecimentos em seu próprio ritmo.

Este **Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em criptomoedas, *blockchain* e videogames
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Através deste Programa Avançado, você estará mais próximo de materializar seu projeto de videogame em um ambiente metaverso com sucesso garantido"

“

Traçar a estratégia adequada para o seu projeto de videogames no metaverso requer conhecimentos sólidos. Aprenda com os melhores especialistas neste Programa Avançado”

A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

Através do seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional poderá ter uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, em um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva planejada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do curso acadêmico. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

A capacitação é fundamental em um setor emergente com fortes concorrentes. Matricule-se neste Programa Avançado.

O caminho para o sucesso profissional está a apenas um clique de distância. Matricule-se neste Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso.



02

Objetivos

Ao longo do desenvolvimento desse Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso, o profissional de videogames poderá traçar a linha de implantação e imersão do seu jogo para garantir o sucesso, após realizar uma análise da concorrência, dos custos, dos recursos tecnológicos e dos objetivos a serem alcançados. De forma prática, o aluno abordará de forma detalhada os conceitos que, a princípio, são complexos, mas que lhe fornecerão as ferramentas essenciais para especializar-se em uma área que requer profissionais altamente qualificados.



“

A realização dos seus objetivos profissionais está muito próxima de ser concretizada. Matricule-se neste Programa Avançado e atue na indústria do momento”



Objetivos Gerais

- ◆ Identificar de forma sistemática e aprofundada como funciona a tecnologia *Blockchain*, desenvolvendo como suas vantagens e desvantagens estão ligadas ao modo de funcionamento de sua arquitetura
- ◆ Contrastar os aspectos do *Blockchain* com as tecnologias convencionais utilizadas nas diversas aplicações para as quais a tecnologia *Blockchain* foi direcionada
- ◆ Analisar as principais características das finanças descentralizadas no âmbito da economia *Blockchain*
- ◆ Estabelecer as características fundamentais dos *Tokens* não fungíveis, seu funcionamento e implantação desde o seu surgimento até o presente
- ◆ Compreender a ligação de *Blockchain* e examinar estratégias para gerar e extrair valor de *Tokens* não fungíveis
- ◆ Expor as características das principais criptomoedas, seu uso, níveis de integração com a economia global e projetos de gamificação virtual



O sistema relearning, baseado na reiteração do conteúdo acompanhado de recursos multimídia, é a sua principal ferramenta para aprimorar suas competências"





Objetivos Específicos

Módulo 1. *Blockchain*

- ◆ Identificar os componentes da tecnologia *Blockchain*
- ◆ Determinar as vantagens do *Blockchain* em projetos de empreendedorismo
- ◆ Selecionar os tipos de redes *Ad Hoc* com os objetivos propostos ao planejar um projeto de economia gamificada
- ◆ Escolher e gerenciar uma *Wallet* (Carteira digital)

Módulo 2. *Metaverso*

- ◆ Analisar a forma de imersão do jogo através da análise de custos, recursos tecnológicos e objetivos de empreendimentos futuros
- ◆ Categorizar os espaços dentro de um *Metaverso* com base em seu lugar no sistema econômico
- ◆ Formular postos de trabalhos relacionados ao sistema econômico do *Metaverso*
- ◆ Gerenciar sistemas de *Landing* dentro de um *Metaverso*

Módulo 3. *Análise de Videogames Blockchain*

- ◆ Discernir quais são as estratégias econômicas que têm apresentado maior estabilidade e rentabilidade nos atuais projetos de mercado
- ◆ Identificar margens de estabilidade e lucratividade em projetos de economia gamificada
- ◆ Dominar as tendências do mercado no jogo *Blockchain* com base em sua participação, estabilidade e lucratividade

03

Direção do curso

A aplicação da tecnologia *Blockchain* e do metaverso na indústria de videogames é relativamente recente, razão pela qual a TECH Universidade Tecnológica selecionou profissionais do setor que estão trabalhando atualmente nesta área, e que também possuem extensa formação em *criptogames*. Dessa forma, o profissional de videogames graduado nesse programa terá à sua disposição uma equipe docente especializada, que o auxiliará a compreender melhor o conteúdo e a avançar em sua carreira profissional.





“

Somente uma equipe de professores multidisciplinar e capacitada poderá transmitir todos os conhecimentos necessários à sua qualificação no setor de criptogames”

Palestrante internacional convidado

Rene Stefancic é um profissional líder em tecnologia **Blockchain e Web3**, conhecido por sua abordagem inovadora e liderança estratégica em **ecossistemas digitais emergentes**. Atualmente, ele atua como diretor de operações (COO) na **Enjin, uma plataforma pioneira de blockchain e NFT**, onde gerencia tarefas como a adoção de novas ferramentas e promove **parcerias estratégicas para impulsionar soluções** de TI de ponta. Com uma abordagem prática e orientada para resultados, ele aplica sua filosofia “nadar ou afundar” e “tentar de tudo” a todos os projetos, sempre buscando resolver os desafios mais complexos de forma escalável e eficaz.

Antes de ingressar na Enjin, Stefancic ocupou o cargo de chefe de marketing na CoinCodex, uma plataforma de agregação de dados de criptomoedas. Foi nesse ambiente que ele consolidou sua experiência em marketing digital e estratégias de crescimento, assumindo um papel decisivo na expansão da visibilidade e do alcance da empresa. Sua transição para o mundo do Blockchain começou quando ele decidiu deixar sua carreira em finanças tradicionais para se concentrar em modelagem e análise de dados nesse novo setor, lançando assim as bases de sua carreira em um mercado em constante evolução.

Com uma visão focada no desenvolvimento de produtos e na estratégia de TI, ele se destaca na liderança de equipes para a criação de soluções inovadoras e aplicáveis no contexto da tecnologia Blockchain. Sua capacidade de construir relacionamentos comerciais sólidos e duradouros permitiu que ele estabelecesse parcerias estratégicas importantes no setor, consolidando sua reputação internacional como um líder dinâmico no campo da tecnologia e dos ativos digitais.



Sr. Stefancic Rene

- Diretor de Operações (COO) da Enjin, Cingapura, Cingapura
- Consultor de blockchain na NFTFrontier
- Consultor de TI na RS IT Consulting
- Diretor de marketing da CoinCodex
- Consultor da NextCash
- Especialista em Marketing Digital no Piaggio Group Slovenia
- Mestrado em Administração pela Faculdade de Administração da Universidade de Primorska
- Bacharel em Economia pela Faculdade de Economia e Negócios da Universidade de Ljubljana

“

Graças à TECH, você pode aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Sr. Alejandro Olmo Cuevas

- ♦ Fundador da Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Fundador do projeto Niide
- ♦ Designer de jogos e economias Blockchain para videogames
- ♦ Escritor de narrativa fantástica e prosa poética

Professores

Sra. María Jesús Gálvez González

- ♦ Conselheira Dideco e Chefe da Área Feminina do Município de El Tabo
- ♦ Docente no Instituto Profissional AIEP
- ♦ Chefe do Departamento Social do Município de El Tabo
- ♦ Formada em Serviço Social pela Universidade de Santo Tomás
- ♦ Mestrado em Gestão Estratégica de Pessoas e Gestão Organizacional do Talento Humano
- ♦ Curso de Economia Social na Universidade de Santiago de Chile

Sr. Víctor Olmo Cuevas

- ♦ Cofundador, Game Designer e Game Economist na Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- ♦ Web designer e jogador profissional de videogames
- ♦ Jogador profissional e professor de Poker Online
- ♦ Designer gráfico na Arvato Services Bertelsmann
- ♦ Analista de projetos e investidor na Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ♦ Técnico de Laboratório Químico
- ♦ Designer gráfico



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste Programa Avançado foi elaborado por uma equipe de professores com perfeito domínio da tecnologia *blockchain* e do crescente universo do metaverso. Ao longo de 6 meses do programa, o profissional de videogames poderá acessar o conteúdo multimídia, as leituras complementares e as simulações de casos reais presentes nos três módulos que compõem a capacitação. Em cada módulo, serão analisados de forma detalhada o ambiente do metaverso e os elementos que fornecerão as ferramentas para criar um videogame de sucesso nesse campo.



“

Siga as etapas de cada módulo e, ao final deste Programa Avançado, você poderá extrair o máximo desempenho do seu projeto de videogame no setor de criptogames”

Módulo 1. Blockchain

- 1.1. Blockchain
 - 1.1.1. Blockchain
 - 1.1.2. A nova economia Blockchain
 - 1.1.3. A descentralização como base da economia Blockchain
- 1.2. Tecnologias blockchain
 - 1.2.1. Cadeia de blocos de Bitcoin
 - 1.2.2. Processo de validação, poder de computação
 - 1.2.3. Hash
- 1.3. Tipos de Blockchain
 - 1.3.1. Cadeia pública
 - 1.3.2. Cadeia privada
 - 1.3.3. Cadeia híbrida ou federada
- 1.4. Tipos de redes
 - 1.4.1. Rede centralizada
 - 1.4.2. Redes distribuída
 - 1.4.3. Rede descentralizada
- 1.5. Smart Contracts
 - 1.5.1. Smart Contract
 - 1.5.2. Processo de geração de um Smart Contracts
 - 1.5.3. Exemplos e aplicações de um Smart Contracts
- 1.6. Wallets
 - 1.6.1. Wallets
 - 1.6.2. Utilidade e importância de uma Wallet
 - 1.6.3. Hot & Cold Wallet
- 1.7. Economia Blockchain
 - 1.7.1. Vantagens da economia Blockchain
 - 1.7.2. Nível de risco
 - 1.7.3. Gas Fee
- 1.8. Segurança
 - 1.8.1. Revolução nos sistemas de segurança
 - 1.8.2. Transparência absoluta
 - 1.8.3. Ataques à Blockchain

- 1.9. Tokenização
 - 1.9.1. Tokens
 - 1.9.2. Tokenização
 - 1.9.3. Modelos Tokenizados
- 1.10. Aspectos jurídicos
 - 1.10.1. Como a arquitetura afeta a capacidade de regulação?
 - 1.10.2. Jurisprudência
 - 1.10.3. Legislações atuais sobre Blockchain

Módulo 2. Metaverso

- 2.1. Metaverso
 - 2.1.1. Metaverso
 - 2.1.2. Impacto na economia mundial
 - 2.1.3. Impacto no desenvolvimento de economias gamificadas
- 2.2. Formas de acessibilidade
 - 2.2.1. VR
 - 2.2.2. Computadores
 - 2.2.3. Dispositivos móveis
- 2.3. Tipos de Metaverso
 - 2.3.1. Metaverso tradicional
 - 2.3.2. Metaverso Blockchain Centralizado
 - 2.3.3. Metaverso Blockchain descentralizados
- 2.4. Metaverso como um espaço de trabalho
 - 2.4.1. Ideia de trabalho dentro do Metaverso
 - 2.4.2. Criação de serviços dentro do Metaverso
 - 2.4.3. Pontos críticos a considerar ao gerar empregos
- 2.5. Metaverso como um espaço de socialização
 - 2.5.1. Sistemas de interação com o usuário
 - 2.5.2. Mecânica de socialização
 - 2.5.3. Formas de rentabilidade
- 2.6. Metaverso como um espaço de entretenimento
 - 2.6.1. Espaços de treinamento no Metaverso
 - 2.6.2. Método de administração de espaços de treinamento
 - 2.6.3. Categorias de espaços de treinamento no Metaverso

2.7. Sistema de compra e locação de espaços no Metaverso

2.7.1. *Lands*

2.7.2. Leilões

2.7.3. Venda direta

2.8. *Second Life*

2.8.1. *Second Life* como pioneiro na indústria Metaverso

2.8.2. Mecânica do jogo

2.8.3. Estratégias de monetização usadas

2.9. *Decentraland*

2.9.1. *Decentraland* como o Metaverso mais lucrativo já registrado

2.9.2. Mecânica do jogo

2.9.3. Estratégias de monetização usadas

2.10. Meta

2.10.1. Meta, a empresa com maior impacto no desenvolvimento de um Metaverso

2.10.2. Impactos no mercado

2.10.3. Detalhes do projeto

Módulo 3. Análise de Videogames *Blockchain*

3.1. *Star Atlas*

3.1.1. Mecânica do jogo

3.1.2. Sistemas econômicos

3.1.3. Usabilidade

3.2. *Outer Ring*

3.2.1. Mecânica do jogo

3.2.2. Sistemas econômicos

3.2.3. Usabilidade

3.3. *Axie Infinity*

3.3.1. Mecânica do jogo

3.3.2. Sistemas econômicos

3.3.3. Usabilidade

3.4. *Splinterlands*

3.4.1. Mecânica do jogo

3.4.2. Sistemas econômicos

3.4.3. Usabilidade

3.5. *R-Planet*

3.5.1. Mecânica do jogo

3.5.2. Sistemas econômicos

3.5.3. Usabilidade

3.6. *Ember Sword*

3.6.1. Mecânica do jogo

3.6.2. Sistemas econômicos

3.6.3. Usabilidade

3.7. *Big Time*

3.7.1. Mecânica do jogo

3.7.2. Sistemas econômicos

3.7.3. Usabilidade

3.8. *Gods Unchained*

3.8.1. Mecânica do jogo

3.8.2. Sistemas econômicos

3.8.3. Usabilidade

3.9. *Illuvium*

3.9.1. Mecânica do jogo

3.9.2. Sistemas econômicos

3.9.3. Usabilidade

3.10. *Upland*

3.10.1. Mecânica do jogo

3.10.2. Sistemas econômicos

3.10.3. Usabilidade



Apresentamos a oportunidade para
especializar-se em um setor promissor.
Matricule-se neste Programa Avançado”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos
com sucesso e receba seu certificado
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso**

Nº de Horas Oficiais: **450h**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Blockchain para Videogames e Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Blockchain para Videogames e Metaverso

