

Mestrado Próprio

Crypto-Gaming e Economia
Blockchain para Videogames



Mestrado Próprio Crypto-Gaming e Economia Blockchain para Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/videogame/mestrado-proprio/mestrado-proprio-crypto-gaming-economia-blockchain-videogames

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 14

04

Direção do curso

pág. 18

05

Estrutura e conteúdo

pág. 24

06

Metodologia

pág. 34

07

Certificado

pág. 42

01

Apresentação

O *Blockchain*, NFT e criptomoedas são postulados como a grande revolução futura dos videogames. Importantes empresas como a Ubisoft ou a Square Enix não ignoraram o potencial destas novas tecnologias, realizando investimentos significativos e apostando em abrir caminho para projetos futuros com grandes oportunidades. Isso abre um excelente panorama de especialização para os profissionais do mundo dos Videogames, pois quem tiver o conhecimento mais avançado e consolidado em *Crypto-Gaming* terá uma vantagem competitiva considerável para liderar inclusive o desenvolvimento dos Videogames do futuro. Preparado por um painel de especialistas no mundo da Economia *Blockchain*, este programa de estudos apresenta as ferramentas, informações e conhecimentos mais importantes para se posicionar como um dos principais especialistas em *Crypto-Gaming*. Tudo isso com a vantagem de ser 100% online e compatível com todo tipo de atividade profissional ou pessoal.





“

Seja o futuro dos videogames graças às oportunidades que se abrirão para você ao dominar o Blockchain, NFT e Crypto-Gaming com este programa de estudos”

A influência do *Blockchain* e das novas economias virtuais em torno das Criptomoedas, NFTs e outros ativos já se faz sentir em quase todos os setores. Tanto que até o Facebook mudou seu nome para Meta a fim de refletir uma aposta futura segura e confiável no Metaverso. Os videogames não são um setor alheio a estas mudanças e as grandes empresas começam a demonstrar cada vez mais interesse numa área com uma visão ampla de futuro.

Sistemas gamificados como Alien Worlds, R-Planet ou Axie Infinity são apenas uma amostra do potencial e atratividade que esses videogames geram para pessoas de todo o mundo. O profissional de *gaming* que possui amplo domínio do mercado de criptomoedas, sistemas NFT, Metaverso e *Blockchain* terá o conhecimento necessário para liderar os grandes títulos do futuro ou até mesmo criar os seus próprios em um ambiente que fomente um empreendedorismo excepcional.

Com esta motivação, surge este Mestrado Próprio da TECH, no qual são recolhidos os mais avançados desenvolvimentos, ferramentas e teoria em torno do *Crypto-Gaming*. Uma equipe de profissionais com experiência em projetos *Blockchain* e preparação de economias gamificadas desenvolveu 10 módulos de conhecimento completo para se aprofundar em variáveis econômicas gamificadas, análise de criptomoedas, NFT, *DeFi*, *Blockchain* e muitos outros campos essenciais para todos os profissionais de videogame que querem se especializar.

Além disso, o aluno tem a vantagem de poder distribuir a carga horária de acordo com sua disponibilidade. A TECH eliminou as aulas presenciais e os horários fixos, garantindo total flexibilidade para conciliar este programa de estudos com qualquer tipo de atividade exigente, seja a nível pessoal ou profissional. Os conteúdos podem ser baixados da sala de aula virtual para qualquer dispositivo com conexão à internet, podendo estudá-los através do conforto do seu tablet, computador ou até smartphone de preferência.

Este **Mestrado Próprio em Crypto-Gaming e Economia Blockchain para Videogames** 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
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar o aprendizado
- ◆ 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



Todo o material didático desta capacitação servirá como guia de referência em seus projetos de Crypto-Gaming, seja para trabalhar de forma autônoma ou em uma das grandes empresas de videogame”

“

Não perca uma oportunidade única de ter acesso a um material moderno e completo, adaptado tanto aos desafios atuais do Crypto-Gaming quanto às oportunidades iminentes de alcançar o sucesso

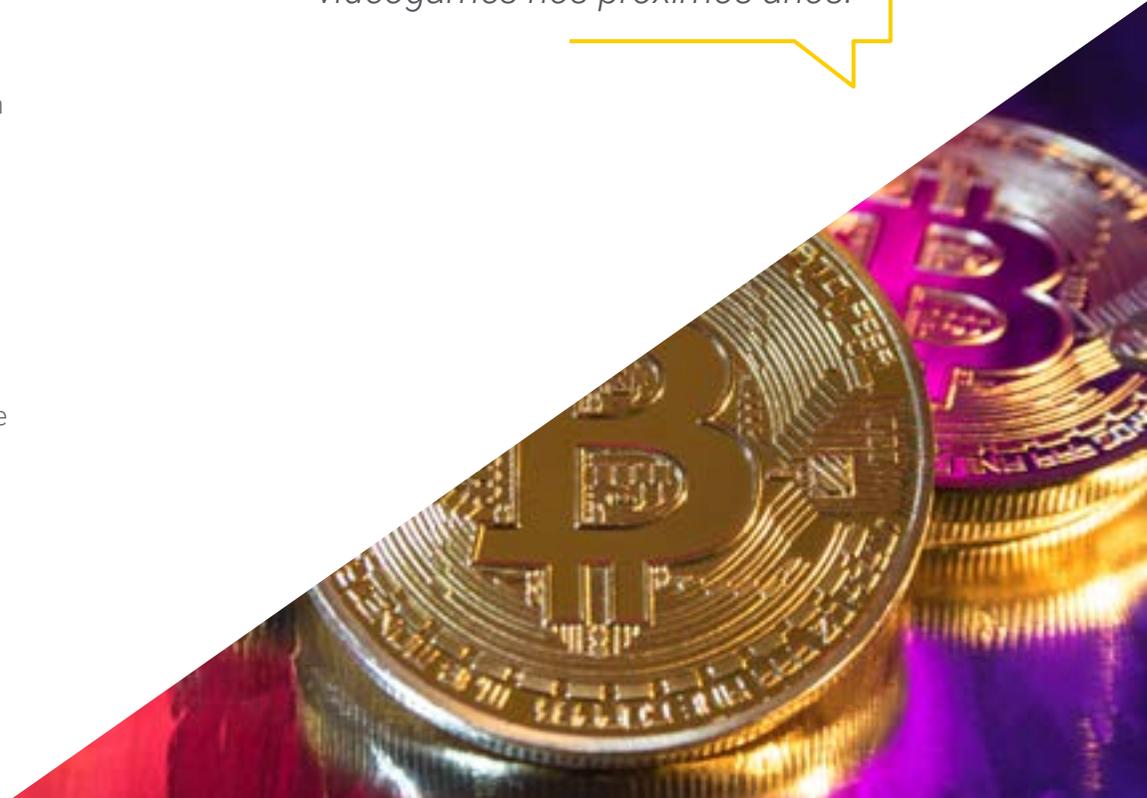
O corpo docente do programa de estudos conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada 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 surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Aprofunde seus conhecimentos sobre as diferentes estratégias e métodos para aproveitar ao máximo a tecnologia Blockchain e a mineração de criptomoedas em ambientes gamificados.

Dê um passo à frente e se especialize agora nas tecnologias que definirão o futuro dos videogames nos próximos anos.



02

Objetivos

O mundo das criptomoedas e o do *Blockchain* está em constante mudança e evolução, sendo assim, a necessidade de conhecer os últimos avanços neste meio torna-se essencial para alcançar um grande status profissional. Por esse motivo, este programa de estudos não se concentra apenas na teoria, mas se aprofunda na análise dos principais casos de sucesso de *Crypto-Gaming* para oferecer uma contextualização e visão prática únicas. Assim, o objetivo desta capacitação é proporcionar ao profissional de videogame ferramentas e técnicas para superar as dificuldades da economia *Blockchain*, presentes e futuras, com experiência e conhecimento aprimorado.



stylów Wydajność

description" style="clear: both;"

ft: 5px;"></div>

“

Você poderá participar e liderar os projetos dos mais prestigiados Crypto-Gaming em empresas líderes como a Square Enix, Electronic Arts ou Ubisoft, que já demonstraram interesse nesta tecnologia”



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 NFTs ao *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





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. *DeFi*

- ◆ Adquirir o conhecimento necessário para fazer uso de projetos baseados em *DeFi*
- ◆ Identificar as vantagens que o financiamento descentralizado oferece à economia gamificada
- ◆ Identificar os diferentes níveis de riscos que podem ser assumidos no uso de *DeFi*
- ◆ Descrever como os mercados descentralizados constituem aplicativos enquadrados em *DeFi*
- ◆ Identificar as camadas relevantes para o setor da economia gamificada

Módulo 3. *NFT*

- ◆ Cunhar novos *NFT*
- ◆ Determinar propriedades de *NFT*
- ◆ Gerar estratégias de inovação a partir da tecnologia *NFT*
- ◆ Introduzir *NFT* em economias gamificadas
- ◆ Compreender o funcionamento do sistema *NFT Mining* no economias gamificadas
- ◆ Identificar o valor de uma *NFT* no mercado
- ◆ Empregar estratégias de avaliação *NFT*

Módulo 4. Análise de criptomoedas

- ◆ Discriminar as criptomoedas mais adequadas para empreendimentos futuros
- ◆ Estimar o comportamento das criptomoedas
- ◆ Interpretar as altas e quedas das criptomoedas
- ◆ Estabelecer critérios na seleção de *Stablecoins*

Módulo 5. Redes

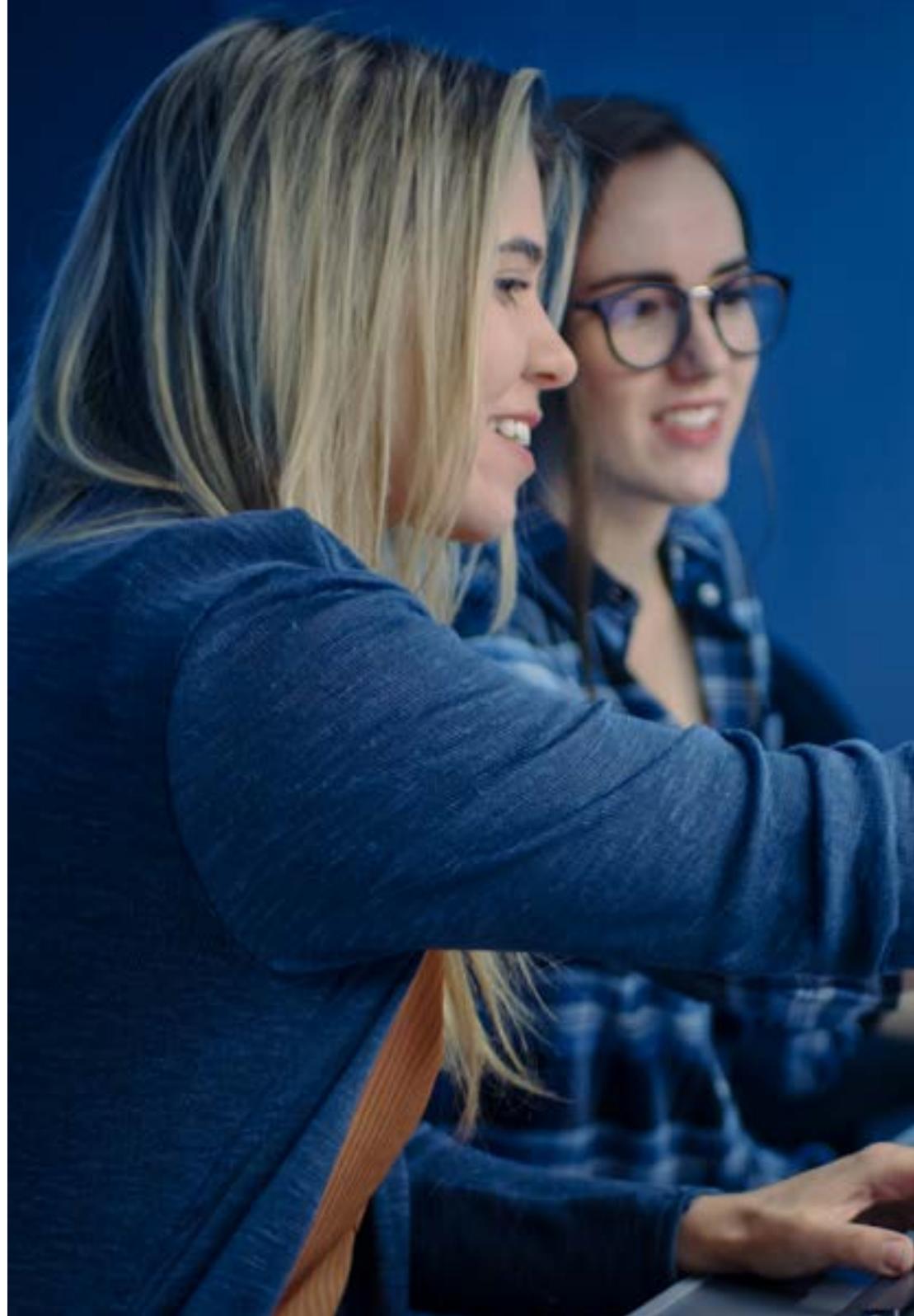
- ◆ Discriminar a seleção de redes ótimas para os fins propostos em um futuro empreendimento, através dos exemplos de uso e principais características de cada uma delas
- ◆ Compreender como as redes funcionam e estabelecer uma estratégia com base nelas
- ◆ Desenvolver planos para melhorar a acessibilidade no nível do usuário das redes

Módulo 6. 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 *Landing* dentro de um Metaverso

Módulo 7. Plataformas externas

- ◆ Conhecer as ferramentas das principais plataformas que oferecem serviços relacionados a criptomoedas, *Blockchain*, economias descentralizadas e NFT
- ◆ Utilizar plataformas externas para aumentar a geração de valor dentro de um projeto de jogo *Blockchain*
- ◆ Compreender o funcionamento dos *DEX*



Módulo 8. Análise de variáveis em economias gamificadas

- ◆ Categorizar elementos dentro de um jogo em relação à sua incidência na economia do jogo final
- ◆ Identificar os graus que admitem dentro de sua categoria as variáveis econômicas dentro de um jogo
- ◆ Compreender as relações proporcionais e inversamente proporcionais entre duas ou mais variáveis econômicas

Módulo 9. Sistemas econômicos gamificados

- ◆ Construir a economia de um jogo
- ◆ Desenvolver um ambiente econômico sustentável de longo prazo
- ◆ Descrever os pontos críticos da economia *Blockchain* em um projeto empreendedor
- ◆ Identificar como se comporta a rede de elementos que compõem o sistema econômico de um jogo *Blockchain*
- ◆ Orientar a economia de um jogo para os fins de lucratividade propostos

Módulo 10. 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

Competências

As novas tecnologias de *Blockchain* e criptomoedas exigem um alto nível de especialização e experiência por parte do profissional de Videogame. Por esta razão, a abordagem prática desta capacitação coloca especial ênfase nas competências que devem ser desenvolvidas para não só compreender os ambientes *Blockchain* gamificados, mas também saber adaptá-los a uma multiplicidade de cenários, fazendo uso de todos os mais modernos recursos criptográficos. Assim, o profissional poderá atuar com desenvoltura em projetos simples e complexos relacionados ao el *Crypto-Gaming*, podendo assumir os papéis mais importantes dentro de equipes de trabalho.





“

Você terá as ferramentas, conhecimento e habilidades técnicas necessárias para se tornar um membro essencial de qualquer equipe de desenvolvimento em Crypto-Gaming”



Competências gerais

- ◆ Compreender a natureza revolucionária do *Blockchain* e planeje objetivos empresariais de acordo com sua operação
- ◆ Identificar o potencial e vantagens que o modelo *DeFi* tem para empreendimentos futuros, reconhecendo as principais diferenças que mantém com os demais modelos econômicos
- ◆ Analisar o relacionamento e as formas de implementação de *Tokens* não fungíveis com economias gamificadas
- ◆ Compreender o funcionamento e a constituição do Metaverso
- ◆ Planejar maneiras de integrar plataformas *Blockchain* externas ao projeto de gamificação



Leve suas habilidades profissionais a um novo nível estudando os casos de maior sucesso em Crypto-Gaming, que incluem Axie Infinity, Splinterlands e Alien Worlds”





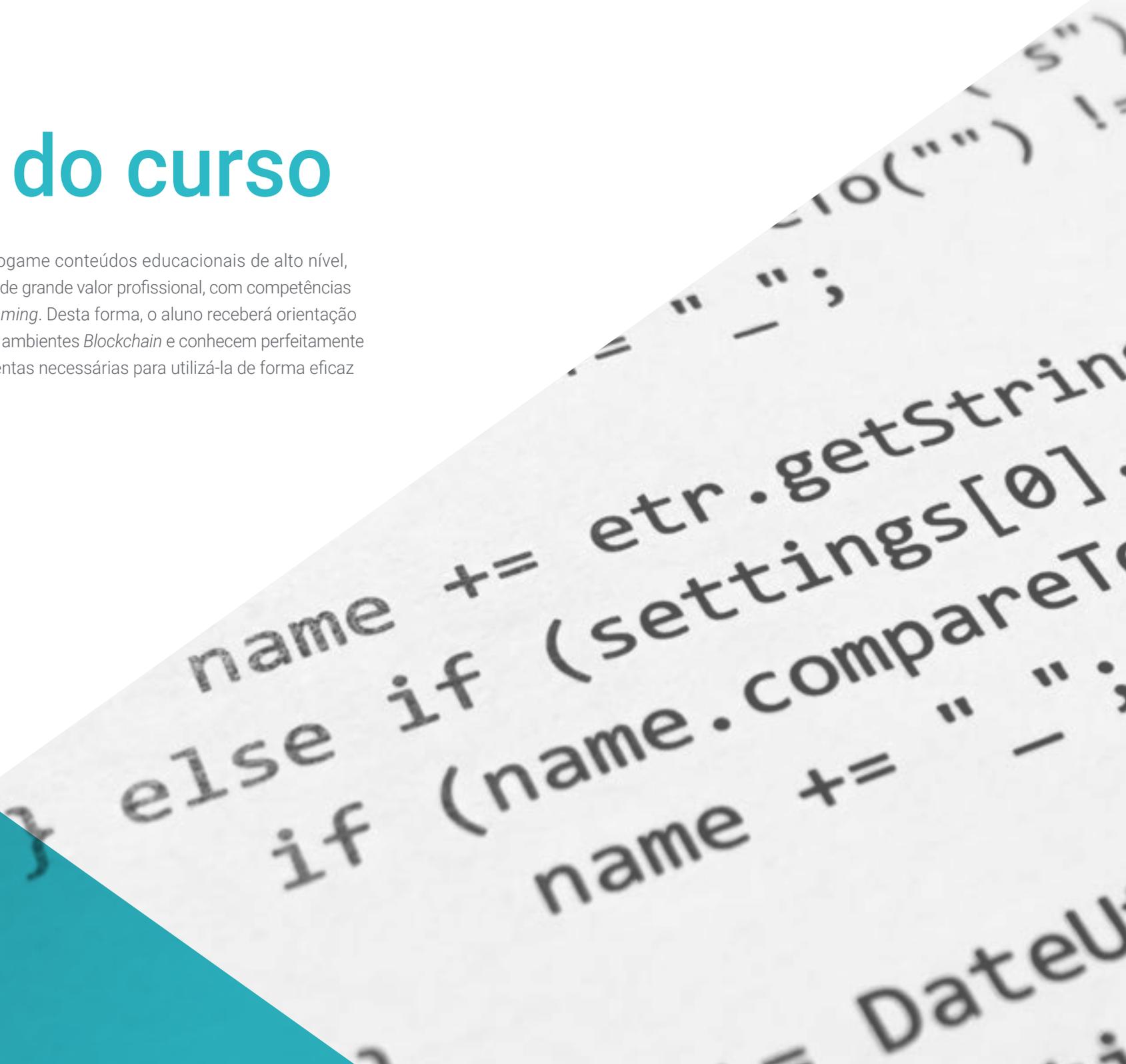
Competências específicas

- ◆ Avaliar os níveis de risco em projetos *DeFi*
- ◆ Mapear estratégias de empréstimo e *trading* em *DeFi*
- ◆ Conhecer as diferentes formas de construir um espaço virtual descentralizado e analisar as oportunidades econômicas relacionadas a esse fenômeno de mercado
- ◆ Estabelecer as diferenças entre Bitcoin e *Altcoins*
- ◆ Diagnosticar o grau de utilidade das plataformas externas em um determinado projeto de gamificação Blockchain
- ◆ Diferenciar o nível de impacto que as diversas variáveis têm nas economias gamificadas
- ◆ Identificar os tipos de ativos na criação de uma economia gamificada
- ◆ Estabelecer economias a partir das variáveis econômicas gamificadas e gerar economias sustentáveis no longo prazo
- ◆ Analisar as chances de sucesso de um sistema econômico a partir do estudo da sua economia interna
- ◆ Selecionar projetos cujas características se assemelhem ao empreendedorismo como objeto de estudo e validação de estratégias futuras para geração de rentabilidade e valor em ativos digitais

04

Direção do curso

Para oferecer ao profissional de Videogame conteúdos educacionais de alto nível, a TECH contou com um corpo docente de grande valor profissional, com competências multidisciplinares na área de *Crypto-Gaming*. Desta forma, o aluno receberá orientação direta de profissionais que já atuam em ambientes *Blockchain* e conhecem perfeitamente esta tecnologia, fornecendo as ferramentas necessárias para utilizá-la de forma eficaz e com sucesso.



```
g(settings[1]);  
compareTo("d") ==  
o("") != 0) {  
stils.format(st  
ne
```

“

Obtenha um acompanhamento totalmente personalizado aos seus interesses, tendo contacto direto com o corpo docente deste Mestrado Próprio”

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

Sr. Danko Andrés Gálvez González

- ◆ Consultor de negócios na Niide, um projeto de economia gamificada em *Blockchain*
- ◆ Programador HTML e CSS em projetos didáticos de aprendizagem
- ◆ Executivo de vendas na Movistar e Virgin Mobile
- ◆ Formado em Educação pela Universidade de Ciências da Educação de Playa Anch

Sr. Víctor Olmo Cuevas

- ◆ Cofundador, Game Designer e Game Economist na Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- ◆ Web designer e jogador profissional
- ◆ 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

Sra. María Jesús Gálvez González

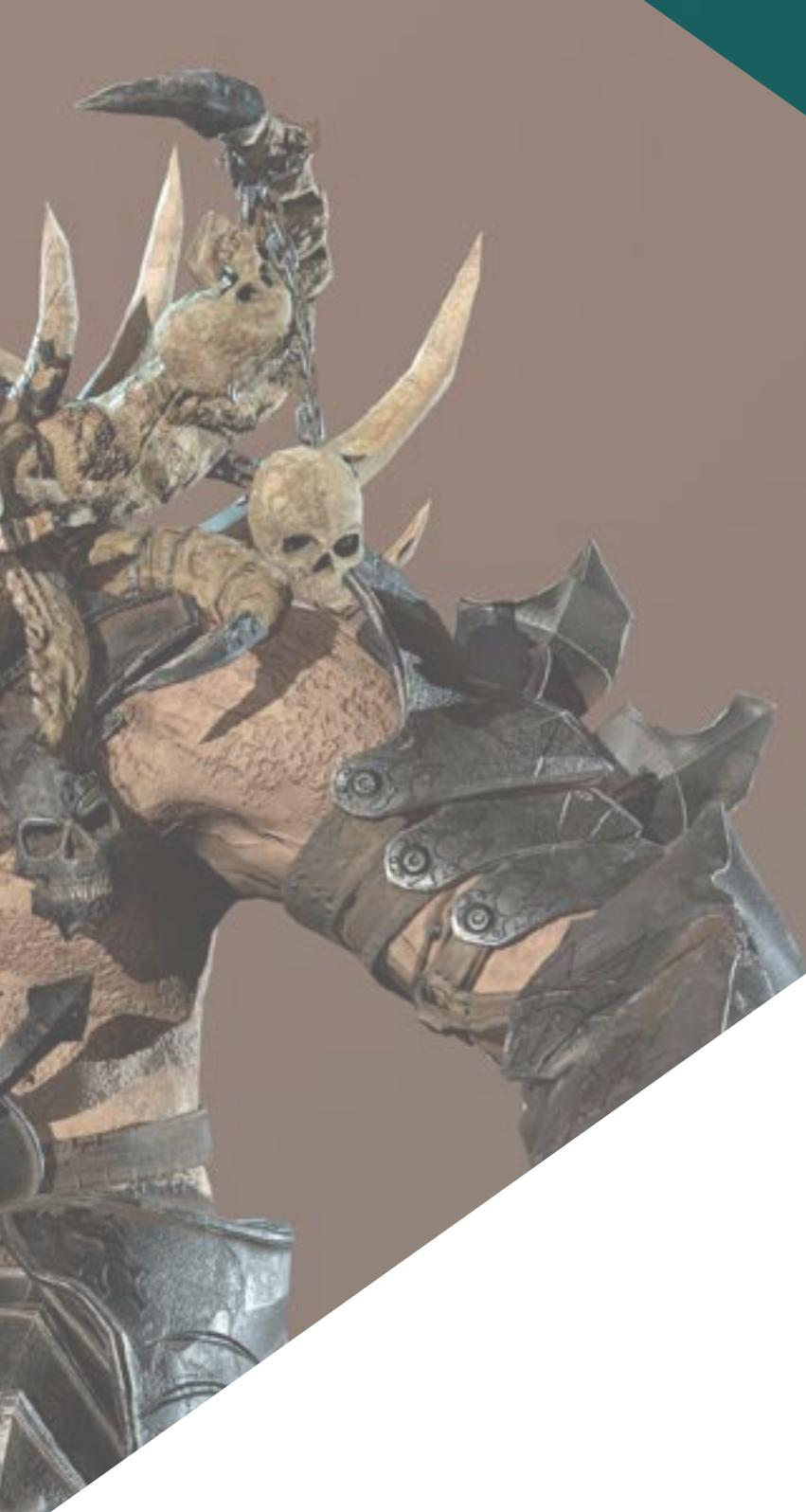
- ◆ Conselheira Dideco e Chefe da Área Feminina do Município de El Tabo
- ◆ Docente no Instituto Profissional AIEP
- ◆ Chefe do Departamento Social do Município de El Tabo
- ◆ Formada em Serviço Social pela Universidade de Santo Tomás
- ◆ Mestrado em Gestão Estratégica de Pessoas e Gestão Organizacional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

05

Estrutura e conteúdo

Como o *Crypto-Gaming* e as tecnologias relacionadas a ele são complexos, a TECH contou com uma metodologia pedagógica de sucesso para desenvolver todos os conteúdos deste programa de estudos, o *Relearning*. Isto significa que os conceitos teóricos e práticos mais importantes são repetidos ao longo de toda a capacitação, resultando assim numa aprendizagem muito mais simples e direta para o profissional de videogames.





“

A biblioteca de conteúdos a que terá acesso inclui inúmeros vídeos detalhados e casos práticos reais para apoiar você na contextualização de todos os temas abordados”

Módulo 1. *Blockchain*

- 1.1. *Blockchain*
 - 1.1.1. *Blockchain*
 - 1.1.2. A nova economia *Blockchain*
 - 1.1.3. Descentralização como base da economia *Blockchain*
- 1.2. Tecnologia *Blockchain*
 - 1.2.1. Bitcoin *Blockchain*
 - 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 Contract*
 - 1.5.3. Exemplos e aplicações de um *Smart Contract*
- 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 legais
 - 1.10.1. Como a arquitetura afeta a capacidade de regulação?
 - 1.10.2. Jurisprudência
 - 1.10.3. Legislações atuais sobre *Blockchain*

Módulo 2. *DeFi*

- 2.1. *DeFi*
 - 2.1.1. *DeFi*
 - 2.1.2. Origem
 - 2.1.3. Críticas
- 2.2. Descentralização do mercado
 - 2.2.1. Benefícios econômicos
 - 2.2.2. Criação de um produto financeiro
 - 2.2.3. Empréstimos de *DeFi*
- 2.3. Componentes *DeFi*
 - 2.3.1. Capa 0
 - 2.3.2. Camada de protocolo de software
 - 2.3.3. Camada de aplicação e camada de agregação
- 2.4. Intercâmbios descentralizados
 - 2.4.1. Intercâmbio de *Tokens*
 - 2.4.2. Adicionando liquidez
 - 2.4.3. Eliminando liquidez
- 2.5. Mercados *DeFi*
 - 2.5.1. *MakerDAO*
 - 2.5.2. Mercado de predição *Argus*
 - 2.5.3. *Ampleforth*
- 2.6. *Pinos*
 - 2.6.1. *Yield Farming*
 - 2.6.2. Mineração de liquidez
 - 2.6.3. *Componibilidade*

- 2.7. Diferenças com outros sistemas
 - 2.7.1. Tradicional
 - 2.7.2. *Fintech*
 - 2.7.3. Comparativa
- 2.8. Riscos a serem considerados
 - 2.8.1. Descentralização incompleta
 - 2.8.2. Segurança
 - 2.8.3. Erros de uso
- 2.9. Aplicativos *DeFi*
 - 2.9.1. Empréstimos
 - 2.9.2. *Trading*
 - 2.9.3. Derivativos
- 2.10. Projetos de desenvolvimento
 - 2.10.1. AAVE
 - 2.10.2. DydX
 - 2.10.3. *Money on Chain*

Módulo 3. NFT

- 3.1. NFT
 - 3.1.1. NFT
 - 3.1.2. Vinculação NFT e *Blockchain*
 - 3.1.3. Criação de NFT
- 3.2. Criando uma NFT
 - 3.2.1. Design e conteúdo
 - 3.2.2. Geração
 - 3.2.3. *Metadata* e *Freeze Metadata*
- 3.3. Opções de venda NFT em economias gamificadas
 - 3.3.1. Venda direta
 - 3.3.2. Leilão
 - 3.3.3. *Whitelist*
- 3.4. Estudo de mercados NFT
 - 3.4.1. OpenSea
 - 3.4.2. *Immutable Marketplace*
 - 3.4.3. Gemini

- 3.5. Estratégias de monetização NFT em economias gamificadas
 - 3.5.1. Valor de uso
 - 3.5.2. Valor estético
 - 3.5.3. Valor real
- 3.6. Estratégias de rentabilidade NFT em economias gamificadas: mineração
 - 3.6.1. Mineração de NFT
 - 3.6.2. *Merge*
 - 3.6.3. *Burn*
- 3.7. Estratégias de monetização NFT em economias gamificadas: consumíveis
 - 3.7.1. NFT consumível
 - 3.7.2. Pacotes de NFT
 - 3.7.3. Qualidade de NFT
- 3.8. Análise de sistemas gamificados baseados em NFT
 - 3.8.1. Alien Worlds
 - 3.8.2. Gods Unchained
 - 3.8.3. R-Planet
- 3.9. NFT como incentivo ao investimento e ao trabalho
 - 3.9.1. Privilégio de participação em investimento
 - 3.9.2. Coleções vinculados a obras específicas de divulgação
 - 3.9.3. Soma de forças
- 3.10. Áreas de inovação em desenvolvimento
 - 3.10.1. Música em NFT
 - 3.10.2. Vídeo NFT
 - 3.10.3. Livros NFT

Módulo 4. Análise de criptomoedas

- 4.1. Bitcoin
 - 4.1.1. Bitcoins
 - 4.1.2. O Bitcoin como um indicador de mercado
 - 4.1.3. Vantagens e desvantagens para economias gamificadas
- 4.2. *Altcoins*
 - 4.2.1. Principais características e diferenças do Bitcoin
 - 4.2.2. Impactos no mercado
 - 4.2.3. Análise de projetos vinculantes
- 4.3. *Ethereum*
 - 4.3.1. Principais características e funcionamento
 - 4.3.2. Projetos hospedados e impacto no mercado
 - 4.3.3. Vantagens e desvantagens para economias gamificadas
- 4.4. *Binance Coin*
 - 4.4.1. Principais características e funcionamento
 - 4.4.2. Projetos hospedados e impacto no mercado
 - 4.4.3. Vantagens e desvantagens para economias gamificadas
- 4.5. *Stablecoins*
 - 4.5.1. Características
 - 4.5.2. Projetos em operação a partir de *Stablecoins*
 - 4.5.3. Usos de *Stablecoins* em economias gamificadas
- 4.6. Principais *Stablecoins*
 - 4.6.1. USDT
 - 4.6.2. USDC
 - 4.6.3. BUSD
- 4.7. *Trading*
 - 4.7.1. *Trading* em economias gamificadas
 - 4.7.2. Carteira equilibrada
 - 4.7.3. Carteira desequilibrada
- 4.8. *Trading: DCA*
 - 4.8.1. DCA
 - 4.8.2. *Trading* Posicional
 - 4.8.3. *Day Trading*

- 4.9. Riscos
 - 4.9.1. Formação de preços
 - 4.9.2. Liquidez
 - 4.9.3. Economia mundial
- 4.10. Aspectos legais
 - 4.10.1. Regulação de mineração
 - 4.10.2. Direitos de consumidor
 - 4.10.3. Garantia e segurança

Módulo 5. Redes

- 5.1. A revolução dos *Smart Contract*
 - 5.1.1. O nascimento dos *Smart Contract*
 - 5.1.2. Hospedagem de aplicativos
 - 5.1.3. Segurança em processos informáticos
- 5.2. Metamask
 - 5.2.1. Aspectos
 - 5.2.2. Impactos na acessibilidade
 - 5.2.3. Gerenciamento de ativos em Metamask
- 5.3. Tron
 - 5.3.1. Aspectos
 - 5.3.2. Aplicativos hospedados
 - 5.3.3. Desvantagens e benefícios
- 5.4. Ripple
 - 5.4.1. Aspectos
 - 5.4.2. Aplicativos hospedados
 - 5.4.3. Desvantagens e benefícios
- 5.5. *Ethereum*
 - 5.5.1. Aspectos
 - 5.5.2. Aplicativos hospedados
 - 5.5.3. Desvantagens e benefícios
- 5.6. Polygon MATIC
 - 5.6.1. Aspectos
 - 5.6.2. Aplicativos hospedados
 - 5.6.3. Desvantagens e benefícios

- 5.7. Wax
 - 5.7.1. Aspectos
 - 5.7.2. Aplicativos hospedados
 - 5.7.3. Desvantagens e benefícios
- 5.8. ADA Cardano
 - 5.8.1. Aspectos
 - 5.8.2. Aplicativos hospedados
 - 5.8.3. Desvantagens e benefícios
- 5.9. Solana
 - 5.9.1. Aspectos
 - 5.9.2. Aplicativos hospedados
 - 5.9.3. Desvantagens e benefícios
- 5.10. Projetos e migrações
 - 5.10.1. Redes adequadas ao projeto
 - 5.10.2. Migrações
 - 5.10.3. *Cross Chain*

Módulo 6. Metaverso

- 6.1. Metaverso
 - 6.1.1. Metaverso
 - 6.1.2. Impacto na economia mundial
 - 6.1.3. Impacto no desenvolvimento de economias gamificadas
- 6.2. Formas de acessibilidade
 - 6.2.1. VR
 - 6.2.2. Computadores
 - 6.2.3. Dispositivos móveis
- 6.3. Tipos de Metaverso
 - 6.3.1. Metaverso tradicional
 - 6.3.2. Metaverso *Blockchain* Centralizado
 - 6.3.3. Metaverso *Blockchain* Descentralizados
- 6.4. Metaverso como um espaço de trabalho
 - 6.4.1. Ideia de trabalho dentro do Metaverso
 - 6.4.2. Criação de serviços dentro do Metaverso
 - 6.4.3. Pontos críticos a considerar ao gerar empregos

- 6.5. Metaverso como espaço de socialização
 - 6.5.1. Sistemas de interação com o usuário
 - 6.5.2. Mecânica de socialização
 - 6.5.3. Formas de rentabilidade
- 6.6. Metaverso como um espaço de entretenimento
 - 6.6.1. Espaços de Treinamento no Metaverso
 - 6.6.2. Método de administração de espaços de treinamento
 - 6.6.3. Categorias de espaços de treinamento no Metaverso
- 6.7. Sistema de compra e locação de espaços no Metaverso
 - 6.7.1. *Lands*
 - 6.7.2. Leilões
 - 6.7.3. Venda direta
- 6.8. *Second Life*
 - 6.8.1. *Second Life* como pioneiro na indústria Metaverso
 - 6.8.2. Mecânica do jogo
 - 6.8.3. Estratégias de monetização usadas
- 6.9. *Decentraland*
 - 6.9.1. *Decentraland* como o Metaverso mais lucrativo já registrado
 - 6.9.2. Mecânica do jogo
 - 6.9.3. Estratégias de monetização usadas
- 6.10. *Meta*
 - 6.10.1. *Meta*, a empresa com maior impacto no desenvolvimento de um Metaverso
 - 6.10.2. Impactos no mercado
 - 6.10.3. Detalhes do Projeto



Módulo 7. Plataformas externas

- 7.1. *DEX*
 - 7.1.1. Características
 - 7.1.2. Utilidade
 - 7.1.3. Implementação em economias gamificadas
- 7.2. *Swaps*
 - 7.2.1. Características
 - 7.2.2. Principais *Swaps*
 - 7.2.3. Implementação em economias gamificadas
- 7.3. Oráculos
 - 7.3.1. Características
 - 7.3.2. Principais *Swaps*
 - 7.3.3. Implementação em economias gamificadas
- 7.4. *Staking*
 - 7.4.1. *Liquidity Pool*
 - 7.4.2. *Staking*
 - 7.4.3. *Farming*
- 7.5. Ferramentas para o desenvolvimento de *Blockchain*
 - 7.5.1. *Geth*
 - 7.5.2. *Mist*
 - 7.5.3. *Truffle*
- 7.6. Ferramentas para o desenvolvimento de *Blockchain: Embark*
 - 7.6.1. *Embark*
 - 7.6.2. *Ganache*
 - 7.6.3. *Blockchain Testnet*
- 7.7. Estudos de Marketing
 - 7.7.1. *DefiPulse*
 - 7.7.2. *Skew*
 - 7.7.3. *Trading View*
- 7.8. *Tracking*
 - 7.8.1. *CoinTracking*
 - 7.8.2. *CryptoCompare*
 - 7.8.3. *Blockfolio*

- 7.9. *Bots de Tradings*
 - 7.9.1. Aspectos
 - 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 7.9.3. *AlgoTrader*
- 7.10. Ferramentas de mineração
 - 7.10.1. Aspectos
 - 7.10.2. *NiceHash*
 - 7.10.3. *What to Mine*

Módulo 8. Análise de variáveis em economias gamificadas

- 8.1. Variáveis econômicas gamificadas
 - 8.1.1. Vantagens da fragmentação
 - 8.1.2. Semelhanças com a economia real
 - 8.1.3. Critérios de divisão
- 8.2. Pesquisas
 - 8.2.1. Individualidades
 - 8.2.2. Por grupos
 - 8.2.3. Globais
- 8.3. Recursos
 - 8.3.1. Por *Game Design*
 - 8.3.2. Tangíveis
 - 8.3.3. Intangíveis
- 8.4. Entidades
 - 8.4.1. Jogadores
 - 8.4.2. Entidades de recurso único
 - 8.4.3. Entidades de recurso múltiplo
- 8.5. Fontes
 - 8.5.1. Condições de geração
 - 8.5.2. Localização
 - 8.5.3. Taxa de produção
- 8.6. Saídas
 - 8.6.1. Consumíveis
 - 8.6.2. Custos de manutenção
 - 8.6.3. *Time Out*

- 8.7. Conversores
 - 8.7.1. NPC
 - 8.7.2. Manufatura
 - 8.7.3. Circunstâncias especiais
- 8.8. Troca
 - 8.8.1. Mercados públicos
 - 8.8.2. Lojas particulares
 - 8.8.3. Mercados externos
- 8.9. Experiência
 - 8.9.1. Mecânica de Aquisição
 - 8.9.2. Aplicar a mecânica da experiência às variáveis econômicas
 - 8.9.3. Penalidades e limites de experiência
- 8.10. *Deadlocks*
 - 8.10.1. Ciclo de recursos
 - 8.10.2. Vinculando variáveis econômicas com *Deadlocks*
 - 8.10.3. Aplicar *Deadlocks* na mecânica do jogo

Módulo 9. Sistemas econômicos gamificados

- 9.1. Sistemas *Free to Play*
 - 9.1.1. Caracterização das economias do *Free to Play* e principais pontos de lucratividade
 - 9.1.2. Arquiteturas em economias *Free to Play*
 - 9.1.3. Design econômico
- 9.2. Sistemas *Freemium*
 - 9.2.1. Caracterização das economias *Freemium* e principais pontos de rentabilidade
 - 9.2.2. Arquiteturas de economias *Play to Earn*
 - 9.2.3. Design econômico
- 9.3. Sistemas *Pay to Play*
 - 9.3.1. Caracterização das economias *Pay to Play* e principais pontos de rentabilidade
 - 9.3.2. Arquiteturas em economias *Play to Play*
 - 9.3.3. Design econômico
- 9.4. Sistemas baseados em PvP
 - 9.4.1. Caracterização das economias baseadas no *Pay to play* e principais pontos de rentabilidade
 - 9.4.2. Arquitetura em economias PvP
 - 9.4.3. Oficina de design econômico
- 9.5. Sistema de *Seasons*
 - 9.5.1. Caracterização das economias com base em *Seasons* e principais pontos de rentabilidade
 - 9.5.2. Arquitetura em economias *Season*
 - 9.5.3. Design econômico
- 9.6. Sistemas econômicos em *Sandbox* ou *Mmorp*
 - 9.6.1. Caracterização de economias baseadas em *Sandbox* e principais pontos de rentabilidade
 - 9.6.2. Arquitetura em economias *Sandbox*
 - 9.6.3. Design econômico
- 9.7. Sistema *Trading Card Game*
 - 9.7.1. Caracterização das economias baseadas no *Trading Card Game* e principais pontos de rentabilidade
 - 9.7.2. Arquitetura em economias *Trading Card Game*
 - 9.7.3. Oficina de design econômico
- 9.8. Sistemas PvE
 - 9.8.1. Caracterização das economias baseadas em PvE e principais pontos de rentabilidade
 - 9.8.2. Arquitetura em economias PvE
 - 9.8.3. Oficina de design econômico
- 9.9. Sistemas de apostas
 - 9.9.1. Caracterização das economias com base em apostas e principais pontos de rentabilidade
 - 9.9.2. Arquitetura em economias de apostas
 - 9.9.3. Design econômico
- 9.10. Sistemas dependentes de economias externas
 - 9.10.1. Caracterização das economias dependentes e principais pontos de rentabilidade
 - 9.10.2. Arquitetura em economias dependentes
 - 9.10.3. Design econômico

Módulo 10. Análise de videogames *Blockchain*

- 10.1. Star Atlas
 - 10.1.1. Mecânica do jogo
 - 10.1.2. Sistema econômico
 - 10.1.3. Usabilidade
- 10.2. Outer Ring
 - 10.2.1. Mecânica do jogo
 - 10.2.2. Sistema econômico
 - 10.2.3. Usabilidade
- 10.3. Axie Infinity
 - 10.3.1. Mecânica do jogo
 - 10.3.2. Sistema econômico
 - 10.3.3. Usabilidade
- 10.4. Splinterlands
 - 10.4.1. Mecânica do jogo
 - 10.4.2. Sistema econômico
 - 10.4.3. Usabilidade
- 10.5. R-Planet
 - 10.5.1. Mecânica do jogo
 - 10.5.2. Sistema econômico
 - 10.5.3. Usabilidade
- 10.6. Ember Sword
 - 10.6.1. Mecânica do jogo
 - 10.6.2. Sistema econômico
 - 10.6.3. Usabilidade
- 10.7. Big Time
 - 10.7.1. Mecânica do jogo
 - 10.7.2. Sistema econômico
 - 10.7.3. Usabilidade
- 10.8. Gods Unchained
 - 10.8.1. Mecânica do jogo
 - 10.8.2. Sistema econômico
 - 10.8.3. Usabilidade

- 10.9. Illuvium
 - 10.9.1. Mecânica do jogo
 - 10.9.2. Sistema econômico
 - 10.9.3. Usabilidade
- 10.10. Upland
 - 10.10.1. Mecânica do jogo
 - 10.10.2. Sistema econômico
 - 10.10.3. Usabilidade



*Uma experiência de capacitação única,
fundamental e decisiva para impulsionar
seu crescimento profissional”*

06

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”

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

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.

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

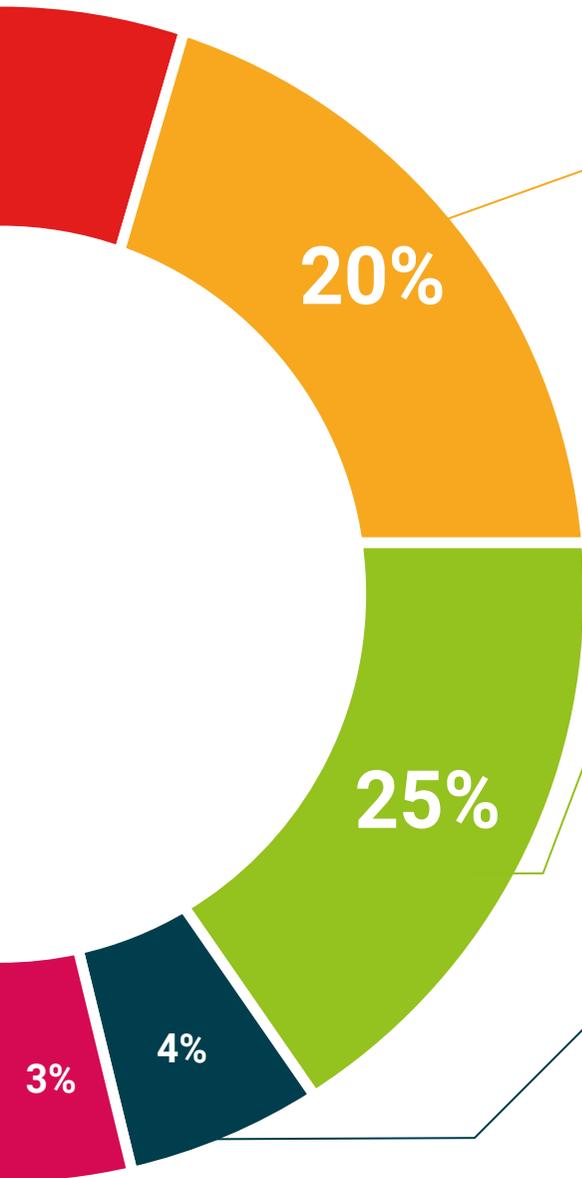
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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.



07

Certificado

O Mestrado Próprio em Crypto-Gaming e Economia Blockchain para Videogames garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Mestrado Próprio emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

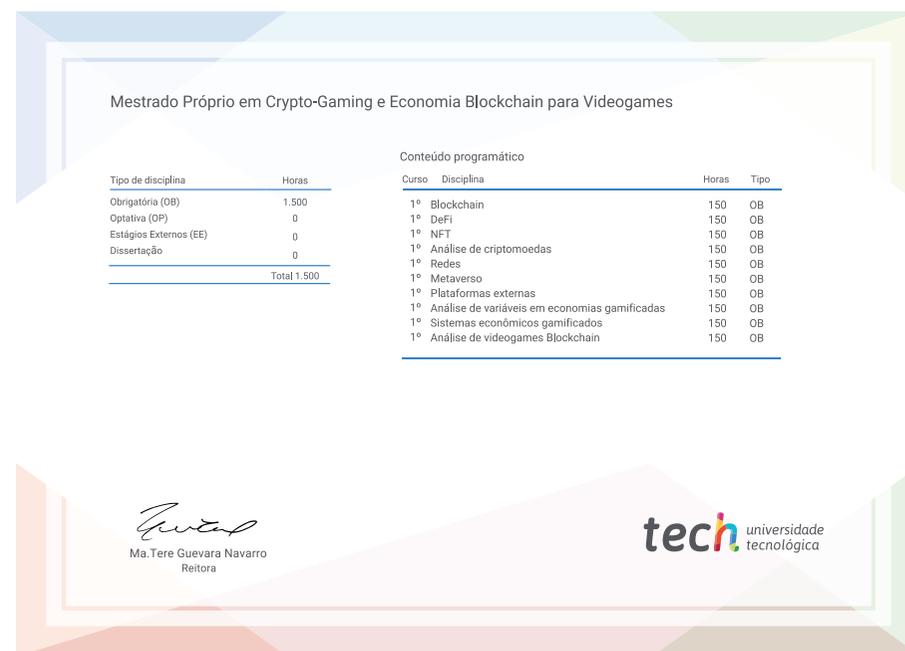
Este **Mestrado Próprio em Crypto-Gaming e Economia Blockchain para Videogames** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

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

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

Título: **Mestrado Próprio em Crypto-Gaming e Economia Blockchain para Videogames**

N.º de Horas Oficiais: **1.500h**



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



Mestrado Próprio
Crypto-Gaming e Economia
Blockchain para Videogames

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Mestrado Próprio

Crypto-Gaming e Economia
Blockchain para Videogames

