

Master Specialistico Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi



Master Specialistico Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 2 anni
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/videogiochi/master-specialistico/master-specialistico-economia-blockchain-nft-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 16

04

Direzione del corso

pag. 20

05

Struttura e contenuti

pag. 26

06

Metodologia

pag. 42

07

Titolo

pag. 50

01

Presentazione

La tecnologia *Blockchain* e *NFT* si sta facendo strada nell'ambiente del *Gaming*. Nell'ultimo anno, il numero di aziende di videogiochi che hanno inserito tra le loro strategie l'utilizzo di *Token* non fungibili, al fine di offrire contenuti unici sul mercato, è cresciuto in modo esponenziale, aumentando proporzionalmente la richiesta di esperti in questo settore. Tuttavia, trovare una qualifica che permetta ai professionisti di sviluppare una conoscenza completa, specializzata e, soprattutto, aggiornata su questo argomento è diventato un compito complesso come estrarre un *Bitcoin*. O almeno lo era fino a quando *TECH* e il suo team di esperti di *Blockchain* e *NFT* hanno deciso di lanciare questo programma avanzato 100% online, volto a fornire ai laureati tutte le informazioni necessarie per gestire alla perfezione gli strumenti, le tecniche e le strategie che caratterizzano le blockchain e la loro implicazione nell'industria dei videogiochi.





“

Ti presentiamo la qualifica che segnerà un prima e un dopo nella tua carriera professionale nell'industria dei videogiochi, grazie alla conoscenza esaustiva della tecnologia NFT e Blockchain"

La tecnologia *Blockchain* è entrata a far parte dell'industria dei videogiochi già da qualche anno, con Sky Mavis che è stato un pioniere nel suo utilizzo con il lancio di Axie Infinity. Tuttavia, lo sviluppo delle NFT e le possibilità derivanti dalla loro applicazione nel mondo delle criptovalute e degli asset digitali hanno fatto sì che giganti dell'industria del *Gaming* come SEGA, Square Enix e Zynga, ecc., abbiano incorporato queste tecniche nelle loro strategie di design e marketing.

Si tratta di un settore in continua espansione che richiede conoscenze specialistiche e specifiche, non solo per quanto riguarda la tecnologia coinvolta nella *Blockchain*, ma anche per quanto riguarda la sua applicazione commerciale e i servizi DeFi. Per questo motivo, e per far sì che gli studenti possano trovare in un unico titolo tutte le informazioni che consentano loro di soddisfare la domanda del settore di professionisti altamente qualificati nell'area, TECH e il suo team di esperti hanno deciso di lanciare questo Master Specialistico in Economia *Blockchain* e NFT nei Videogiochi.

Mediante una preparazione multidisciplinare, sarete in grado di approfondire lo sviluppo delle blockchain pubbliche e la loro applicazione nell'industria del *Gaming*, con particolare attenzione agli strumenti migliori per realizzare progetti sicuri e di successo. In breve, si tratta di un programma che riunisce in un programma intensivo, teorico e pratico, le specifiche della programmazione *Blockchain* e della sua economia basata sul *Crypto-Gaming*.

Inoltre, tra le caratteristiche che rendono questa qualifica la migliore sul mercato, spicca il suo formato 100% online, che si adatta a qualsiasi esigenza. Grazie a ciò, potrai accedere all'aula virtuale 24 ore su 24 e da qualsiasi dispositivo dotato di connessione internet, consentendoti di personalizzare questa esperienza accademica in base alle tue disponibilità, senza orari o lezione in presenza.

Questo **Master Specialistico in Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi** possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ L'elaborazione di casi di studio presentati da esperti in economia *Blockchain* e sviluppo di videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Si porrà speciale enfasi sulle metodologie innovative dell'industria informatica e della programmazione
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e lavori di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Grazie alle competenze che svilupperai iscrivendoti a questa qualifica, sarai in grado di gestire perfettamente Hyperledger Besu e Fabric per adattare le specifiche della Blockchain al mondo delle imprese"

“

L'utilizzo di una metodologia pedagogica all'avanguardia nella progettazione di questa qualifica ti aiuterà a comprendere nel dettaglio le implicazioni legali della Blockchain e a generare conoscenze specialistiche sul Whitepaper"

Il personale docente del programma è formato da un team di professionisti informatici di prestigio, che apportano a questo corso la propria esperienza professionale, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche rilevanti.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. A tal fine, il professionista potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Un programma 100% online, senza orari o lezioni frontali, con il quale potrai gestire la progettazione dell'architettura Blockchain da dove e quando vuoi.

Avrai a disposizione una gran varietà di materiale aggiuntivo in diversi formati per approfondire, ad esempio, le caratteristiche della gestione di Ethereum, Stellar e Polkadot.



02

Obiettivi

TECH è consapevole che gestire perfettamente la tecnologia *Blockchain* in un settore così specifico come quello dei videogiochi può essere un compito complesso da portare avanti. Tuttavia, da quando è nata l'idea di sviluppare questo programma, l'obiettivo di TECH e del suo team di esperti è stato quello di fornire la migliore preparazione teorica e pratica, che riunisce in un unico programma tutte le informazioni di cui gli studenti hanno bisogno per padroneggiare alla perfezione questa tecnologia. Ciò contribuirà al tuo sviluppo e alla tua crescita professionale, rendendoti uno specialista molto apprezzato sul mercato del lavoro.



“

Se uno dei tuoi obiettivi più importanti è quello di essere in grado di generare progetti e strategie innovative basate sulla tecnologia NFT con una totale garanzia di successo, questo programma ti darà le chiavi per raggiungerlo"



Obiettivi generali

- ◆ Trarre conclusioni sulle buone pratiche di sicurezza
- ◆ Essere consapevoli delle vulnerabilità di una *Blockchain*
- ◆ Analizzare l'impatto futuro dello sviluppo su *Blockchain* pubbliche
- ◆ Sviluppare criteri di progettazione per applicazioni su client Hyperledger Besu in produzione
- ◆ Acquisire conoscenze sulla gestione e la configurazione di reti basate su Hyperledger Besu
- ◆ Promuovere le migliori pratiche nello sviluppo di applicazioni che si basano su reti *Blockchain*, in particolare quelle basate su Ethereum e sui client Hyperledger Besu
- ◆ Integrare le conoscenze esistenti dello studente in modo mirato, basandosi sulle esigenze del settore e dell'industria con nozioni di qualità, misurazione degli sforzi e valutazione dello sviluppo, ampliando il suo valore come sviluppatore di applicazioni *Blockchain*
- ◆ Generare una conoscenza specialistica di ciò che comprende Hyperledger Fabric e del suo funzionamento
- ◆ Esaminare le risorse che Hyperledger mette a disposizione gratuitamente
- ◆ Analizzare le caratteristiche di Hyperledger Fabric
- ◆ Definire i principali casi d'uso attuali di Fabric
- ◆ Determinare cosa sia l'*Open Finance*
- ◆ Analizzare l'evoluzione del mondo delle criptovalute sino all'attualità
- ◆ Identificare le normative applicabili ai diversi modelli di business offerti dalla tecnologia
- ◆ Stabilire le basi della conoscenza del mondo delle criptovalute e dei suoi aspetti principali
- ◆ Identificare i possibili rischi legali in progetti reali
- ◆ Determinare i processi logistici per definire le principali esigenze e lacune dell'attuale processo logistico
- ◆ Dimostrare il potenziale della tecnologia e convalidare che la soluzione è adatta alle esigenze
- ◆ Implementare la soluzione in fasi, in modo che il valore possa essere ottenuto già all'inizio del progetto e possa essere adattato in base all'utilizzo e all'apprendimento
- ◆ Analizzare perché applicare o meno una soluzione *Blockchain* nel nostro ambiente
- ◆ Generare conoscenze specialistiche sul concetto logico di tecnologie distribuite come vantaggio comparativo
- ◆ Individuare in modo sistematico e approfondito il funzionamento della tecnologia *Blockchain*, sviluppando come i suoi vantaggi e svantaggi siano legati al funzionamento della sua architettura
- ◆ Analizzare le principali caratteristiche della finanza decentralizzata nel contesto dell'economia *Blockchain*
- ◆ Stabilire le caratteristiche fondamentali dei token non fungibili, il loro funzionamento e la loro diffusione dalla loro comparsa a oggi
- ◆ Comprendere il collegamento degli NFT alla *Blockchain* ed esaminare le strategie per generare ed estrarre valore dai token non fungibili
- ◆ Esporre le caratteristiche delle principali criptovalute, il loro utilizzo, i livelli di integrazione con l'economia globale e i progetti di gamification virtuale



Obiettivi specifici

Modulo 1. Tecnologia *Blockchain*: tecnologie coinvolte e sicurezza nel cyberspazio

- ◆ Stabilire metodologie per l'analisi delle informazioni e l'individuazione degli illeciti su internet
- ◆ Pianificare una strategia di ricerca su internet
- ◆ Determinare gli strumenti più appropriati per determinare l'attribuzione di un'azione criminale su internet
- ◆ Implementare un contesto utilizzando gli strumenti Logstash, Elasticsearch e Kibana
- ◆ Affrontare i rischi a cui vanno incontro gli analisti in un esercizio investigativo
- ◆ Effettuare processi di indagine in base alla disponibilità del *wallet* o di un indirizzo
- ◆ Identificare possibili indizi dell'utilizzo di *mixer* per confondere le tracce delle transazioni

Modulo 2. Sviluppo con *Blockchain* pubbliche: Ethereum, Stellar y Polkadot

- ◆ Ampliare le competenze nel mondo dello sviluppo *Blockchain*
- ◆ Sviluppare esempi di casi pratici
- ◆ Acquisire conoscenze generiche sulla *Blockchain* nella pratica
- ◆ Analizzare il funzionamento di una *Blockchain* pubblica
- ◆ Acquisire esperienza in Solidity
- ◆ Stabilire relazioni tra diverse *Blockchain* pubbliche
- ◆ Creare un progetto su una *Blockchain* pubblica

Modulo 3. Sviluppo con *Blockchain* Aziendali: Hyperledger Besu

- ◆ Identificare i punti chiave di configurazione dei protocolli di consenso disponibili con Hyperledger Besu
- ◆ Dimensionare correttamente un servizio Hyperledger Besu per supportare le applicazioni aziendali
- ◆ Sviluppare protocolli di test automatizzati per la convalida della qualità negli ambienti Hyperledger Besu
- ◆ Stabilire i criteri di sicurezza di un ambiente produttivo con Hyperledger Besu
- ◆ Redigere i vari tipi di configurazioni sui client Hyperledger Besu
- ◆ Determinare i criteri di dimensionamento di un'applicazione con Hyperledger Besu
- ◆ Rafforzare la conoscenza del funzionamento dei meccanismi di consenso implementati in Hyperledger Besu
- ◆ Definire lo *stack* tecnologico più interessante nell'implementazione di Infrastrutture e Sviluppo di Applicazioni basate su Hyperledger Besu

Modulo 4. Sviluppo con *Blockchain* Aziendali: Hyperledger Fabric

- ◆ Generare conoscenze specialistiche su Hyperledger e Fabric
- ◆ Analizzare tutto ciò che si può realizzare con questa tecnologia
- ◆ Determinare il funzionamento interno delle transazioni
- ◆ Risolvere un problema con Fabric
- ◆ Distribuire Fabric
- ◆ Acquisire esperienza nelle distribuzioni di Fabric

Modulo 5. Identità Sovrana Basata sulle *Blockchain*

- ◆ Analizzare le diverse tecnologie di *Blockchain* che consentono lo sviluppo di modelli di identità Digitale
- ◆ Analizzare le proposte di Identità Digitale Auto-Sovrana
- ◆ Valutare l'impatto sulla pubblica amministrazione dell'implementazione di modelli di Identità Digitale Auto-Sovrana
- ◆ Gettare le basi per lo sviluppo di soluzioni di Identità Digitale basate su *Blockchain*
- ◆ Generare conoscenze specialistiche sull'Identità Digitale
- ◆ Analizzare tutto ciò che si può realizzare con questa tecnologia
- ◆ Determinare il funzionamento interno delle identità nella *Blockchain*

Modulo 6. *Blockchain*. Implicazioni legali

- ◆ Generare conoscenze specialistiche sul concetto di *Whitepaper*
- ◆ Determinare i requisiti legali dei criptoasset
- ◆ Stabilire le implicazioni legali per la regolamentazione dei criptoasset
- ◆ Sviluppare la normativa sui Token e le ICO
- ◆ Contrastare e confrontare l'attuale normativa con la normativa EIDAS

Modulo 7. Progettazione dell'architettura *Blockchain*

- ◆ Sviluppare le basi dell'architettura
- ◆ Generare conoscenze specialistiche nelle reti *Blockchain*
- ◆ Valutare gli attori coinvolti
- ◆ Determinare i requisiti dell'infrastruttura
- ◆ Identificare le opzioni di distribuzione
- ◆ Training per l'avvio della produzione

Modulo 8. Blockchain applicata alla logistica

- ◆ Esaminare la realtà operativa e sistemica dell'azienda per comprendere le esigenze di miglioramento e le soluzioni future con la *Blockchain*
- ◆ Identificare il modello *To Be* con la soluzione più adatta alle esigenze e alle sfide dell'azienda
- ◆ Analizzare un *business case* con un piano e una soluzione di accordo macro per l'approvazione dell'esecutivo
- ◆ Dimostrare il potenziale e la portata dell'applicazione e i suoi benefici attraverso un POC per l'approvazione operativa
- ◆ Stabilire un piano di progetto con l'*Owner* e gli *Stackholder* per iniziare a lavorare sulla definizione funzionale e sulla prioritizzazione degli *Sprints*
- ◆ Sviluppare la soluzione in conformità con le storie degli utenti per avviare i test e la convalida per passare alla produzione
- ◆ Realizzare un piano concreto di *Change Management* e di implementazione della *Blockchain* per dare all'intero team a una nuova mentalità digitale e una cultura più collaborativa

Modulo 9. Blockchain e azienda

- ◆ Analizzare mentalmente perché dovremmo o non dovremmo implementare un progetto **Blockchain** nel nostro ambiente
- ◆ Esaminare le sfide che dobbiamo affrontare quando implementiamo un prodotto basato sulla tecnologia DLT
- ◆ Adattare le nostre conoscenze e gli strumenti mentali per comprendere il concetto di *Blockchain* orientato al progetto
- ◆ Coniugare tutte le possibilità che il vasto universo della *Blockchain* ci offre, distribuite, DeFi, ecc. Determinare quando un progetto *Blockchain* è corretto o meno
- ◆ Essere in grado di discernere tra un progetto significativo l' *hype* associato a questa tecnologia

Modulo 10. DeFi

- ◆ Acquisire le conoscenze necessarie per utilizzare i progetti basati sulla DeFi
- ◆ Identificare i vantaggi che la finanza decentralizzata offre all'economia gamificata
- ◆ Identificare i diversi livelli di rischio che si possono assumere nell'uso della DeFi
- ◆ Descrivere come i mercati decentralizzati costituiscono le applicazioni DeFi
- ◆ Identificare gli strati rilevanti per il settore dell'economia gamificata

Modulo 11. NFT

- ◆ Estrazione di nuovi NFT
- ◆ Determinare le proprietà delle NFT
- ◆ Generare strategie di innovazione dalla tecnologia NFT
- ◆ Introduzione delle NFT nelle economie gamificate
- ◆ Comprendere il funzionamento del sistema minerario NFT nelle economie gamificate
- ◆ Identificare il valore di un NFT sul mercato
- ◆ Impiegare strategie di valorizzazione delle NFT

Modulo 12. Analisi delle Criptovalute

- ◆ Individuare le criptovalute più adatte per le imprese future
- ◆ Eseguire stime comportamentali sulle criptovalute
- ◆ Interpretare i boom e le crisi delle criptovalute
- ◆ Stabilire i criteri di selezione delle *Stablecoins*

Modulo 13. Reti

- ◆ Individuare la selezione ottimale delle reti per gli scopi proposti in un'impresa futura, attraverso esempi di utilizzo e caratteristiche principali di ciascuna di esse
- ◆ Capire come funzionano le reti e stabilire una strategia basata su di esse
- ◆ Sviluppare piani per migliorare l'accessibilità degli utenti sulla base delle reti

Modulo 14. Metaverso

- ◆ Analizzare la forma immersiva del gioco attraverso l'analisi dei costi, delle risorse tecnologiche e degli obiettivi futuri dell'impresa
- ◆ Categorizzazione degli spazi all'interno di un metaverso in base alla loro collocazione nel sistema economico
- ◆ Definire lavori relativi al sistema economico del metaverso
- ◆ Gestire i sistemi di *landing* all'interno di un metaverso

Modulo 15. Piattaforme esterne

- ◆ Conoscere gli strumenti delle principali piattaforme che offrono servizi relativi a criptovalute, *Blockchain*, economie decentralizzate e NFT
- ◆ Utilizzare piattaforme esterne per aumentare la generazione di valore all'interno di un progetto di gioco *Blockchain*
- ◆ Capire come funzionano i DEX

Modulo 16. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- ◆ Categorizzare gli elementi di un gioco in relazione alla loro incidenza nell'economia finale del gioco
- ◆ Individuare il grado di classificazione delle variabili economiche all'interno di un gioco
- ◆ Comprendere le relazioni proporzionali e inversamente proporzionali tra due o più variabili economiche





Modulo 17. Sistemi economici gamificati

- ◆ Costruire l'economia di un gioco
- ◆ Sviluppare un ambiente economico sostenibile a lungo termine
- ◆ Descrivere i punti critici dell'economia *Blockchain* in un progetto imprenditoriale
- ◆ Identificare il comportamento della rete di elementi che compongono il sistema economico di un gioco *Blockchain*
- ◆ Orientare l'economia di un gioco agli obiettivi di redditività proposti

Modulo 18. Analisi dei videogiochi *Blockchain*

- ◆ Individuare le strategie economiche che hanno mostrato la maggiore stabilità e redditività nei progetti di mercato attuali
- ◆ Identificare i margini di stabilità e redditività nei progetti di economia gamificata
- ◆ Dominare le tendenze del mercato dei giochi *Blockchain* in base alla loro partecipazione, stabilità e redditività

03

Competenze

Durante il periodo universitario, lo studente apprende tutto ciò che è necessario per realizzare una prassi professionale adeguata alle specifiche del settore, che potrà poi essere perfezionata nel mercato del lavoro. Tuttavia, in ambienti come quelli legati alla Blockchain e all'industria dei videogiochi, è necessario aggiornare costantemente le proprie conoscenze, in modo che le competenze sviluppate nel proprio lavoro siano le più appropriate in base alla situazione attuale della professione. Ecco perché questo programma ti aiuterà a evitare di sviluppare progetti obsoleti e superati, ampliando e perfezionando le tue competenze creative e specialistiche in campo informatico.



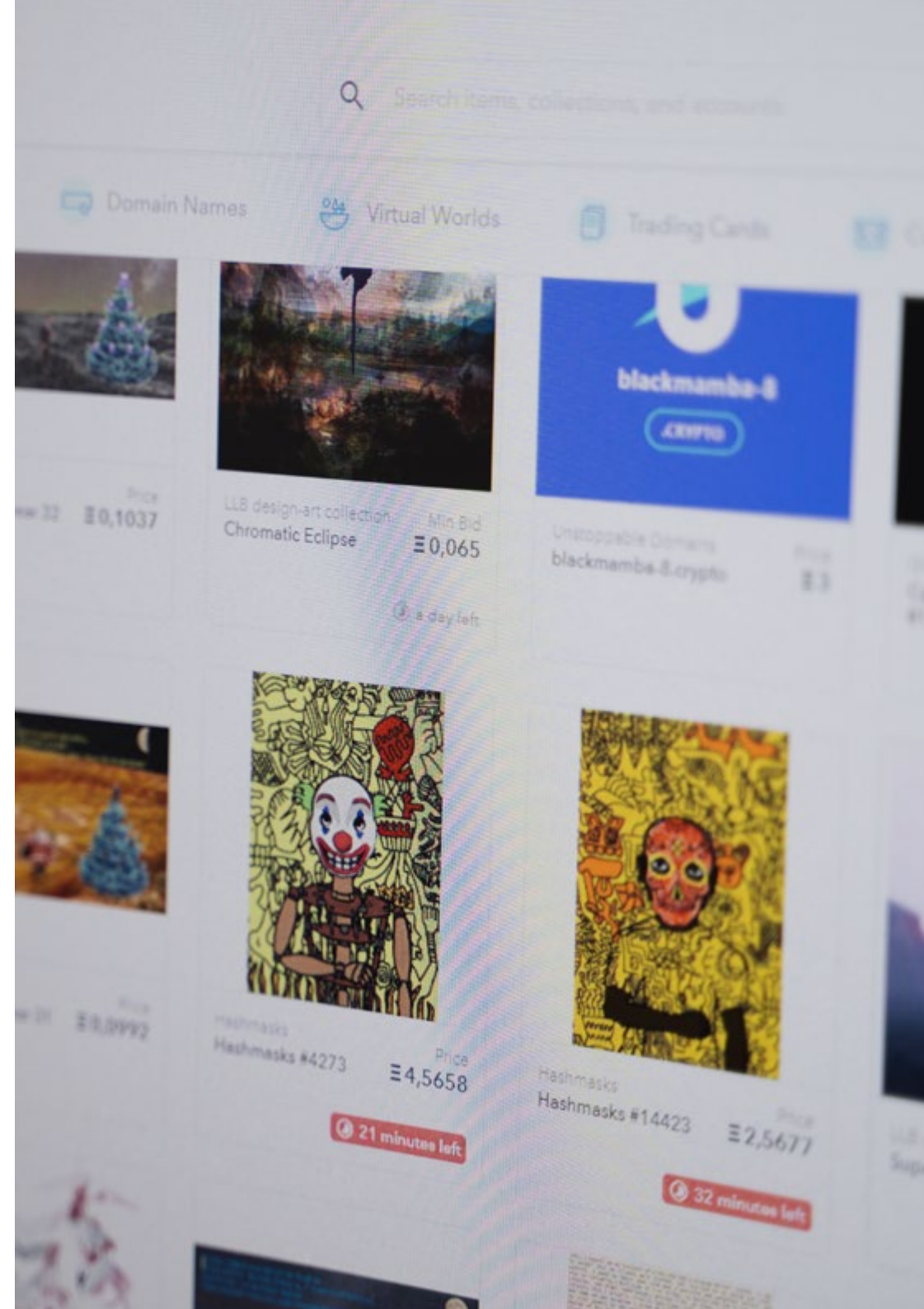
“

Le competenze che acquisirai in questo corso comprendono l'amministrazione di sistemi di landing all'interno di un metaverso"



Competenze generali

- ◆ Determinare in che misura le informazioni possono essere raccolte da *Wallets* fisicamente detenuti, solo quando abbiamo un indirizzo
- ◆ Affrontare la realizzazione di un progetto Hyperledger Fabric
- ◆ Valutare l'impatto sulla privacy e sulla sicurezza dei dati degli attuali modelli di identità digitale
- ◆ Identificare i vantaggi dell'utilizzo della tecnologia *Blockchain* per l'implementazione di soluzioni basate sull'identità digitale
- ◆ Valutare nuove forme di reddito passivo
- ◆ Esaminare i principali vantaggi per i cittadini derivanti dall'adozione di modelli di Identità Digitale Auto-Sovrana
- ◆ Presentare casi d'uso in cui i Modelli di Identità Digitale basati su *Blockchain* stanno trasformando i processi organizzativi
- ◆ Comprendere la natura rivoluzionaria della *Blockchain* e pianificare di conseguenza i propri obiettivi imprenditoriali
- ◆ Identificare il potenziale e i vantaggi che il modello DeFi presenta per le imprese future, gestendo al contempo le principali differenze che mantiene con altri modelli economici
- ◆ Analizzare la relazione e le modalità di implementazione dei *Token* non fungibili con le economie gamificate
- ◆ Comprendere il funzionamento e la costituzione del Metaverso
- ◆ Pianificare le modalità di integrazione di piattaforme *Blockchain* esterne al nostro progetto di gamification





Competenze specifiche

- ◆ Generare conoscenze specialistiche su Ethereum come *Blockchain* pubblica
- ◆ Padroneggiare la piattaforma Stellar
- ◆ Specializzarsi in Polkadot e Substrate
- ◆ Determinare la rete *Blockchain* più adatta a seconda del progetto
- ◆ Realizzare una rete *Blockchain* sicura, stabile e scalabile
- ◆ Stabilire la migliore soluzione e applicabilità della *Blockchain* per le esigenze dell'azienda e di tutti i partecipanti
- ◆ Esplorare la capacità di alcuni sviluppi della *Blockchain* e il loro impatto sul settore finanziario e farmaceutico
- ◆ Analizzare il modo migliore per implementare uno sviluppo *Blockchain* ponendo l'accento sulle basi della tecnologia
- ◆ Valutare i livelli di rischio nei progetti DeFi
- ◆ Delineare le strategie di prestito e di *Trading* della DeFi
- ◆ Comprendere le diverse modalità di costruzione di uno spazio virtuale decentralizzato e analizzare le opportunità economiche legate a questo fenomeno di mercato
- ◆ Stabilire le differenze tra *Bitcoin* e *Altcoins*
- ◆ Diagnosticare il grado di utilità delle piattaforme esterne in un determinato progetto di gamification *Blockchain*
- ◆ Differenziare il livello di impatto delle diverse variabili nelle economie gamificate
- ◆ Identificare i tipi di asset nella creazione di un'economia gamificata
- ◆ Stabilire economie basate su variabili economiche gamificate e generare economie sostenibili a lungo termine
- ◆ Analizzare le possibilità di successo di un sistema economico sulla base dello studio della sua economia interna
- ◆ Selezionare progetti le cui caratteristiche sono simili alla nostra impresa come oggetto di studio e di validazione delle strategie future per generare redditività e valore nei nostri asset digitali



In questo corso troverai un modulo esclusivo dedicato all'analisi delle criptovalute e potrai così inserire questo asset digitale in modo ragionato nei tuoi progetti Blockchain"

04

Direzione del corso

L'obiettivo di questa qualifica è quello di offrire allo studente gli strumenti necessari per diventare uno specialista esperto di economia della *Blockchain* e di NFT nei videogiochi. Per questo motivo, TECH ha selezionato il miglior team per la gestione e l'insegnamento: esperti provenienti da diversi settori IT, che vantano però una vasta esperienza nella gestione e nella conduzione di progetti legati a questa tecnologia. Si tratta di un gruppo di professionisti che si impegnano nella tua crescita accademica e professionale e che ti forniranno tutti gli strumenti a loro disposizione per garantire che tu finisca la presente qualifica avendo raggiunto i tuoi obiettivi più ambiziosi.



“

La garanzia di poter risolvere eventuali dubbi comunicando direttamente con un personale docente specializzato in Blockchain è un altro dei modi in cui TECH dimostra il suo impegno per la tua crescita professionale"

Direzione



Dott. Torres Palomino, Sergio

- ♦ Architetto Blockchain Telefonia
- ♦ Architetto Blockchain Signeblock
- ♦ Sviluppatore Blockchain Blocknitive
- ♦ Ingegnere dei Big Data Golive Services
- ♦ Ingegnere dei Big Data IECISA
- ♦ Laurea in Ingegneria Informatica presso l'Università San Pablo CEU
- ♦ Master in Architettura Big Data
- ♦ Master in Big Data e Business Analytics



Dott.ssa Gálvez González, María Jesús

- ♦ Consigliera Dideco e Responsabile del Dipartimento Donne del Comune di El Tabo
- ♦ Insegnante presso l'Istituto Professionale AIEP
- ♦ Responsabile del Dipartimento Sociale del Comune di El Tabo
- ♦ Laurea in Servizio Sociale presso l'Università di Santo Tomás
- ♦ Master in Gestione Strategica delle Persone e Gestione Organizzativa del Talento Umano
- ♦ Diploma in Economia Sociale presso l'Università di Santiago del Cile

Personale docente

Dott. Mora, José Juan

- ◆ Kolokium Blockchain Technologies CTO
- ◆ Telefónica Compras Electrónicas Responsabile dei Sistemi
- ◆ Responsabile dei Sistemi
- ◆ Responsabile dei Sistemi
- ◆ Ydilo AVS Amministratore di Sistemi
- ◆ Telefónica Mobile Solutions, Amministratore di Sistemi
- ◆ Laurea in Informatica presso l'Università di Huelva
- ◆ MBA, Master in Amministrazione Aziendale presso l'UNED

Dott. Callejo, Carlos

- ◆ Direttore accademico per 5 edizioni del Master Universitario in Blockchain Applicata presso l'UEMC e l'UCAM
- ◆ CEO Block Impulse
- ◆ CTO Stocken Capital
- ◆ Master in Blockchain Applicata
- ◆ FP2 Sistemi Informatici e Telecomunicazioni
- ◆ Coautore del libro Criptomonedas Para Dummies
- ◆ Trainer per l'infoprodotto Criptomonedas para todos Plus

Dott.ssa Carrascosa, Cristina

- ◆ Avvocata e Socio Amministratore di ATH21
- ◆ Studio legale Cuatrecasas
- ◆ Studio legale Broseta
- ◆ Studio legale Pinsent Masons
- ◆ Laurea in Giurisprudenza presso l'Università di Valencia
- ◆ Master in Consulenza Aziendale presso la IE Law School e Master in Fiscalità e Imposte presso il CEF
- ◆ Direttrice del Programma Blockchain presso la IE Law School
- ◆ Co-autrice di Blockchain: la revolución industrial de internet

Dott. Herencia, Jesús

- ◆ Consulente Blockchain e DLT
- ◆ Responsabile IT presso un Istituto Bancario (Credit Agricole)
- ◆ Laurea in Ingegneria dei Sistemi Informatici presso l'UPM
- ◆ Co-Direttore del Corso di Specializzazione in Blockchain presso la Scuola di Pratica Legale dell'UCM
- ◆ Docente presso l'EAE su Criptovalute e Blockchain

Dott. Olalla Bonal, Martín

- ◆ Specialista tecnico in Blockchain presso IBM SPGI
- ◆ Specialista in Vendite Tecniche di Blockchain IBM
- ◆ Direttore di Architettura Blockchain
- ◆ Tecnico di Elettronica Digitale
- ◆ Blockchain Architect -IT Infrastructure Architect - Project Manager IT Aree di attività: Software, Infrastrutture, Telecomunicazioni

Dott. de Araujo, Rubens Thiago

- ◆ Program/Project Manager IT Blockchain per la Supply Chain presso Telefónica Global Technology
- ◆ Project Manager e Innovazione Logistica presso Telefónica Brasile
- ◆ Laurea in Logistica Tecnologica e Master in Project Management PMI presso l'Università SENAC (Brasile)
- ◆ Master in Project Management PMI presso l'Università SENAC (Brasile)
- ◆ Laurea in Logistica Tecnologica presso l'Università SENAC (Brasile)
- ◆ Docente di Leadership di Formazione Interna presso Telefónica Brasile per la formazione sulla Supply Chain e l'uso delle nuove Tecnologie "Logistica 4.0"
- ◆ Docente in Moltiplicatore di mini-corsi interni di Change Management in Logistica Integrata

Dott. García de la Mata, Íñigo

- ◆ Leader Architettonico presso Grant Thornton, dipartimento di innovazione
- ◆ Laurea in Ingegneria Industriale con Specializzazione in Elettronica
- ◆ Ingegneria Industriale, Master in Elettronica presso l'Università Pontificia di Comillas
- ◆ Laurea in Ingegneria Informatica presso l'UNED
- ◆ Docente del Corso Esperto di Blockchain presso l'UNIR
- ◆ Docente del Bootcamp Blockchain di Geekshub
- ◆ Tutoraggio TFG presso l'Università Pontificia di Comillas

Dott.ssa Foncuberta Marina

- ◆ Avvocata ATH21, Blockchain, Cybersecurity, IT, Privacy e Protezione dei Dati
- ◆ Avvocata presso Pinsent Masons, Dipartimento Blockchain, Cybersecurity, IT, Privacy e Protezione dei Dati
- ◆ Avvocato nell'ambito del programma di Secondment, Dipartimento di Tecnologia, Privacy e Protezione dei Dati, Wizink
- ◆ Avvocato nell'ambito del programma di Secondment, Dipartimento Cybersecurity, IT, Privacy e Protezione dei Dati, IBM
- ◆ Laurea in Giurisprudenza e diploma in Studi Commerciali presso l'Universidad Pontificia Comillas, Madrid
- ◆ Master in Proprietà Intellettuale e Industriale, presso l'Universidad Pontificia Comillas (ICADE), Madrid
- ◆ Programma sul Diritto e la Blockchain: "Blockchain: Implicaciones Legales"
- ◆ Docente presso l'Università San Pablo CEU: materia "Diritto e nuove tecnologie: Blockchain"

Dott.ssa Salgado Iturrino, María

- ◆ Blockchain Manager Iberia e LATAM. Inetum
- ◆ Identity Commission Core Team Leader Alastria
- ◆ Conwet Research Lab presso l'Università Politecnica di Madrid
- ◆ Software Developer Internship Indra
- ◆ Docente di Blockchain Applicata al Business Università Politecnica di Madrid
- ◆ Laurea in Ingegneria del Software presso l'Università Complutense di Madrid (UCM)
- ◆ Master Universitario in Ingegneria Informatica presso l'Università Politecnica di Madrid (UPM)



Dott. Olmo Cuevas, Alejandro

- ◆ Fondatore di Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Fondatore del Progetto Niide
- ◆ Game Designer ed economie Blockchain per videogiochi
- ◆ Scrittore di narrativa fantasy e prosa poetica

Dott. Gálvez González, Danko Andrés

- ◆ Consulente Commerciale presso Niide, Progetto di economia gamificata Blockchain
- ◆ Programmatore HTML e CCS in progetti di didattica dell'apprendimento
- ◆ Direttore vendite presso Movistar e Virgin Mobile
- ◆ Laurea in Scienze dell'Educazione presso l'Universidad di Playa Ancha Scienze dell'Educazione

Dott. Olmo Cuevas, Víctor

- ◆ Cofondatore, Designer di Giochi ed Economista di Giochi presso Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Web Designer e giocatore professionista di videogiochi
- ◆ Giocatore professionista di Poker Online e insegnante
- ◆ Designer Grafico presso Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Analista di progetto e investitore presso Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Tecnico di Laboratorio Chimico
- ◆ Designer Grafico

05

Struttura e contenuti

L'utilizzo della metodologia *Re-learning* nella progettazione del programma di questo Master Specialistico ha permesso a TECH di ridurre notevolmente il carico didattico dei suoi contenuti. Lo studente potrà usufruire di decine di ore di materiale supplementare in formato audiovisivo di alta qualità, di letture sull'attualità immediata del settore *Blockchain* e di articoli di ricerca per conoscere i progressi di questa tecnologia. Tutto ciò, sommato alla versatilità del formato 100% online, permette a questa università di offrire un corso con un grado di personalizzazione adatto alle esigenze di ogni studente.





“

Tramite l'analisi pratica di videogiochi come Star Atlas, Outer Ring o Upland, imparerai a conoscere nel dettaglio l'utilizzabilità della Blockchain in questo settore e a sviluppare meccaniche simili, ma proprie, basate su prototipi di successo"

Modulo 1. Tecnologia *Blockchain*: tecnologie coinvolte e sicurezza nel cyberspazio

- 1.1. Tecniche di cyber-ricerca
 - 1.1.1. Analisi di intelligence
 - 1.1.2. Possibilità di inganno su Internet
 - 1.1.3. Utilizzo avanzato degli strumenti di ricerca
- 1.2. Pila ELK
 - 1.2.1. Logstash
 - 1.2.2. Elasticsearch
 - 1.2.3. Kibana
- 1.3. Tecniche di attribuzione su Internet
 - 1.3.1. Strumenti di ricerca sui social media
 - 1.3.2. Strumenti per la ricerca di domini e indirizzi
 - 1.3.3. Virus totale
- 1.4. OPSEC e privacy nelle indagini di rete
 - 1.4.1. Gestione dell'identità
 - 1.4.2. Mascheramento dell'analista
 - 1.4.3. Sistemi operativi
- 1.5. Tecniche strutturate di analisi
 - 1.5.1. Generazione e verifica di ipotesi
 - 1.5.2. Tecniche di generazione di ipotesi
 - 1.5.3. Tecniche strutturate per confutare le ipotesi
- 1.6. Modellare la minaccia
 - 1.6.1. Formato STIX
 - 1.6.2. MITRE ATT&CK *Framework*
 - 1.6.3. Classificazione delle informazioni con TLP
 - 1.6.4. Strategie per la competizione di intelligence
 - 1.6.5. Documentazione di una minaccia in OpenCTI
- 1.7. L'indagine su portafogli e borse
 - 1.7.1. Come funzionano i portafogli
 - 1.7.2. *Cracking* ei portafogli
 - 1.7.3. Tracciamento delle transazioni

- 1.8. Vulnerabilità dei servizi connessi
 - 1.8.1. Differenza tra bug, vulnerabilità ed *Exploit*
 - 1.8.2. Metriche di valutazione della vulnerabilità
 - 1.8.3. Obblighi a seguito del rilevamento di una compromissione dei dati personali
- 1.9. Metasploit
 - 1.9.1. Identificazione degli obiettivi
 - 1.9.2. Raccolta di informazioni
 - 1.9.3. Sfruttamento delle vulnerabilità
 - 1.9.4. Esempio con un'App dannosa

Modulo 2. Sviluppo con *Blockchain* pubbliche: Ethereum, Stellar y Polkadot

- 2.1. Ethereum. *Blockchain* pubblica
 - 2.1.1. Ethereum
 - 2.1.2. EVM e GAS
 - 2.1.3. Etherscan
- 2.2. Sviluppo su Ethereum. Solidity
 - 2.2.1. Solidity
 - 2.2.2. Remix
 - 2.2.3. Compilazione ed esecuzione
- 2.3. *Framework* su Ethereum. Brownie
 - 2.3.1. Brownie
 - 2.3.2. Ganache
 - 2.3.3. Distribuzione di Brownie
- 2.4. *Testing Smart Contracts*
 - 2.4.1. *Test Driven Development* (TDD)
 - 2.4.2. Pytest
 - 2.4.3. *Smart Contracts*
- 2.5. Progetto reale. *Token* fungibile
 - 2.5.1. ERC20
 - 2.5.2. Creazione del nostro *Token*
 - 2.5.3. Distribuzione e convalida

- 2.6. Stellar *Blockchain*
 - 2.6.1. Stellar blockchain
 - 2.6.2. Ecosistema
 - 2.6.3. Confronto con Ethereum
 - 2.7. Programmazione in Stellar
 - 2.7.1. Horizon
 - 2.7.2. Stellar SDK
 - 2.7.3. Progetto token fungibile
 - 2.8. Polkadot Project
 - 2.8.1. Polkadot Project
 - 2.8.2. Ecosistema
 - 2.8.3. Interazione con Ethereum e altre *Blockchain*
 - 2.9. Programmazione in Polkadot
 - 2.9.1. Substrate
 - 2.9.2. Creazione di Parachain di Substrate
 - 2.9.3. Integrazione con Polkadot
- Modulo 3. Sviluppo con *Blockchain* Aziendali: Hyperledger Besu**
- 3.1. Configurazione Besu
 - 3.1.1. Parametri di configurazione chiave negli ambienti di produzione
 - 3.1.2. *Finetuning* per i servizi connessi
 - 3.1.3. Le migliori pratiche di configurazione
 - 3.2. Configurazione della Blockchain
 - 3.2.1. Parametri chiave di configurazione per PoA
 - 3.2.2. Parametri chiave di configurazione per PoW
 - 3.2.3. Configurazioni del blocco genesis
 - 3.3. Protezione di Besu
 - 3.3.1. Protezione dell'RPC con TLS
 - 3.3.2. Protezione dell'RPC con NGINX
 - 3.3.3. Protezione tramite schema dei nodi
 - 3.4. Besu in alta disponibilità
 - 3.4.1. Ridondanza dei nodi
 - 3.4.2. Bilanciatori di transazioni
 - 3.4.3. *Transaction Pool* su Coda di Messaggistica
 - 3.5. Strumenti *Offchain*
 - 3.5.1. Privacy - Tessera
 - 3.5.2. Identità - Alastria ID
 - 3.5.3. Indicizzazione dei dati - Subgraph
 - 3.6. Applicazioni sviluppate su Besu
 - 3.6.1. Applicazioni basate su Token ERC 20
 - 3.6.2. Applicazioni basate su Token ERC 721
 - 3.6.3. Applicazioni basate su Token ERC 1155
 - 3.7. Distribuzione e automazione di Besu
 - 3.7.1. Besu su Docker
 - 3.7.2. Besu su Kubernetes
 - 3.7.3. Besu in *Blockchain* as a *Service*
 - 3.8. Interoperabilità di Besu con altri client
 - 3.8.1. Interoperabilità con Geth
 - 3.8.2. Interoperabilità con Open Ethereum
 - 3.8.3. Interoperabilità con altri DLT
 - 3.9. *Plugin* per Besu
 - 3.9.1. *Plugin* più comuni
 - 3.9.2. Sviluppo di *plugin*
 - 3.9.3. Installazione di *plugin*
 - 3.10. Configurazione degli ambienti di sviluppo
 - 3.10.1. Creare un ambiente di sviluppo
 - 3.10.2. Creare un ambiente di integrazione del cliente
 - 3.10.3. Creare un ambiente di pre-produzione per i test di carico

Modulo 4. Sviluppo con *Blockchain* Aziendali: Hyperledger Fabric

- 4.1. Hyperledger
 - 4.1.1. Ecosistema Hyperledger
 - 4.1.2. Hyperledger Tools
 - 4.1.3. Hyperledger *Frameworks*
- 4.2. Hyperledger Fabric – componenti della sua architettura. Stato dell'arte
 - 4.2.1. Stato dell'arte di Hyperledger Fabric
 - 4.2.2. Nodi
 - 4.2.3. *Orderers*
 - 4.2.4. CouchDB e LevelDB
 - 4.2.5. CA
- 4.3. Hyperledger Fabric – componenti della sua architettura. Processo di transazione
 - 4.3.1. Processo di transazione
 - 4.3.2. Chaincodes
 - 4.3.3. MSP
- 4.4. Tecnologie abilitanti
 - 4.4.1. Go
 - 4.4.2. Docker
 - 4.4.3. Docker Compose
 - 4.4.4. Altre tecnologie
- 4.5. Installazione dei prerequisiti e preparazione dell'ambiente
 - 4.5.1. Preparazione del server
 - 4.5.2. Scaricare i pre-requisiti
 - 4.5.3. Scaricare il repository ufficiale di Hyperledger
- 4.6. Prima distribuzione
 - 4.6.1. Distribuzione *Test-Network* automatica
 - 4.6.2. Distribuzione *Test-Network* guidata
 - 4.6.3. Revisione dei componenti distribuiti
- 4.7. Seconda distribuzione
 - 4.7.1. Distribuzione della raccolta di dati privati
 - 4.7.2. Integrazione rispetto a una rete Fabric
 - 4.7.3. Altri progetti

- 4.8. *Chaincodes*
 - 4.8.1. Struttura di un *Chaincode*
 - 4.8.2. Distribuzione e *upgrade* di Chain *Chaincode* code
 - 4.8.3. Altre funzioni importanti dei *Chaincode*
- 4.9. Connessione ad altri *tool* Hyperledger (Caliper ed Explorer)
 - 4.9.1. Installazione di Hyperledger Explorer
 - 4.9.2. Installazione di Hyperledger Calipses
 - 4.9.3. Altri *Tool* importanti
- 4.10. Certificazione
 - 4.10.1. Tipi di certificazioni ufficiali
 - 4.10.2. Preparazione per il CHFA
 - 4.10.3. *Perfiles Developer* vs. Profili dell'amministratore

Modulo 5. Identità Sovrana basata sulle *Blockchain*

- 5.1. Identità digitale
 - 5.1.1. Dati personali
 - 5.1.2. Reti sociali
 - 5.1.3. Controllo dei dati
 - 5.1.4. Autenticazione
 - 5.1.5. Identificazione
- 5.2. Identità *Blockchain*
 - 5.2.1. Firma digitale
 - 5.2.2. Reti pubbliche
 - 5.2.3. Reti consentite
- 5.3. Identità Digitale Sovrana
 - 5.3.1. Necessità
 - 5.3.2. Componenti
 - 5.3.3. Applicazioni
- 5.4. Identificatori Decentralizzati (DID)
 - 5.4.1. Schema
 - 5.4.2. Metodi DID
 - 5.4.3. Documenti DID

- 5.5. Credenziali Verificabili
 - 5.5.1. Componenti
 - 5.5.2. Flussi
 - 5.5.3. Sicurezza e privacy
 - 5.5.4. *Blockchain* per la registrazione di credenziali verificabili
- 5.6. Tecnologie *Blockchain* per l'identità digitale
 - 5.6.1. Hyperledger Indy
 - 5.6.2. Sovrin
 - 5.6.3. uPort
 - 5.6.4. IDAlastria
- 5.7. Iniziative Europee di *Blockchain* e Identità
 - 5.7.1. eIDAS
 - 5.7.2. EBSI
 - 5.7.3. ESSIF
- 5.8. Identità Digitale delle Cose (IoT)
 - 5.8.1. Interazioni IoT
 - 5.8.2. Interoperabilità semantica
 - 5.8.3. Sicurezza dei dati
- 5.9. Identità Digitale dei processi
 - 5.9.1. Dati
 - 5.9.2. Codice
 - 5.9.3. Interfacce
- 5.10. Casi d'uso dell'Identità Digitale *Blockchain*
 - 5.10.1. Salute
 - 5.10.2. Istruzione
 - 5.10.3. Logistica
 - 5.10.4. Amministrazione pubblica

Modulo 6. *Blockchain*. Implicazioni legali

- 6.1. Bitcoin
 - 6.1.1. Bitcoin
 - 6.1.2. Analisi del *Whitepaper*
 - 6.1.3. Funzionamento del *Proof of Work*
- 6.2. Ethereum
 - 6.2.1. Ethereum. Origini
 - 6.2.2. Funzionamento del *Proof of Stake*
 - 6.2.3. Caso della DAO
- 6.3. Situazione attuale della *Blockchain*
 - 6.3.1. Crescita dei casi d'uso
 - 6.3.2. Adozione della *Blockchain* da parte delle grandi aziende
- 6.4. MiCA (*Market in Cryptoassets*)
 - 6.4.1. Nascita della norma
 - 6.4.2. Implicazioni legali (obblighi, parti obbligate, ecc.)
 - 6.4.3. Riassunto della norma
- 6.5. Prevenzione del riciclaggio di denaro
 - 6.5.1. La Quinta Direttiva e il suo recepimento
 - 6.5.2. Parti obbligate
 - 6.5.3. Obblighi intrinseci
- 6.6. *Token*
 - 6.6.1. *Token*
 - 6.6.2. Tipi
 - 6.6.3. Normativa applicabile a seconda del caso
- 6.7. ICO/STO/IEO: schemi di finanza aziendale
 - 6.7.1. Tipi di finanziamento
 - 6.7.2. Normativa applicabile
 - 6.7.3. Casi di successo reali
- 6.8. Fiscalità e criptoasset
 - 6.8.1. Tassazione
 - 6.8.2. Reddito da lavoro
 - 6.8.3. Reddito da attività economiche

- 6.9. Altri regolamenti applicabili
 - 6.9.1. Regolamento generale sulla protezione dei dati
 - 6.9.2. DORA (Cybersecurity)
 - 6.9.3. Regolamento EIDAS

Modulo 7. Progettazione dell'architettura *Blockchain*

- 7.1. Progettazione dell'architettura *Blockchain*
 - 7.1.1. Architettura
 - 7.1.2. Architettura dell'infrastruttura
 - 7.1.3. Architettura di software
 - 7.1.4. Integrazione della distribuzione
- 7.2. Tipi di reti
 - 7.2.1. Reti pubbliche
 - 7.2.2. Reti private
 - 7.2.3. Reti consentite
 - 7.2.4. Differenze
- 7.3. Analisi dei partecipanti
 - 7.3.1. Identificazione delle aziende
 - 7.3.2. Identificazione dei clienti
 - 7.3.3. Identificazione del consumatore
 - 7.3.4. Interazione tra le parti
- 7.4. Progettazione di prova del concetto
 - 7.4.1. Analisi funzionale
 - 7.4.2. Fasi di implementazione
- 7.5. Requisiti dell'infrastruttura
 - 7.5.1. *Cloud*
 - 7.5.2. Fisico
 - 7.5.3. Ibrido
- 7.6. Requisiti di sicurezza
 - 7.6.1. Certificati
 - 7.6.2. HSM
 - 7.6.3. Crittografia

- 7.7. Requisiti per le comunicazioni
 - 7.7.1. Requisiti di velocità della rete
 - 7.7.2. Requisiti di I/O
 - 7.7.3. Requisiti per le transazioni al secondo
 - 7.7.4. Influenza dei requisiti con l'infrastruttura di rete
- 7.8. Test del software, prestazioni e stress
 - 7.8.1. Test delle unità in ambienti di sviluppo e pre-produzione
 - 7.8.2. Test delle prestazioni dell'infrastruttura
 - 7.8.3. Test di pre-produzione
 - 7.8.4. Test di passaggio alla produzione
 - 7.8.5. Controllo delle versioni
- 7.9. Operazioni e manutenzione
 - 7.9.1. Supporto: avvisi
 - 7.9.2. Nuove versioni dei componenti dell'infrastruttura
 - 7.9.3. Analisi dei rischi
 - 7.9.4. Incidenze e modifiche
- 7.10. Continuità e resilienza
 - 7.10.1. *Disaster Recovery*
 - 7.10.2. *Backup*
 - 7.10.3. Nuovi partecipanti

Modulo 8. *Blockchain* applicata alla logistica

- 8.1. Mappatura AS IS operativa e possibili gap
 - 8.1.1. Identificazione dei processi eseguiti manualmente
 - 8.1.2. Identificazione dei partecipanti e delle loro peculiarità
 - 8.1.3. Casi di studio e gap operativi
 - 8.1.4. Presentazione e *Staff* Esecutivo della mappatura
- 8.2. Mappa dei sistemi attuali
 - 8.2.1. Sistemi attuali
 - 8.2.2. Dati principali e flusso di informazioni
 - 8.2.4. Modello di governance



- 8.3. Applicazione della *Blockchain* alla logistica
 - 8.3.1. *Blockchain* applicata alla logistica
 - 8.3.2. Architetture basate sulla tracciabilità dei processi aziendali
 - 8.3.3. Fattori critici di successo per l'implementazione
 - 8.3.4. Consigli pratici
- 8.4. Modello *To Be*
 - 8.4.1. Definizione operativa per il controllo della catena di approvvigionamento
 - 8.4.2. Struttura e responsabilità del piano di sistemi
 - 8.4.3. Fattori critici di successo per l'implementazione
- 8.5. Costruzione del *Business Case*
 - 8.5.1. Struttura dei costi
 - 8.5.2. Proiezione degli utili
 - 8.5.3. Approvazione e accettazione del piano da parte degli *Owners*
- 8.6. Creazione di una Prova di Concetto (POC)
 - 8.6.1. Importanza di un POC per le nuove tecnologie
 - 8.6.2. Aspetti chiave
 - 8.6.3. Esempi di POC a basso costo e impegno
- 8.7. Gestione del progetto
 - 8.7.1. Metodologia Agile
 - 8.7.2. Decisione delle metodologie tra tutti i partecipanti
 - 8.7.3. Piano di sviluppo strategico e di implementazione
- 8.8. Integrazione dei sistemi: opportunità e necessità
 - 8.8.1. Struttura e sviluppo del piano di sistema
 - 8.8.2. Modello di Master Data
 - 8.8.3. Ruoli e responsabilità
 - 8.8.4. Modello integrato di gestione e monitoraggio
- 8.9. Sviluppo e implementazione con il team della *Supply Chain*
 - 8.9.1. Coinvolgimento attivo del cliente (azienda)
 - 8.9.2. Analisi del rischio sistemico e operativo
 - 8.9.3. La chiave del successo: modelli di test e supporto alla post-produzione

- 8.10. *Change Management*: monitoraggio e aggiornamento
 - 8.10.1. Implicazioni gestionali
 - 8.10.2. Piano di *Rollout* e formazione
 - 8.10.3. Modelli di monitoraggio e gestione dei KPI

Modulo 9. *Blockchain* e azienda

- 9.1. Applicazione di una tecnologia distribuita in azienda
 - 9.1.1. Applicazione di *Blockchain*
 - 9.1.2. Contributi della *Blockchain*
 - 9.1.3. Errori comuni nelle implementazioni
- 9.2. Ciclo di implementazione della *Blockchain*
 - 9.2.1. Dal P2P ai sistemi distribuiti
 - 9.2.2. Aspetti chiave per una buona implementazione
 - 9.2.3. Miglioramento delle attuali implementazioni
- 9.3. *Blockchain* vs. Tecnologie tradizionali. Basi
 - 9.3.1. API, Dati e flussi
 - 9.3.2. *Tokenizzazione* come pietra miliare dei progetti
 - 9.3.3. Incentivi
- 9.4. Scelta del tipo di *Blockchain*
 - 9.4.1. *Blockchain* pubblica
 - 9.4.2. *Blockchain* privata
 - 9.4.3. Consorzi
- 9.5. *Blockchain* e settore pubblico
 - 9.5.1. *Blockchain* nel settore pubblico
 - 9.5.2. Central Bank Digital Currency (CBDC)
 - 9.5.3. Conclusioni
- 9.6. *Blockchain* e settore finanziario. Inizio
 - 9.6.1. CBDC e Banca
 - 9.6.2. Asset digitali nativi
 - 9.6.3. Dove non si adatta

- 9.7. *Blockchain* e settore farmaceutico
 - 9.7.1. Ricerca di significato nel settore
 - 9.7.2. Logistica o Farmaceutica
 - 9.7.3. Applicazioni
- 9.8. *Blockchain* pseudo-private Consorzi: il significato di consorzio
 - 9.8.1. Ambienti affidabili
 - 9.8.2. Analisi e approfondimento
 - 9.8.3. Implementazioni valide
- 9.9. *Blockchain*. Casistica di uso in Europa. EBSI
 - 9.9.1. EBSI (European Blockchain Services Infrastructure)
 - 9.9.2. Modello di business
 - 9.9.3. Futuro
- 9.10. Il futuro della *Blockchain*
 - 9.10.1. Trilemma
 - 9.10.2. Automatizzazione
 - 9.10.3. Conclusioni

Modulo 10. DeFi

- 10.1. DeFi
 - 10.1.1. DeFi
 - 10.1.2. Origine
 - 10.1.3. Critiche
- 10.2. Decentramento del mercato
 - 10.2.1. Vantaggi economici
 - 10.2.2. Creazione di prodotti finanziari
 - 10.2.3. Prestiti DeFi
- 10.3. Componenti DeFi
 - 10.3.1. Livello 0
 - 10.3.2. Livello di protocollo software
 - 10.3.3. Livello di applicazione e livello di aggregazione

- 10.4. Scambi decentralizzati
 - 10.4.1. Scambio di *Token*
 - 10.4.2. Aggiunta di liquidità
 - 10.4.3. Rimozione della liquidità
- 10.5. Mercati DeFi
 - 10.5.1. MarketDAO
 - 10.5.2. Mercato di Previsione Argus
 - 10.5.3. Ampleforth
- 10.6. Chiavi
 - 10.6.1. *Yield farming*
 - 10.6.2. Mining di liquidità
 - 10.6.3. Componentizzazione
- 10.7. Differenze con altri sistemi
 - 10.7.1. Tradizionale
 - 10.7.2. Fintech
 - 10.7.3. Confronto
- 10.8. Rischi da considerare
 - 10.8.1. Decentramento incompleto
 - 10.8.2. Sicurezza
 - 10.8.3. Errori di utilizzo
- 10.9. Applicazioni DeFi
 - 10.9.1. Prestiti
 - 10.9.2. *Trading*
 - 10.9.3. Derivati
- 10.10. Progetti in fase di sviluppo
 - 10.10.1. AAVE
 - 10.10.2. DydX
 - 10.10.3. *Money on Chain*

Modulo 11. NFT

- 11.1. NFT
 - 11.1.1. NFT
 - 11.1.2. Collegamento tra NFT e *Blockchain*
 - 11.1.3. Creazione di NFT
- 11.2. Creazione di un NFT
 - 11.2.1. Design e contenuti
 - 11.2.2. Generazione
 - 11.2.3. *Metadata* e *Freeze Metada*
- 11.3. Opzioni di vendita NFT in economie gamificate
 - 11.3.1. Vendita diretta
 - 11.3.2. Asta
 - 11.3.3. *Whitelist*
- 11.4. Studio di mercato NFT
 - 11.4.1. Opensea
 - 11.4.2. Immutable Marketplace
 - 11.4.3. Gemini
- 11.5. Strategie di monetizzazione NFT nelle economie gamificate
 - 11.5.1. Valore d'uso
 - 11.5.2. Valore estetico
 - 11.5.3. Valore reale
- 11.6. Strategie di monetizzazione NFT nelle economie gamificate: mining
 - 11.6.1. Mining di NFT
 - 11.6.2. *Merge*
 - 11.6.3. *Burn*
- 11.7. Strategie di monetizzazione NFT nelle economie gamificate: i beni di consumo
 - 11.7.1. NFT consumabile
 - 11.7.2. Buste NFT
 - 11.7.3. Qualità della NFT
- 11.8. Analisi dei sistemi gamificati basati su NFT
 - 11.8.1. Alien Worlds
 - 11.8.2. Gods Unchained
 - 11.8.3. R-Planet

- 11.9. NFT come incentivo all'investimento e al lavoro
 - 11.9.1. Privilegi di partecipazione agli investimenti
 - 11.9.2. Collezioni legate a specifiche attività di divulgazione
 - 11.9.3. Combinazione di forze
- 11.10. Aree di innovazione in fase di sviluppo
 - 11.10.1. Musica in NFT
 - 11.10.2. Video NFT
 - 11.10.3. Libri NFT

Modulo 12. Analisi delle Criptovalute

- 12.1. *Bitcoin*
 - 12.1.1. *Bitcoin*
 - 12.1.2. Il *Bitcoin* come indicatore di mercato
 - 12.1.3. Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate
- 12.2. *Altcoins*
 - 12.2.1. Principali caratteristiche e differenze rispetto a *Bitcoin*
 - 12.2.2. Impatto sul mercato
 - 12.2.3. Analisi dei progetti vincolanti
- 12.3. *Ethereum*
 - 12.3.1. Caratteristiche principali e funzionamento
 - 12.3.2. Progetti ospitati e impatto sul mercato
 - 12.3.3. Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate
- 12.4. *Binance Coin*
 - 12.4.1. Caratteristiche principali e funzionamento
 - 12.4.2. Progetti ospitati e impatto sul mercato
 - 12.4.3. Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate
- 12.5. *Stablecoins*
 - 12.5.1. Caratteristiche
 - 12.5.2. Progetti in esecuzione su *Stablecoins*
 - 12.5.3. Usi delle *Stablecoins* nelle economie gamificate
- 12.6. Principali *Stablecoins*
 - 12.6.1. USDT
 - 12.6.2. USDC
 - 12.6.3. BUSD

- 12.7. *Trading*
 - 12.7.1. *Trading* nelle economie gamificate
 - 12.7.2. Portafoglio bilanciato
 - 12.7.3. Portafoglio sbilanciato
- 12.8. *Trading DCA*
 - 12.8.1. DCA
 - 12.8.2. *Trading* posizionale
 - 12.8.3. *Daytrading*
- 12.9. Rischi
 - 12.9.1. Formazione dei prezzi
 - 12.9.2. Liquidità
 - 12.9.3. Economia mondiale
- 12.10. Aspetti legali
 - 12.10.1. Regolamentazione del mining
 - 12.10.2. Diritti dei consumatori
 - 12.10.3. Garanzia e sicurezza

Modulo 13. Reti

- 13.1. La rivoluzione degli *Smart Contract*
 - 13.1.1. La nascita degli *Smart Contract*
 - 13.1.2. Hosting di applicazioni
 - 13.1.3. Sicurezza nei processi informatici
- 13.2. *Metamask*
 - 13.2.1. Aspetti
 - 13.2.2. Impatto sull'accessibilità
 - 13.2.3. Gestione degli asset in *Metamask*
- 13.3. *Tron*
 - 13.3.1. Aspetti
 - 13.3.2. Applicazioni in hosting
 - 13.3.3. Svantaggi e benefici
- 13.4. *Ripple*
 - 13.4.1. Aspetti
 - 13.4.2. Applicazioni in hosting
 - 13.4.3. Svantaggi e benefici

- 13.5. Ethereum
 - 13.5.1. Aspetti
 - 13.5.2. Applicazioni in hosting
 - 13.5.3. Svantaggi e benefici
 - 13.6. Polygon MATIC
 - 13.6.1. Aspetti
 - 13.6.2. Applicazioni in hosting
 - 13.6.3. Svantaggi e benefici
 - 13.7. Wax
 - 13.7.1. Aspetti
 - 13.7.2. Applicazioni in hosting
 - 13.7.3. Svantaggi e benefici
 - 13.8. ADA Cardano
 - 13.8.1. Aspetti
 - 13.8.2. Applicazioni in hosting
 - 13.8.3. Svantaggi e benefici
 - 13.9. Solana
 - 13.9.1. Aspetti
 - 13.9.2. Applicazioni in hosting
 - 13.9.3. Svantaggi e benefici
 - 13.10. Progetti e migrazioni
 - 13.10.1. Reti adeguate al progetto
 - 13.10.2. Migrazioni
 - 13.10.3. *Crosschain*
- Modulo 14. Metaverso**
- 14.1. Metaverso
 - 14.1.1. Metaverso
 - 14.1.2. Impatto sull'economia globale
 - 14.1.3. Impatto sullo sviluppo delle economie gamificate
 - 14.2. Forme di accessibilità
 - 14.2.1. VR
 - 14.2.2. Computer
 - 14.2.3. Dispositivi mobili
 - 14.3. Tipi di Metaverso
 - 14.3.1. Metaverso tradizionale
 - 14.3.2. Metaverso *Blockchain* Centralizzato
 - 14.3.3. Metaverso *Blockchain* Decentralizzato
 - 14.4. Metaverso come spazio di lavoro
 - 14.4.1. Idea di lavorare all'interno del Metaverso
 - 14.4.2. Creare servizi nel Metaverso
 - 14.4.3. Punti critici da considerare nella generazione di posti di lavoro
 - 14.5. Metaverso come spazio di socializzazione
 - 14.5.1. Sistemi di interazione tra utenti
 - 14.5.2. Meccanismi di socializzazione
 - 14.5.3. Forme di monetizzazione
 - 14.6. Metaverso come spazio di intrattenimento
 - 14.6.1. Spazi di formazione nel metaverso
 - 14.6.2. Metodi di gestione degli spazi per la formazione
 - 14.6.3. Categorie di spazi di formazione nel metaverso
 - 14.7. Sistema di acquisto e locazione di spazi nel Metaverso
 - 14.7.1. *Lands*
 - 14.7.2. Aste
 - 14.7.3. Vendita diretta
 - 14.8. Second Life
 - 14.8.1. Second Life come pioniere dell'industria del metaverso
 - 14.8.2. Meccaniche di gioco
 - 14.8.3. Strategie di monetizzazione utilizzate
 - 14.9. Decentraland
 - 14.9.1. Decentraland è il metaverso più redditizio in assoluto
 - 14.9.2. Meccaniche di gioco
 - 14.9.3. Strategie di monetizzazione utilizzate

14.10. Meta

14.10.1. Meta, l'azienda con il maggior impatto nello sviluppo di un metaverso.

14.10.2. Impatto sul mercato

14.10.3. Dettagli del progetto

Modulo 15. Piattaforme esterne

15.1. DEX

15.1.1. Caratteristiche

15.1.2. Utilità

15.1.3. Implementazione nelle economie gamificate

15.2. Swap

15.2.1. Caratteristiche

15.2.2. Principali Swap

15.2.3. Implementazione nelle economie gamificate

15.3. Oracoli

15.3.1. Caratteristiche

15.3.2. Principali Swap

15.3.3. Implementazione nelle economie gamificate

15.4. Staking

15.4.1. *Liquidity Pool*

15.4.2. *Staking*

15.4.3. *Farming*

15.5. Strumenti di sviluppo Blockchain

15.5.1. *Geth*

15.5.2. *Mist*

15.5.3. *Truffe*

15.6. Strumenti di sviluppo della Blockchain: Embark

15.6.1. Embark

15.6.2. Ganache

15.6.3. *Blockchain Testnet*

15.7. Studi di Marketing

15.7.1. DefiPulse

15.7.2. Skew

15.7.3. *Trading View*





- 15.8. *Tracking*
 - 15.8.1. CoinTracking
 - 15.8.2. CryptoCompare
 - 15.8.3. Blackfolio
- 15.9. *Bot di Trading*
 - 15.9.1. Aspetti
 - 15.9.2. SFOX Trading Algorithms
 - 15.9.3. AlgoTrader
- 15.10. Strumenti di mining
 - 15.10.1. Aspetti
 - 15.10.2. NiceHash
 - 15.10.3. *What to Mine*

Modulo 16. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- 16.1. Variabili economiche gamificate
 - 16.1.1. Vantaggi della frammentazione
 - 16.1.2. Analogie con l'economia reale
 - 16.1.3. Criteri per la suddivisione
- 16.2. Ricerche
 - 16.2.1. Individualità
 - 16.2.2. Per gruppi
 - 16.2.3. Globali
- 16.3. Risorse
 - 16.3.1. Per *Game-Design*
 - 16.3.2. Tangibili
 - 16.3.3. Intangibili
- 16.4. Entità
 - 16.4.1. Giocatori
 - 16.4.2. Entità a ricorso singolo
 - 16.4.3. Entità multi-risorsa
- 16.5. Fonti
 - 16.5.1. Condizioni di generazione
 - 16.5.2. Localizzazione
 - 16.5.3. Tasso di produzione

- 16.6. Uscite
 - 16.6.1. Consumibili
 - 16.6.2. Costi di manutenzione
 - 16.6.3. *Time Out*
- 16.7. Convertitori
 - 16.7.1. NPC
 - 16.7.2. Manifattura
 - 16.7.3. Circostanze speciali
- 16.8. Scambio
 - 16.8.1. Mercati pubblici
 - 16.8.2. Negozi privati
 - 16.8.3. Mercati esterni
- 16.9. Esperienza
 - 16.9.1. Meccanismi di acquisizione
 - 16.9.2. Applicazione della meccanica dell'esperienza alle variabili economiche
 - 16.9.3. Penalità e limiti di esperienza
- 16.10. *Deadlocks*
 - 16.10.1. Ciclo delle Risorse
 - 16.10.2. Collegamento delle variabili economiche ai *Deadlocks*
 - 16.10.3. Applicare *Deadlocks* nelle meccaniche di gioco

Modulo 17. Sistemi economici gamificati

- 17.1. Sistemi *Free to Play*
 - 17.1.1. Caratterizzazione delle economie *Free to Play* e principali punti di monetizzazione
 - 17.1.2. Architetture nelle economie *Free to Play*
 - 17.1.3. Design economico
- 17.2. Sistemi *Freemium*
 - 17.2.1. Caratterizzazione delle economie *Freemium* e principali punti di monetizzazione
 - 17.2.2. Architetture delle economie *Play to Earn*
 - 17.2.3. Design economico
- 17.3. Sistemi *Pay to Play*
 - 17.3.1. Caratterizzazione delle economie *Pay to Play* e principali punti di monetizzazione
 - 17.3.2. Architetture nelle economie *Pay to Play*
 - 17.3.3. Design economico
- 17.4. Sistemi basati su PvP
 - 17.4.1. Caratterizzazione delle economie basate sul *Pay to play* e principali punti di monetizzazione
 - 17.4.2. Architettura nelle economie PvP
 - 17.4.3. Workshop di design economico
- 17.5. Sistema di *Seasons*
 - 17.5.1. Caratterizzazione delle economie basate sul *Seasons* e principali punti di monetizzazione
 - 17.5.2. Architettura nelle economie *Seasons*
 - 17.5.3. Design economico
- 17.6. Sistemi economici *Sandbox* o *Mmorpg*
 - 17.6.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Sandbox* e principali punti di monetizzazione
 - 17.6.2. Architettura nelle economie *Sandbox*
 - 17.6.3. Design economico
- 17.7. Sistema *Trading Card Game*
 - 17.7.1. Caratterizzazione delle economie basate sul *Trading Card Game* e principali punti di monetizzazione
 - 17.7.2. Architettura nelle economie *Trading Card Game*
 - 17.7.3. Workshop di design economico
- 17.8. Sistemi PvE
 - 17.8.1. Caratterizzazione delle economie basate su PvE e principali punti di monetizzazione
 - 17.8.2. Architettura nelle economie PvE
 - 17.8.3. Workshop di design economico
- 17.9. Sistemi di scommesse
 - 17.9.1. Caratterizzazione delle economie basate su scommesse e principali punti di monetizzazione
 - 17.9.2. Architettura nelle economie di scommesse
 - 17.9.3. Design economico

- 17.10. Sistemi dipendenti da economie esterne
 - 17.10.1. Caratterizzazione delle economie dipendenti e principali punti di monetizzazione
 - 17.10.2. Architettura nelle economie dipendenti
 - 17.10.3. Design economico

Modulo 18. Analisi dei videogiochi *Blockchain*

- 18.1. Star Atlas
 - 18.1.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.1.2. Sistema economico
 - 18.1.3. Usabilità
- 18.2. Outer Ring
 - 18.2.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.2.2. Sistema economico
 - 18.2.3. Usabilità
- 18.3. Axie Infinity
 - 18.3.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.3.2. Sistema economico
 - 18.3.3. Usabilità
- 18.4. Splinterlands
 - 18.4.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.4.2. Sistema economico
 - 18.4.3. Usabilità
- 18.5. R-Planet
 - 18.5.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.5.2. Sistema economico
 - 18.5.3. Usabilità
- 18.6. Ember Sword
 - 18.6.1. Meccaniche di Gioco
 - 18.6.2. Sistema economico
 - 18.6.3. Usabilità

- 18.7. Big Time
 - 18.7.1. Meccaniche di gioco
 - 18.7.2. Sistema economico
 - 18.7.3. Usabilità
- 18.8. Gods Unchained
 - 18.8.1. Meccaniche di gioco
 - 18.8.2. Sistema economico
 - 18.8.3. Usabilità
- 18.9. Illuvium
 - 18.9.1. Meccaniche di gioco
 - 18.9.2. Sistema economico
 - 18.9.3. Usabilità
- 18.10. Upland
 - 18.10.1. Meccaniche di gioco
 - 18.10.2. Sistema economico
 - 18.10.3. Usabilità



Aziende leader nel settore dei videogiochi, come Electronic Arts, hanno già ipotizzato che l'NFT sia il futuro dell'industria. Ti unirai alla nuova generazione di professionisti specializzati in questa tecnologia Blockchain?"

06

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



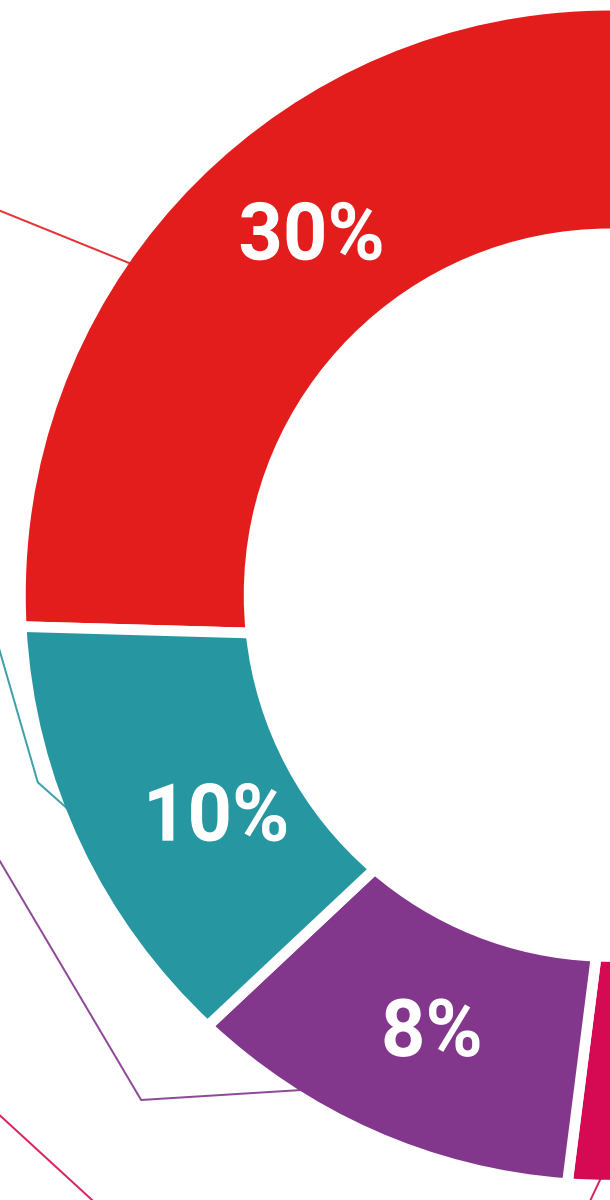
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



07 Titolo

Il Master Specialistico in Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Specialistico rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Master Specialistico in Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Specialistico** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Master Specialistico, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Master Specialistico in Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **3.000**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Master Specialistico Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi

- » Modalità: **online**
- » Durata: **2 anni**
- » Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- » Dedizione: **16 ore/settimana**
- » Orario: **a scelta**
- » Esami: **online**

Master Specialistico Economia Blockchain e NFT nei Videogiochi

