

Master Privato

Crypto-Gaming ed Economia
Blockchain per Videogiochi



Master Privato

Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/videogiochi/master/master-crypto-gaming-economia-blockchain-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Direzione del corso

pag. 18

05

Struttura e contenuti

pag. 22

06

Metodologia

pag. 32

07

Titolo

pag. 40

01 Presentazione

Blockchain, NFT e criptovalute vengono considerate la grande rivoluzione futura dei videogiochi. Grandi aziende come Ubisoft o Square Enix di certo non hanno ignorato il potenziale di queste nuove tecnologie, destinando investimenti significativi e impegnandosi in progetti futuri con grandi opportunità. Per i professionisti dei videogiochi, con conoscenze più avanzate nel *Crypto-Gaming*, si apre un mondo di vantaggi considerevoli e la possibilità di guidare lo sviluppo dei videogiochi del futuro. Il programma è stato realizzato da esperti del mondo della *Blockchain Economy* e offre le conoscenze più importanti per diventare specialisti nel settore del *Crypto-Gaming*. Il programma offre inoltre il vantaggio di essere interamente online e conciliabile con qualsiasi tipo di impegno professionale o personale.





“

*Diventa protagonista del futuro
videoludico iscrivendoti a questo
programma e approfondendo
l'ambito della Blockchain, del NFT
e del Crypto-Gaming"*

in quasi tutti i settori è già possibile avvertire l'influenza della *Blockchain* e delle nuove economie virtuali legate a criptovalute, NFT e altri elementi. Persino Facebook ha cambiato il suo nome in Meta perché punta con sicurezza sul futuro del Metaverso. I videogiochi non sono un settore estraneo a questi cambiamenti e le grandi aziende stanno iniziando a mostrare un interesse crescente verso un ambiente dal futuro brillante.

Sistemi gamificati come Alien Worlds, R-Planet o Axie Infinity sono solo un esempio del potenziale e dell'attrazione che questi videogiochi generano nelle persone a livello mondiale. Il professionista del *gaming*, esperto del mercato delle criptovalute, dell'NFT, del Metaverso e dei sistemi *Blockchain*, avrà le competenze per gestire i grandi titoli del futuro o per crearne di propri in un ambiente imprenditoriale straordinario.

Il Master Privato di TECH nasce proprio per questo motivo e riunisce i progressi, gli strumenti e le teorie più avanzate in materia di *Crypto-Gaming*. Un personale docente con esperienza in progetti *Blockchain* e nella creazione di economie gamificate ha elaborato 10 moduli con cui approfondire le variabili economiche gamificate, l'analisi delle criptovalute, l'NFT, la *DeFi*, la *Blockchain* e molti altri ambiti essenziali per ogni professionista videoludico che voglia specializzarsi.

Lo studente ha inoltre il vantaggio di poter distribuire il carico di studio come desidera. TECH ha eliminato le lezioni in presenza e gli orari fissi, garantendo la flessibilità più assoluta per conciliare questo programma con ogni tipo di impegno, sia a livello personale che professionale. I contenuti possono essere scaricati dall'aula virtuale su qualsiasi dispositivo dotato di connessione a internet, per consentire di studiarli comodamente dal proprio tablet, computer o smartphone.

Questo **Master Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del Master sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in criptovalute, *Blockchain* e videogiochi
- ♦ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ La disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Tutto il materiale didattico a cui avrai accesso ti servirà come riferimento nei tuoi progetti di Crypto-Gaming, indipendentemente dal fatto che siano di tua creazione o che tu stia lavorando in una grande azienda videoludica"

“

Non perdere l'opportunità di accedere a materiale moderno e completo, studiato su misura sia per il mondo del Crypto-Gaming attuale, che per la sua evoluzione futura”

Esamina in modo approfondito le diverse strategie e i metodi per ottenere il massimo dalla tecnologia Blockchain e dalla coniazione di criptovalute in ambienti di gioco.

Specializzati sulle tecnologie che definiranno il futuro dei videogiochi nei prossimi anni.

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti e riconosciuti specialisti appartenenti a prestigiose società e università, che forniscono agli studenti le competenze necessarie per intraprendere un percorso di studio eccellente.

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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. A tale fine, lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02

Obiettivi

Essendo il mondo delle criptovalute e della *Blockchain* in continua evoluzione, la necessità di conoscere gli ultimi sviluppi di questo settore è indispensabile per diventare professionisti di successo. Per questo motivo, il programma non si concentra solo sulla teoria, ma si sofferma ad analizzare le principali esperienze di successo nel settore del *Crypto-Gaming*, offrendo una visione pratica e contestualizzata unica nel suo genere. Lo scopo di questo programma è fornire ai professionisti in campo videoludico gli strumenti e le tecniche con cui approfondire l'economia *Blockchain*, presente e futura, acquisendo competenze e conoscenze specifiche.



stylów Wydajność

description" style="clear: both;"

ft: 5px;"></div>

“

Potrai gestire i più prestigiosi progetti di Crypto-Gaming in aziende leader come Square Enix, Electronic Arts o Ubisoft, che si sono già dimostrate interessate a questa tecnologia"



Obiettivi generali

- ♦ Individuare in maniera rigorosa e approfondita il funzionamento della tecnologia *Blockchain*, analizzando come i suoi pro e i suoi contro siano legati a come funziona la sua architettura
- ♦ Confrontare gli aspetti della *Blockchain* con le tecnologie convenzionali utilizzate nelle varie aree di applicazione in cui la tecnologia *Blockchain* è stata adottata
- ♦ Analizzare le principali caratteristiche della finanza decentralizzata nel contesto dell'economia *Blockchain*
- ♦ Stabilire le caratteristiche fondamentali dei *Tokens* non fungibili, il loro funzionamento e la loro diffusione dalla loro comparsa a oggi
- ♦ Comprendere il collegamento dei NFT con la *Blockchain* ed esaminare le strategie per generare ed estrarre valore dai *Tokens* 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. *Blockchain*

- ♦ Identificare i componenti della tecnologia *Blockchain*
- ♦ Definire i vantaggi della *Blockchain* nei progetti imprenditoriali
- ♦ Selezionare i tipi di rete ad hoc con gli obiettivi proposti quando si pianifica un progetto di economia gamificata
- ♦ Scegliere e gestire un *Wallet* (portafoglio digitale)

Modulo 2. *DeFi*

- ♦ Acquisire le competenze 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 possono essere assunti nell'uso della *DeFi*
- ♦ Descrivere come i mercati decentralizzati costituiscano applicazioni nell'ambito della *DeFi*
- ♦ Identificare gli strati rilevanti per il settore dell'economia gamificata

Modulo 3. *NFT*

- ♦ Coniare nuovi NFT
- ♦ Determinare le proprietà del NFT
- ♦ Generare strategie di innovazione basate sulla tecnologia NFT
- ♦ Introdurre la NFT nelle economie gamificate
- ♦ Comprendere il funzionamento del sistema di coniazione dei NFT nelle economie gamificate
- ♦ Identificare il valore di un NFT sul mercato
- ♦ Impiegare strategie di valorizzazione dei NFT

Modulo 4. Analisi delle criptovalute

- ♦ Individuare le criptovalute più adatte per le imprese future
- ♦ Effettuare stime sul comportamento delle criptovalute
- ♦ Interpretare i rialzi e i ribassi delle criptovalute
- ♦ Stabilire i criteri di selezione delle *Stablecoins*

Modulo 5. Reti

- ♦ Distinguere le reti ottimali per gli scopi prefissati in un'impresa futura, tramite gli esempi di utilizzo e le caratteristiche principali di ciascuna di esse
- ♦ Capire come funzionano le reti e costruire una strategia intorno ad esse
- ♦ Sviluppare piani per migliorare l'accessibilità delle reti a livello utente

Modulo 6. Metaverso

- ♦ Analizzare lo stile immersivo del gioco mediante l'analisi dei costi, delle risorse tecnologiche e degli obiettivi futuri dell'impresa
- ♦ Categorizzare gli spazi all'interno di un metaverso in base alla loro posizione nel sistema economico
- ♦ Creare lavori legati al sistema economico del Metaverso
- ♦ Amministrare i sistemi di *Landing* all'interno di un Metaverso

Modulo 7. Piattaforme esterne

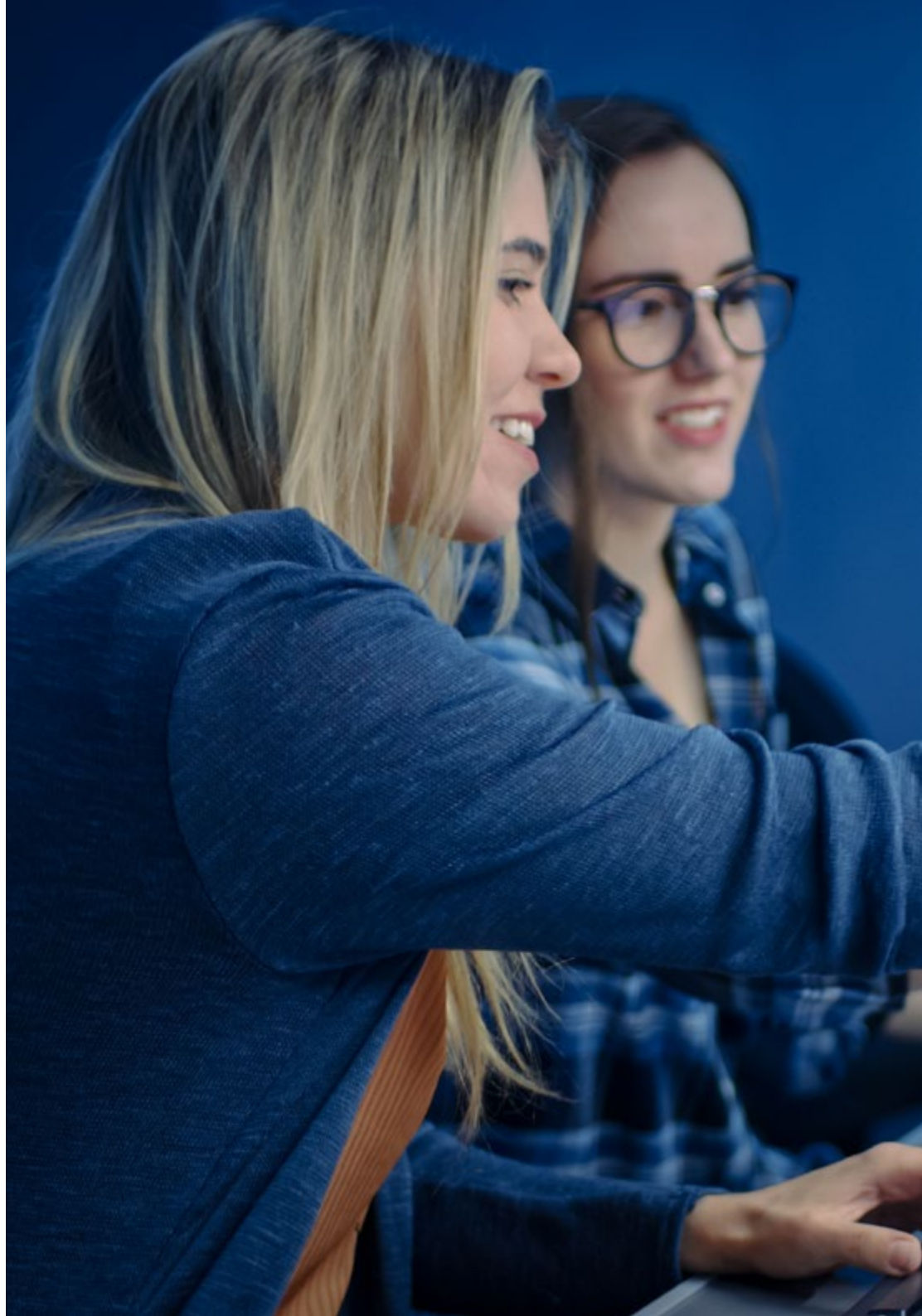
- ♦ Conoscere gli strumenti delle principali piattaforme che offrono servizi relativi a criptovalute, *Blockchain*, economie decentralizzate e NFT
- ♦ Utilizzare piattaforme esterne per aumentare la generazione di valore all'interno di un progetto di gioco *Blockchain*
- ♦ Comprendere il funzionamento dei *DEX*

Modulo 8. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- ♦ Categorizzare gli elementi di un gioco in relazione al loro impatto sull'economia finale
- ♦ Identificare in che misura le variabili economiche di un gioco rientrano nella loro categoria
- ♦ Comprendere le relazioni proporzionali e inversamente proporzionali tra due o più variabili economiche

Modulo 9. Sistemi economici gamificati

- ♦ Costruire l'economia del gioco
- ♦ Sviluppare un ambiente economico durevole a lungo termine
- ♦ Descrivere i punti critici della *Blockchain* economy 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 profitto proposti



Modulo 10. Analisi dei videogiochi *Blockchain*

- ♦ Riconoscere le strategie economiche che hanno mostrato la maggiore stabilità e convenienza negli attuali progetti di mercato
- ♦ Identificare i margini di stabilità e profitto nei progetti di economia gamificata
- ♦ Padroneggiare le tendenze del mercato del gioco *Blockchain* in base a partecipazione, stabilità e profitto

“

Grazie alla metodologia pedagogica di TECH potrai raggiungere gli obiettivi proposti dal programma, perfezionando le conoscenze e l'uso del Crypto-Gaming nel corso di ogni modulo"

03

Competenze

Le nuove tecnologie *Blockchain* e criptovalute richiedono un alto livello di specializzazione e competenza da parte dei professionisti dei videogiochi. Il contenuto pratico di questa specializzazione pone particolare enfasi sulle competenze che devono essere sviluppate non solo per comprendere il funzionamento degli ambienti *Blockchain* gamificati, ma anche per saperli adattare a una moltitudine di casi, avvalendosi delle risorse crittografiche più recenti. Lo studente sarà quindi in grado di gestire con facilità progetti semplici e complessi legati al *Crypto-Gaming*, ricoprendo i ruoli più importanti all'interno dei team di lavoro.





“

Disporrai degli strumenti, delle conoscenze e delle competenze tecniche necessarie per diventare un membro insostituibile di qualsiasi team di sviluppo in ambito di Crypto-Gaming"



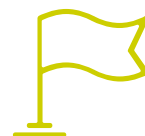
Competenze generali

- ♦ Comprendere la natura rivoluzionaria della *Blockchain* e pianificare gli obiettivi imprenditoriali di conseguenza
- ♦ Identificare il potenziale e i vantaggi del modello *DeFi* per le imprese future, riconoscendo le principali differenze con altri modelli economici
- ♦ Analizzare le relazioni e le modalità di implementazione dei *Token* non fungibili con le economie gamificate
- ♦ Comprendere il funzionamento e le caratteristiche del Metaverso
- ♦ Pianificare le modalità di integrazione di piattaforme *Blockchain* esterne nel progetto di gamification



Migliora le tue competenze professionali studiando i più grandi successi del Crypto-Gaming, tra cui Axie Infinity, Splinterlands e Alien Worlds"





Competenze specifiche

- ♦ Valutare i livelli di rischio nei progetti *DeFi*
- ♦ Definire strategie di prestiti e *trading* nella *DeFi*
- ♦ Comprendere le diverse modalità di costruzione di uno spazio virtuale decentralizzato e analizzare le opportunità economiche legate a questo fenomeno commerciale
- ♦ Stabilire le differenze tra Bitcoin e *Altcoin*
- ♦ 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 strumenti per la creazione di un'economia gamificata
- ♦ Stabilire economie a partire da 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 siano simili a quelle del progetto oggetto di studio e di convalida delle strategie future per generare profitto e valore nelle risorse digitali

04

Direzione del corso

TECH ha scelto di affidarsi a un personale docente di alto livello e con competenze multidisciplinari nel campo del *Crypto-Gaming*, in modo da fornire ai professionisti dei videogiochi contenuti didattici eccellenti. Lo studente riceverà una preparazione diretta da professionisti che già lavorano in ambienti *Blockchain* e conoscono alla perfezione questa tecnologia. Il personale docente fornirà le nozioni necessarie per un utilizzo efficace e di successo.



“

Partecipa a lezioni completamente personalizzate in base ai tuoi interessi, interagendo direttamente con il personale docente di questo Master Privato"

Direzione



Dott. Olmo Cuevas, Alejandro

- Fondatore di Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- Fondatore del progetto Niide
- Progettista di videogiochi e di economie *Blockchain* per i videogiochi
- Scrittore di narrativa fantasy e poesia in prosa



Personale docente

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 Movistar e Virgin Mobile
- ◆ Laurea in Scienze dell'Educazione presso l'Università Playa Ancha di Scienze dell'Educazione

Dott. Olmo Cuevas, Victor

- ◆ Cofondatore, progettista ed economista dei giochi presso Seven Moons Studios *Blockchain Gaming*
- ◆ Web designer e videogiocatore professionista
- ◆ Giocatore professionista e insegnante di poker online
- ◆ Graphic Designer presso Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Analista di progetto e investitore in Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Tecnico di laboratorio chimico
- ◆ Graphic Designer

Dott.ssa Gálvez González, María Jesús

- ◆ Consulente Dideco e Responsabile del Dipartimento per le Donne del Comune di El Tabo
- ◆ Docente presso l'Istituto Professionale AIEP
- ◆ Capo del Dipartimento delle Politiche Sociali presso il Comune di El Tabo
- ◆ Laurea in Assistenza Sociale presso l'Università di Santo Tomás
- ◆ Master in Management Strategico del Personale e Gestione Organizzativa dei Talenti Umani
- ◆ Laurea in Economia Sociale presso l'Università di Santiago del Cile

05

Struttura e contenuti

Vista la complessità del *Crypto-Gaming* e delle tecnologie ad esso collegate, TECH si è affidata alla metodologia didattica di maggior successo nel creare i contenuti di questo programma, il *Relearning*. I concetti teorici e pratici fondamentali vengono quindi ribaditi durante tutto il Master Privato, semplificando e rendendo più diretto l'apprendimento per il professionista dei videogiochi.





“

La libreria di contenuti a cui avrai accesso comprende numerosi video dettagliati e casi di studio reali che ti aiuteranno a contestualizzare tutti gli argomenti trattati"

Modulo 1. Blockchain

- 1.1. Blockchain
 - 1.1.1. Blockchain
 - 1.1.2. La nuova economia *Blockchain*
 - 1.1.3. La decentralizzazione come fondamento dell'economia *Blockchain*
- 1.2. Tecnologie *Blockchain*
 - 1.2.1. La blockchain di Bitcoin
 - 1.2.2. Processo di validazione, potenza di calcolo
 - 1.2.3. Hash
- 1.3. Tipi di *Blockchain*
 - 1.3.1. Blockchain pubblica
 - 1.3.2. Blockchain privata
 - 1.3.3. Blockchain ibrida o federata
- 1.4. Tipi di network
 - 1.4.1. Rete centralizzata
 - 1.4.2. Rete distribuita
 - 1.4.3. Rete decentralizzata
- 1.5. *Smart Contracts*
 - 1.5.1. *Smart Contract*
 - 1.5.2. Processo di generazione di uno *Smart Contract*
 - 1.5.3. Esempi e applicazioni di *Smart Contract*
- 1.6. *Wallet*
 - 1.6.1. *Wallet*
 - 1.6.2. Utilità e importanza di un *Wallet*
 - 1.6.3. *Hot & Cold Wallet*
- 1.7. Economia *Blockchain*
 - 1.7.1. Vantaggi dell'economia *Blockchain*
 - 1.7.2. Livello di rischio
 - 1.7.3. Gas Fee
- 1.8. Sicurezza
 - 1.8.1. Rivoluzione nei sistemi di sicurezza
 - 1.8.2. Trasparenza assoluta
 - 1.8.3. Attacchi alla *Blockchain*

- 1.9. Tokenizzazione
 - 1.9.1. Token
 - 1.9.2. Tokenizzazione
 - 1.9.3. Modelli tokenizzati
- 1.10. Aspetti legali
 - 1.10.1. In che modo l'architettura influisce sulla capacità di regolamentazione?
 - 1.10.2. Giurisprudenza
 - 1.10.3. Attuale legislazione sulla *Blockchain*

Modulo 2. DeFi

- 2.1. *DeFi*
 - 2.1.1. *DeFi*
 - 2.1.2. Origine
 - 2.1.3. Critiche
- 2.2. Decentralizzazione del mercato
 - 2.2.1. Vantaggi economici
 - 2.2.2. Creazione di prodotti finanziari
 - 2.2.3. Prestiti *DeFi*
- 2.3. Componenti *DeFi*
 - 2.3.1. Layer 0
 - 2.3.2. Layer di protocollo software
 - 2.3.3. Layer di applicazione e layer di aggregazione
- 2.4. Scambi decentralizzati
 - 2.4.1. Scambio di *Token*
 - 2.4.2. Aggiungere liquidità
 - 2.4.3. Eliminare liquidità
- 2.5. Mercati *DeFi*
 - 2.5.1. MakerDAO
 - 2.5.2. Mercato di previsione Argus
 - 2.5.3. Ampleforth
- 2.6. Chiavi
 - 2.6.1. *Yield Farming*
 - 2.6.2. Coniare liquidità
 - 2.6.3. Compositività



- 2.7. Differenze con altri sistemi
 - 2.7.1. Tradizionale
 - 2.7.2. *Fintech*
 - 2.7.3. Confronto
- 2.8. Rischi da considerare
 - 2.8.1. Decentralizzazione incompleta
 - 2.8.2. Sicurezza
 - 2.8.3. Errori di utilizzo
- 2.9. Applicazioni *DeFi*
 - 2.9.1. Prestiti
 - 2.9.2. *Trading*
 - 2.9.3. Derivati
- 2.10. Progetti in fase di sviluppo
 - 2.10.1. AAVE
 - 2.10.2. DydX
 - 2.10.3. *Money on Chain*

Modulo 3. NFT

- 3.1. NFT
 - 3.1.1. NFT
 - 3.1.2. Collegamento tra NFT e *Blockchain*
 - 3.1.3. Creazione di NFT
- 3.2. Creare un NFT
 - 3.2.1. Progettazione e contenuti
 - 3.2.2. Generazione
 - 3.2.3. *Metadata* e *Freeze Metadata*
- 3.3. Opzioni di vendita NFT in economie gamificate
 - 3.3.1. Vendita diretta
 - 3.3.2. Asta
 - 3.3.3. *Whitelist*
- 3.4. Studio di mercati NFT
 - 3.4.1. Opensea
 - 3.4.2. *Immutable Marketplace*
 - 3.4.3. Gemini

- 3.5. Strategie di monetizzazione dei NFT nelle economie gamificate
 - 3.5.1. Valore d'uso
 - 3.5.2. Valore estetico
 - 3.5.3. Valore reale
- 3.6. Strategie di monetizzazione NFT nelle economie gamificate: la coniazione
 - 3.6.1. Coniazione di NFT
 - 3.6.2. *Merge*
 - 3.6.3. *Burn*
- 3.7. Strategie di monetizzazione dei NFT nelle economie gamificate: i consumabili
 - 3.7.1. NFT consumabile
 - 3.7.2. Buste di NFT
 - 3.7.3. Qualità dei NFT
- 3.8. Analisi dei sistemi gamificati basati su NFT
 - 3.8.1. Alien Worlds
 - 3.8.2. Gods Unchained
 - 3.8.3. R-Planet
- 3.9. NFT come incentivo all'investimento e al lavoro
 - 3.9.1. Privilegi di partecipazione agli investimenti
 - 3.9.2. Collezioni legate a specifiche attività di distribuzione
 - 3.9.3. Somma di forze
- 3.10. Aree di innovazione in fase di sviluppo
 - 3.10.1. Musica in NFT
 - 3.10.2. Video NFT
 - 3.10.3. Libri NFT

Modulo 4. Analisi delle criptovalute

- 4.1. Bitcoin
 - 4.1.1. I Bitcoin
 - 4.1.2. Bitcoin come indicatore di mercato
 - 4.1.3. Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate
- 4.2. *Altcoin*
 - 4.2.1. Principali caratteristiche e differenze rispetto a Bitcoin
 - 4.2.2. Impatto sul mercato
 - 4.2.3. Analisi dei progetti vincolanti
- 4.3. *Ethereum*
 - 4.3.1. Caratteristiche principali e funzionamento
 - 4.3.2. Progetti in hosting e impatto sul mercato
 - 4.3.3. Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate
- 4.4. *Binance Coin*
 - 4.4.1. Caratteristiche principali e funzionamento
 - 4.4.2. Progetti in hosting e impatto sul mercato
 - 4.4.3. Vantaggi e svantaggi delle economie gamificate
- 4.5. *Stablecoin*
 - 4.5.1. Caratteristiche
 - 4.5.2. Progetti in corso su *Stablecoin*
 - 4.5.3. Usi degli *Stablecoin* nelle economie gamificate
- 4.6. Principali *Stablecoin*
 - 4.6.1. USDT
 - 4.6.2. USDC
 - 4.6.3. BUSD
- 4.7. *Trading*
 - 4.7.1. *Trading* nelle economie gamificate
 - 4.7.2. Portafoglio bilanciato
 - 4.7.3. Portafoglio sbilanciato
- 4.8. *Trading*: DCA
 - 4.8.1. DCA
 - 4.8.2. *Trading* posizionale
 - 4.8.3. *Day Trading*

- 4.9. Rischi
 - 4.9.1. Definizione del prezzo
 - 4.9.2. Liquidità
 - 4.9.3. Economia mondiale
- 4.10. Aspetti legali
 - 4.10.1. Regolamentare la coniazione
 - 4.10.2. Diritti dei consumatori
 - 4.10.3. Garanzia e sicurezza

Modulo 5. Reti

- 5.1. La rivoluzione degli *Smart Contract*
 - 5.1.1. La nascita degli *Smart Contract*
 - 5.1.2. Hosting di applicazioni
 - 5.1.3. Sicurezza nei processi IT
- 5.2. Metamask
 - 5.2.1. Aspetti
 - 5.2.2. Impatto sull'accessibilità
 - 5.2.3. Gestione delle risorse in Metamask
- 5.3. Tron
 - 5.3.1. Aspetti
 - 5.3.2. Applicazioni in hosting
 - 5.3.3. Pro e contro
- 5.4. Ripple
 - 5.4.1. Aspetti
 - 5.4.2. Applicazioni in hosting
 - 5.4.3. Pro e contro
- 5.5. *Ethereum*
 - 5.5.1. Aspetti
 - 5.5.2. Applicazioni in hosting
 - 5.5.3. Pro e contro
- 5.6. Polygon MATIC
 - 5.6.1. Aspetti
 - 5.6.2. Applicazioni in hosting
 - 5.6.3. Pro e contro

- 5.7. Wax
 - 5.7.1. Aspetti
 - 5.7.2. Applicazioni in hosting
 - 5.7.3. Pro e contro
- 5.8. ADA Cardano
 - 5.8.1. Aspetti
 - 5.8.2. Applicazioni in hosting
 - 5.8.3. Pro e contro
- 5.9. Solana
 - 5.9.1. Aspetti
 - 5.9.2. Applicazioni in hosting
 - 5.9.3. Pro e contro
- 5.10. Progetti e migrazioni
 - 5.10.1. Reti adeguate al progetto
 - 5.10.2. Migrazioni
 - 5.10.3. *Cross Chain*

Modulo 6. Metaverso

- 6.1. Metaverso
 - 6.1.1. Metaverso
 - 6.1.2. Impatto sull'economia mondiale
 - 6.1.3. Impatto sullo sviluppo delle economie gamificate
- 6.2. Forme di accessibilità
 - 6.2.1. VR
 - 6.2.2. Computer
 - 6.2.3. Dispositivi mobili
- 6.3. Tipi di Metaverso
 - 6.3.1. Metaverso tradizionale
 - 6.3.2. Metaverso *Blockchain* centralizzato
 - 6.3.3. Metaverso *Blockchain* decentralizzato
- 6.4. Metaverso come spazio di lavoro
 - 6.4.1. Idea di lavoro nel Metaverso
 - 6.4.2. Creazione di servizi all'interno del Metaverso
 - 6.4.3. Punti critici da considerare per la generazione di impieghi

- 6.5. Metaverso come spazio di socializzazione
 - 6.5.1. Sistemi di interazione tra utenti
 - 6.5.2. Meccanismi di socializzazione
 - 6.5.3. Forme di monetizzazione
- 6.6. Metaverso come spazio di intrattenimento
 - 6.6.1. Spazi di allenamento nel Metaverso
 - 6.6.2. Modalità di gestione degli spazi adibiti all'allenamento
 - 6.6.3. Categorie di spazi di allenamento nel Metaverso
- 6.7. Sistema per l'acquisto e l'affitto di spazio nel Metaverso
 - 6.7.1. *Lands*
 - 6.7.2. Aste
 - 6.7.3. Vendita diretta
- 6.8. *Second life*
 - 6.8.1. *Second Life* come pioniere dell'industria del metaverso
 - 6.8.2. Meccanica del gioco
 - 6.8.3. Strategie di monetizzazione adottate
- 6.9. *Decentraland*
 - 6.9.1. *Decentraland* come Metaverso più remunerativo
 - 6.9.2. Meccanica del gioco
 - 6.9.3. Strategie di monetizzazione adottate
- 6.10. *Meta*
 - 6.10.1. *Meta*, l'azienda con il maggior impatto nello sviluppo di un Metaverso
 - 6.10.2. Impatto sul mercato
 - 6.10.3. Dettagli del progetto



Modulo 7. Piattaforme esterne

- 7.1. *DEX*
 - 7.1.1. Caratteristiche
 - 7.1.2. Utilità
 - 7.1.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 7.2. *Swap*
 - 7.2.1. Caratteristiche
 - 7.2.2. Principali Swap
 - 7.2.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 7.3. *Oracoli*
 - 7.3.1. Caratteristiche
 - 7.3.2. Principali Swap
 - 7.3.3. Implementazione nelle economie gamificate
- 7.4. *Staking*
 - 7.4.1. *Liquidity Pool*
 - 7.4.2. *Staking*
 - 7.4.3. *Farming*
- 7.5. *Strumenti di sviluppo Blockchain*
 - 7.5.1. *Geth*
 - 7.5.2. *Mist*
 - 7.5.3. *Truffle*
- 7.6. *Strumenti di sviluppo Blockchain: Embark*
 - 7.6.1. *Embark*
 - 7.6.2. *Ganache*
 - 7.6.3. *Blockchain Testnet*
- 7.7. *Studi di 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. *Bot di Trading*
 - 7.9.1. *Aspetti*
 - 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 7.9.3. *AlgoTrader*
- 7.10. *Strumenti di coniazione*
 - 7.10.1. *Aspetti*
 - 7.10.2. *NiceHash*
 - 7.10.3. *What to Mine*

Modulo 8. Analisi delle variabili nelle economie gamificate

- 8.1. *Variabili economiche gamificate*
 - 8.1.1. *Vantaggi della frammentazione*
 - 8.1.2. *Analogie con l'economia reale*
 - 8.1.3. *Criteri di suddivisione*
- 8.2. *Ricerche*
 - 8.2.1. *Individuali*
 - 8.2.2. *Per gruppi*
 - 8.2.3. *Globali*
- 8.3. *Risorse*
 - 8.3.1. *Per Game Design*
 - 8.3.2. *Tangibili*
 - 8.3.3. *Intangibili*
- 8.4. *Enti*
 - 8.4.1. *Giocatori*
 - 8.4.2. *Enti a risorsa singola*
 - 8.4.3. *Enti a risorse multiple*

- 8.5. Fonti
 - 8.5.1. Condizioni di generazione
 - 8.5.2. Localizzazione
 - 8.5.3. Rapporto di produzione
- 8.6. Uscite
 - 8.6.1. Consumabili
 - 8.6.2. Costi di manutenzione
 - 8.6.3. *Time Out*
- 8.7. Convertitori
 - 8.7.1. NPC
 - 8.7.2. Fabbricazione
 - 8.7.3. Circostanze speciali
- 8.8. Scambio
 - 8.8.1. Mercati pubblici
 - 8.8.2. Negozi privati
 - 8.8.3. Mercati esterni
- 8.9. Esperienza
 - 8.9.1. Meccanica degli acquisti
 - 8.9.2. Applicare la meccanica dell'esperienza alle variabili economiche
 - 8.9.3. Penalità e limiti di esperienza
- 8.10. *Deadlock*
 - 8.10.1. Ciclo delle risorse
 - 8.10.2. Collegare le variabili economiche con i *Deadlock*
 - 8.10.3. Applicare i *Deadlock* alle meccaniche di gioco

Modulo 9. Sistemi economici gamificati

- 9.1. Sistemi *Free to Play*
 - 9.1.1. Caratterizzazione delle economie *Free to Play* e dei principali punti di monetizzazione
 - 9.1.2. Architetture nelle economie *Free to Play*
 - 9.1.3. Progettazione economica
- 9.2. Sistemi *Freemium*
 - 9.2.1. Caratterizzazione delle economie *Freemium* e dei principali punti di monetizzazione
 - 9.2.2. Architetture delle economie *Play to Earn*
 - 9.2.3. Progettazione economica
- 9.3. Sistemi *Pay to Play*
 - 9.3.1. Caratterizzazione delle economie *Pay to Play* e dei principali punti di monetizzazione
 - 9.3.2. Architetture nelle economie *Pay to Play*
 - 9.3.3. Progettazione economica
- 9.4. Sistemi basati su PvP
 - 9.4.1. Caratterizzazione delle economie basate sul *Pay to play* e principali punti di monetizzazione
 - 9.4.2. Architettura nelle economie PvP
 - 9.4.3. Workshop di progettazione economica
- 9.5. Sistema di *Season*
 - 9.5.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Season* e principali punti di monetizzazione
 - 9.5.2. Architettura nelle economie *Season*
 - 9.5.3. Progettazione economica
- 9.6. Sistemi economici in *Sandbox* o *Mmorpg*
 - 9.6.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Sandbox* e principali punti di monetizzazione
 - 9.6.2. Architettura nelle economie *Sandbox*
 - 9.6.3. Progettazione economica

- 9.7. Sistema *Trading Card Game*
 - 9.7.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Trading Card Game* e principali punti di monetizzazione
 - 9.7.2. Architettura nelle economie *Trading Card Game*
 - 9.7.3. Workshop di progettazione economica
- 9.8. Sistemi PvE
 - 9.8.1. Caratterizzazione delle economie basate su PvE e principali punti di monetizzazione
 - 9.8.2. Architettura nelle economie PvE
 - 9.8.3. Workshop di progettazione economica
- 9.9. Sistemi di scommesse
 - 9.9.1. Caratterizzazione delle economie basate sulle scommesse e principali punti di monetizzazione
 - 9.9.2. Architettura nelle economie di scommesse
 - 9.9.3. Progettazione economica
- 9.10. Sistemi dipendenti da economie esterne
 - 9.10.1. Caratterizzazione delle economie dipendenti e principali punti di monetizzazione
 - 9.10.2. Architettura nelle economie dipendenti
 - 9.10.3. Progettazione economica

Modulo 10. Analisi dei videogiochi *Blockchain*

- 10.1. Star Atlas
 - 10.1.1. Meccanica del gioco
 - 10.1.2. Sistema economico
 - 10.1.3. Utilizzo
- 10.2. Outer Ring
 - 10.2.1. Meccanica del gioco
 - 10.2.2. Sistema economico
 - 10.2.3. Utilizzo
- 10.3. Axie Infinity
 - 10.3.1. Meccanica del gioco
 - 10.3.2. Sistema economico
 - 10.3.3. Utilizzo

- 10.4. Splinterlands
 - 10.4.1. Meccanica del gioco
 - 10.4.2. Sistema economico
 - 10.4.3. Utilizzo
- 10.5. R-Planet
 - 10.5.1. Meccanica del gioco
 - 10.5.2. Sistema economico
 - 10.5.3. Utilizzo
- 10.6. Ember Sword
 - 10.6.1. Meccanica del gioco
 - 10.6.2. Sistema economico
 - 10.6.3. Utilizzo
- 10.7. Big Time
 - 10.7.1. Meccanica del gioco
 - 10.7.2. Sistema economico
 - 10.7.3. Utilizzo
- 10.8. Gods Unchained
 - 10.8.1. Meccanica del gioco
 - 10.8.2. Sistema economico
 - 10.8.3. Utilizzo
- 10.9. Illuvium
 - 10.9.1. Meccanica del gioco
 - 10.9.2. Sistema economico
 - 10.9.3. Utilizzo
- 10.10. Upland
 - 10.10.1. Meccanica del gioco
 - 10.10.2. Sistema economico
 - 10.10.3. Utilizzo

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.



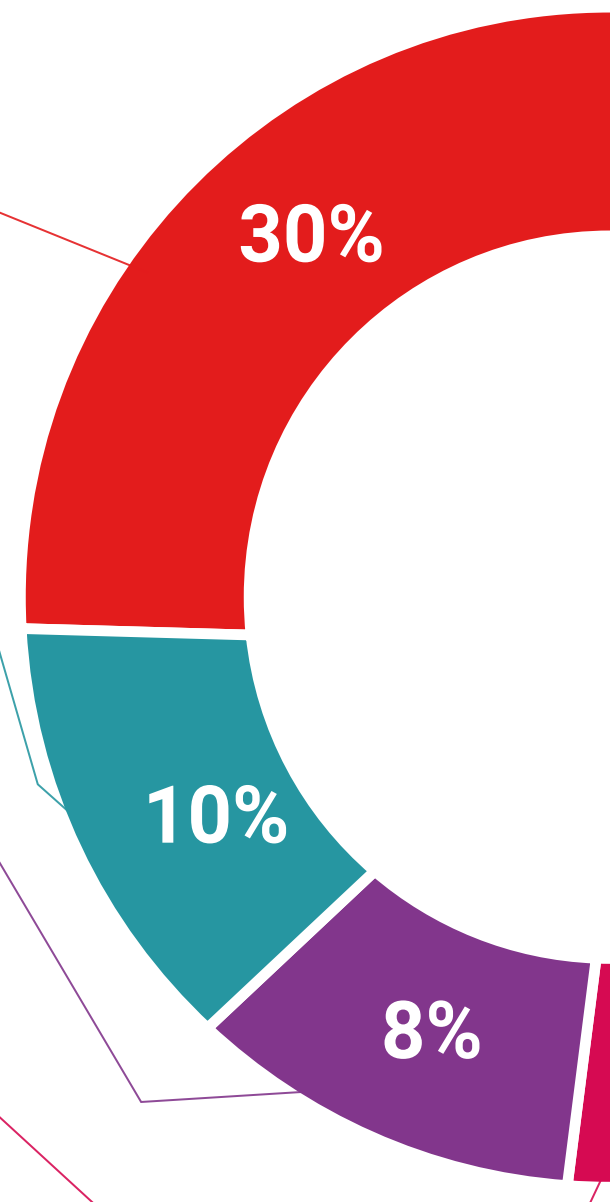
Pratiche di competenze e competenze

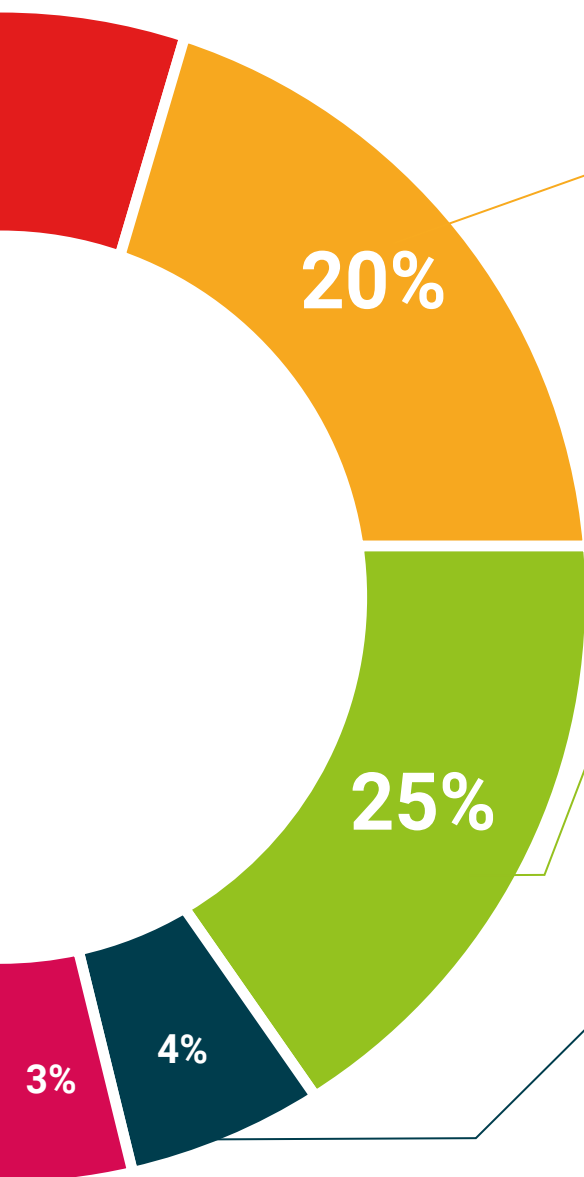
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lettere 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 Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi, 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 Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per 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 Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: Master Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi
N.º Ore Ufficiali: **1.500 O.**



Master Privato in Crypto-Gaming ed Economia Blockchain per Videogiochi			
Tipo di insegnamento		Ore	
Obbligatorio (OB)		1.500	
Opzionale (OP)		0	
Tirocinio Esterno (TE)		0	
Tesi di Master (TM)		0	
		Totale 1.500	

Distribuzione generale del Programma			
Corso	Insegnamento	Ore	Codice
1º	Blockchain	150	OB
1º	DeFi	150	OB
1º	NFT	150	OB
1º	Analisi delle criptovalute	150	OB
1º	Reti	150	OB
1º	Metaverso	150	OB
1º	Piattaforme esterne	150	OB
1º	Analisi delle variabili nelle economie gamificate	150	OB
1º	Sistemi economici gamificati	150	OB
1º	Analisi dei videogiochi Blockchain	150	OB



Master Privato
Crypto-Gaming ed Economia
Blockchain per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Privato

Crypto-Gaming ed Economia
Blockchain per Videogiochi