

# Máster de Formación Permanente

## Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos



## Máster de Formación Permanente Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 7 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitude.com/videojuegos/master/master-crypto-gaming-economia-blockchain-videojuegos](http://www.techtitude.com/videojuegos/master/master-crypto-gaming-economia-blockchain-videojuegos)



# Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Licencias de software incluidas

pág. 32

07

Metodología de estudio

pág. 36

08

Cuadro docente

pág. 46

09

Titulación

pág. 52

# 01

# Presentación del programa

La industria del videojuego está experimentando una transformación radical con la integración de la tecnología *Blockchain* y las economías basadas en Criptomonedas y NFT. De hecho, según un informe de la Organización de las Naciones Unidas, se espera que el mercado global de Videojuegos genere más de 200 mil millones de dólares en ingresos de cara al próximo año, y la adopción de *Blockchain* dentro de este sector presenta un potencial disruptivo significativo. Por ello, consciente de esta evolución y su impacto en el futuro del entretenimiento digital, TECH presenta esta titulación universitaria única especializada en *Crypto - Gaming* y Economía *Blockchain* para Videojuegos. A su vez, ofrece una flexible capacitación 100% online.



“

*Un programa universitario 100% online y de vanguardia con el que dominarás la integración de la tecnología Blockchain, las Criptomonedas y los NFT en la Economía de los Videojuegos”*

La tecnología *Blockchain*, con su capacidad para crear sistemas descentralizados y transparentes, está abriendo nuevas fronteras en la industria del videojuego. De tal modo, la implementación de criptomonedas y *tokens* no fungibles permite la creación de economías dentro de los juegos donde los jugadores pueden poseer, intercambiar y monetizar activos digitales de formas sin precedentes. En razón a ello, esta nueva realidad ofrece a los desarrolladores la oportunidad de diseñar modelos de negocio innovadores y a los jugadores una mayor participación y control sobre sus experiencias de juego, fortaleciendo el vínculo entre la comunidad, la narrativa interactiva y el valor real de sus logros virtuales, al tiempo que transforman la relación entre entretenimiento, propiedad y recompensas digitales.

En respuesta a esta necesidad, surge el novedoso Máster de Formación Permanente en *Crypto - Gaming* y Economía *Blockchain* para Videojuegos de TECH, el cual proporcionará una capacitación integral que abarca desde los fundamentos de la tecnología *Blockchain* y las criptomonedas hasta su aplicación específica en el diseño y la gestión de economías de Videojuegos.

Posteriormente, el itinerario académico impulsará el desarrollo de habilidades en los profesionales para diseñar con eficacia economías virtuales sostenibles, gestionar activos digitales con criterios estratégicos y aplicar principios de gobernanza descentralizada en entornos interactivos. Asimismo, permitirá fortalecer la capacidad de interpretar dinámicas emergentes del ecosistema *blockchain*, identificar oportunidades de innovación en contextos lúdicos y construir experiencias que integren valor económico y participación activa de los usuarios.

De manera adicional, el alumnado cuenta con la ventaja de poder distribuir la carga lectiva según desee. Del mismo modo, TECH ha otorgado una flexibilidad total para compaginar este programa universitario con cualquier tipo de actividad exigente. También, este itinerario académico destaca por la calidad de sus contenidos multimedia y por integrar 10 exclusivas *Masterclasses*, dirigidas por un prestigioso Director Invitado Internacional.

Este **Máster de Formación Permanente en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Crypto-Gaming y Economía Blockchain
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras para la gestión de Economías Blockchain y Crypto-Gaming en la industria de los Videojuegos
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Un reconocido Director Invitado Internacional brindará exclusivas Masterclasses sobre Crypto - Gaming”*

“

*Comprenderás los fundamentos tecnológicos de la Blockchain y su aplicación en el sector del videojuego”*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Economía *Blockchain* y *Crypto-Gaming*, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*Desarrollarás estrategias de creación y gestión de comunidades en entornos de gaming descentralizado.*

*Un programa universitario 100% online con el que podrás estudiar a cualquier hora y desde cualquier lugar del mundo.*



02

# ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

*Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”*

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

**Forbes**  
Mejor universidad  
online del mundo

**Plan**  
de estudios  
más completo

### Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

### El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado  
**TOP**  
Internacional

### La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

La metodología  
más eficaz

### Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

**nº1**  
Mundial  
Mayor universidad  
online del mundo

#### La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

#### Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



#### Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



#### La universidad mejor valorada por sus alumnos

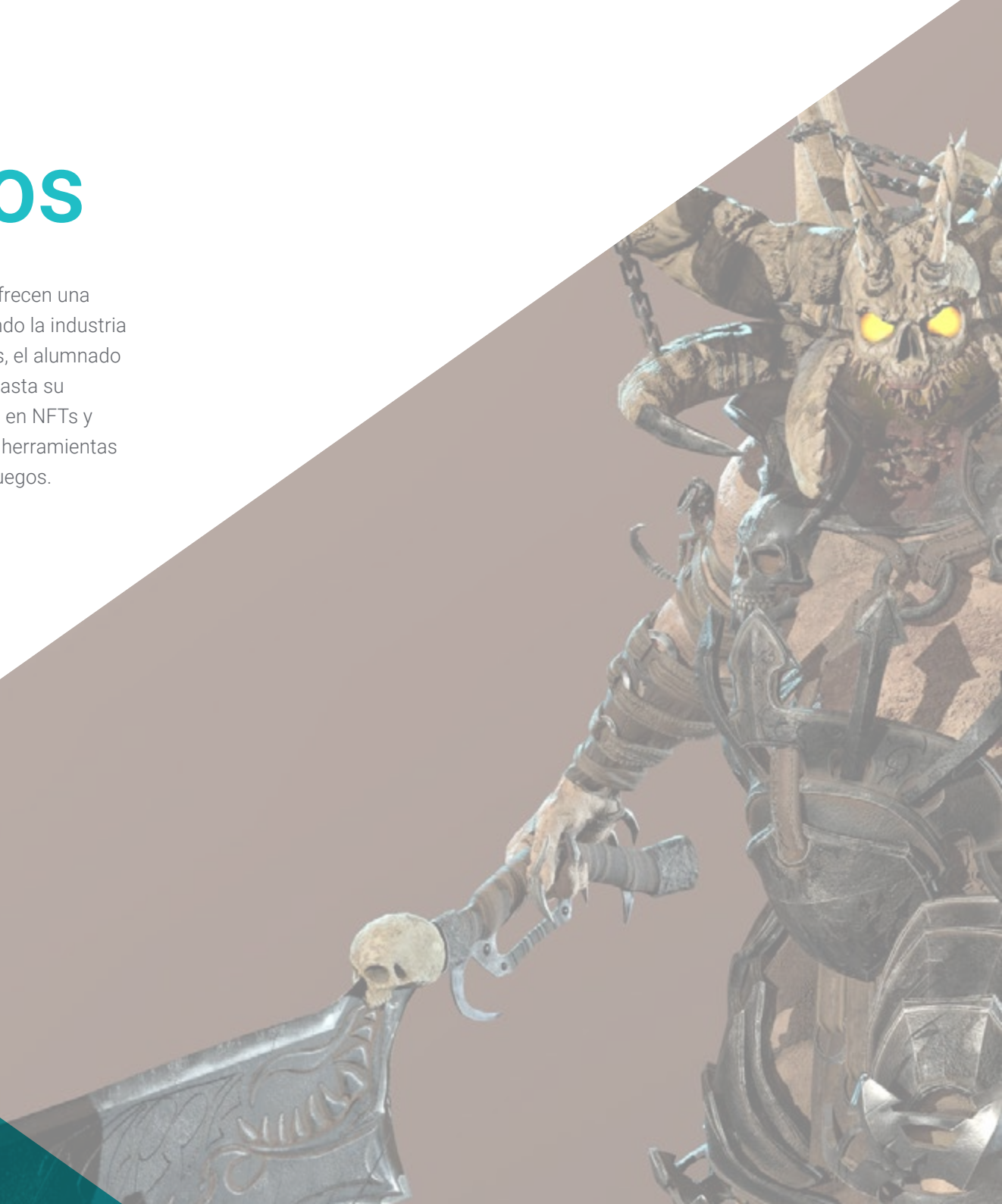
Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

# Plan de estudios

Los materiales didácticos de este exhaustivo programa universitario ofrecen una inmersión profunda en las tecnologías disruptivas que están redefiniendo la industria del videojuego. De tal manera, a través de diez módulos especializados, el alumnado explorará desde los fundamentos de *Blockchain* y las criptomonedas hasta su aplicación en la creación de economías de juego innovadoras basadas en NFTs y finanzas descentralizadas. Así, este temario integral proporcionará las herramientas necesarias para comprender y liderar la próxima generación de Videojuegos.



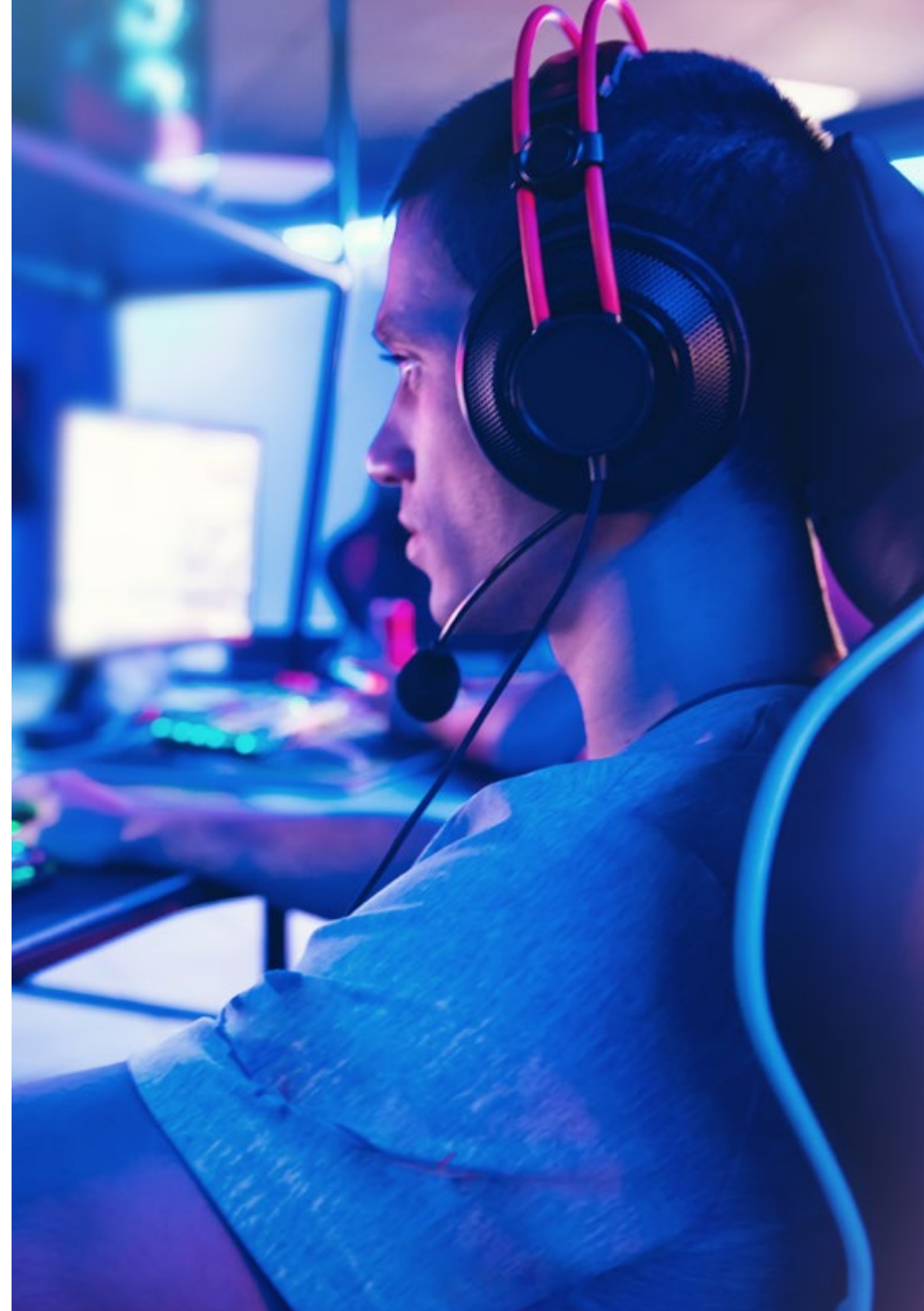


“

*Gestionarás economías internas de Videojuegos mediante la creación de activos digitales seguros y sostenibles”*

## Módulo 1. *Blockchain*

- 1.1. *Blockchain*
  - 1.1.1. *Blockchain*
  - 1.1.2. La nueva economía *Blockchain*
  - 1.1.3. La descentralización como fundamento de la economía *Blockchain*
- 1.2. Tecnologías *Blockchain*
  - 1.2.1. Cadena de bloques de Bitcoin
  - 1.2.2. Proceso de validación, potencia de computo
  - 1.2.3. Hash
- 1.3. Tipos de *Blockchain*
  - 1.3.1. Cadena Pública
  - 1.3.2. Cadena Privada
  - 1.3.3. Cadena Híbrida o Federada
- 1.4. Tipos de Redes
  - 1.4.1. Red Centralizada
  - 1.4.2. Red Distribuida
  - 1.4.3. Red Descentralizada
- 1.5. *Smart Contracts*
  - 1.5.1. *Smart Contract*
  - 1.5.2. Proceso de generación de un *Smart Contract*
  - 1.5.3. Ejemplos y Aplicaciones de *Smart Contract*
- 1.6. *Wallets*
  - 1.6.1. *Wallets*
  - 1.6.2. Utilidad e importancia de una *Wallet*
  - 1.6.3. *Hot & Cold Wallet*
- 1.7. Economía *Blockchain*
  - 1.7.1. Ventajas de la economía *Blockchain*
  - 1.7.2. Nivel de riesgo
  - 1.7.3. Gas Fee
- 1.8. Seguridad
  - 1.8.1. Revolución en los sistemas de seguridad
  - 1.8.2. Transparencia absoluta
  - 1.8.3. Ataques a la *Blockchain*



- 1.9. Tokenización
  - 1.9.1. Tokens
  - 1.9.2. Tokenización
  - 1.9.3. Modelos tokenizados
- 1.10. Aspectos legales
  - 1.10.1. Como la arquitectura afecta la capacidad de regulación
  - 1.10.2. Jurisprudencia
  - 1.10.3. Legislaciones actuales sobre *Blockchain*

## Módulo 2. DeFi

- 2.1. DeFi
  - 2.1.1. DeFi
  - 2.1.2. Origen
  - 2.1.3. Críticas
- 2.2. La descentralización del mercado
  - 2.2.1. Ventajas económicas
  - 2.2.2. Creación de productos financieros
  - 2.2.3. Préstamos de DeFi
- 2.3. Componentes DeFi
  - 2.3.1. Capa 0
  - 2.3.2. Capa de protocolo de software
  - 2.3.3. Capa de aplicación y capa de agregación
- 2.4. Intercambios descentralizados
  - 2.4.1. Intercambio de *Tokens*
  - 2.4.2. Añadiendo liquidez
  - 2.4.3. Eliminando liquidez
- 2.5. Mercados DeFi
  - 2.5.1. MarketDAO
  - 2.5.2. Mercado de Predicción Argus
  - 2.5.3. Ampleforth
- 2.6. Claves
  - 2.6.1. Yield farming
  - 2.6.2. Minería de liquidez
  - 2.6.3. Componibilidad

- 2.7. Diferencias con otros sistemas
  - 2.7.1. Tradicional
  - 2.7.2. Fintech
  - 2.7.3. Comparativa
- 2.8. Riesgos a tener en cuenta
  - 2.8.1. Descentralización incompleta
  - 2.8.2. Seguridad
  - 2.8.3. Errores de uso
- 2.9. Aplicaciones DeFi
  - 2.9.1. Préstamos
  - 2.9.2. Trading
  - 2.9.3. Derivados
- 2.10. Proyectos en desarrollo
  - 2.10.1. AAVE
  - 2.10.2. DydX
  - 2.10.3. Money on Chain

## Módulo 3. NFT

- 3.1. NFT
  - 3.1.1. NFT
  - 3.1.2. Vinculación NFT y *Blockchain*
  - 3.1.3. Creación de NFT
- 3.2. Creando un NFT
  - 3.2.1. Diseño y contenido
  - 3.2.2. Generación
  - 3.2.3. Metadata y Freeze Metada
- 3.3. Opciones de venta de NFT en economías gamificadas
  - 3.3.1. Venta directa
  - 3.3.2. Subasta
  - 3.3.3. Whitelist
- 3.4. Estudio de mercados NFT
  - 3.4.1. Opensea
  - 3.4.2. Immutable Marketplace
  - 3.4.3. Gemini

- 3.5. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas
  - 3.5.1. Valor de uso
  - 3.5.2. Valor estético
  - 3.5.3. Valor real
- 3.6. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas: minado
  - 3.6.1. Minado de NFT
  - 3.6.2. Merge
  - 3.6.3. Burn
- 3.7. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas: consumibles
  - 3.7.1. NFT consumible
  - 3.7.2. Sobres de NFT
  - 3.7.3. Calidad de NFT
- 3.8. Análisis de sistemas gamificados basados en NFT
  - 3.8.1. Alien Worlds
  - 3.8.2. Gods Unchained
  - 3.8.3. R-Planet
- 3.9. NFT como incentivo de inversión y trabajo
  - 3.9.1. Privilegios de participación en la inversión
  - 3.9.2. Colecciones vinculadas a trabajos específicos de difusión
  - 3.9.3. Suma de fuerzas
- 3.10. Áreas de innovación en desarrollo
  - 3.10.1. Música en NFT
  - 3.10.2. Video NFT
  - 3.10.3. Libros NFT

## Módulo 4. Análisis de Criptomonedas

- 4.1. Bitcoin
  - 4.1.1. Bitcoins
  - 4.1.2. El Bitcoin como indicador de mercado
  - 4.1.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.2. Altcoins
  - 4.2.1. Principales características y diferencias respecto al Bitcoin
  - 4.2.2. Impacto en el mercado
  - 4.2.3. Análisis de proyectos vinculantes

- 4.3. Ethereum
  - 4.3.1. Principales características y funcionamiento
  - 4.3.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
  - 4.3.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.4. *Binance Coin*
  - 4.4.1. Principales características y funcionamiento
  - 4.4.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
  - 4.4.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.5. Stablecoins
  - 4.5.1. Características
  - 4.5.2. Proyectos en funcionamiento a partir de Stablecoins
  - 4.5.3. Usos de las Stablecoins en economías gamificadas
- 4.6. Principales *Stablecoins*
  - 4.6.1. USDT
  - 4.6.2. USDC
  - 4.6.3. BUSD
- 4.7. *Trading*
  - 4.7.1. *Trading* en economías gamificadas
  - 4.7.2. Cartera equilibrada
  - 4.7.3. Cartera desequilibrada
- 4.8. *Trading: DCA*
  - 4.8.1. DCA
  - 4.8.2. *Trading* posicional
  - 4.8.3. *Daytrading*
- 4.9. Riesgos
  - 4.9.1. Formación de precios
  - 4.9.2. Liquidez
  - 4.9.3. Economía mundial
- 4.10. Aspectos legales
  - 4.10.1. Regulación de minería
  - 4.10.2. Derechos de consumidores
  - 4.10.3. Garantía y seguridad



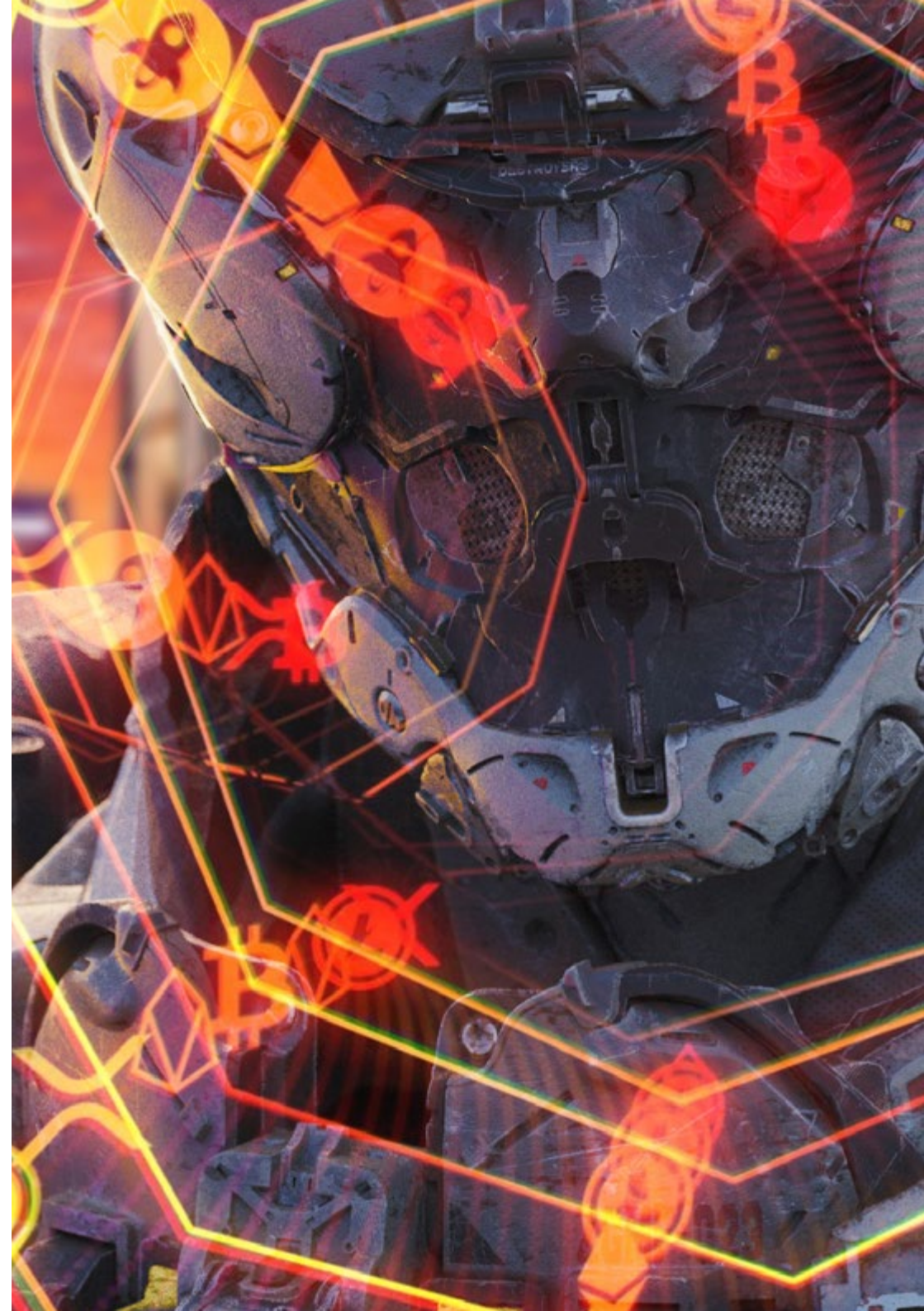
## Módulo 5. Redes

- 5.1. La revolución de los *Smart Contract*
  - 5.1.1. El nacimiento de los *Smart Contract*
  - 5.1.2. Alojamiento de aplicaciones
  - 5.1.3. Seguridad en los procesos informáticos
- 5.2. Metamask
  - 5.2.1. Aspectos
  - 5.2.2. Impacto en la accesibilidad
  - 5.2.3. Manejo de activos en Metamask
- 5.3. Tron
  - 5.3.1. Aspectos
  - 5.3.2. Aplicaciones alojadas
  - 5.3.3. Desventajas y beneficios
- 5.4. Ripple
  - 5.4.1. Aspectos
  - 5.4.2. Aplicaciones alojadas
  - 5.4.3. Desventajas y beneficios
- 5.5. Ethereum
  - 5.5.1. Aspectos
  - 5.5.2. Aplicaciones alojadas
  - 5.5.3. Desventajas y beneficios
- 5.6. Polygon MATIC
  - 5.6.1. Aspectos
  - 5.6.2. Aplicaciones alojadas
  - 5.6.3. Desventajas y beneficios
- 5.7. Wax
  - 5.7.1. Aspectos
  - 5.7.2. Aplicaciones alojadas
  - 5.7.3. Desventajas y beneficios
- 5.8. ADA Cardano
  - 5.8.1. Aspectos
  - 5.8.2. Aplicaciones alojadas
  - 5.8.3. Desventajas y beneficios

- 5.9. Solana
  - 5.9.1. Aspectos
  - 5.9.2. Aplicaciones alojadas
  - 5.9.3. Desventajas y beneficios
- 5.10. Proyectos y migraciones
  - 5.10.1. Redes adecuadas al proyecto
  - 5.10.2. Migraciones
  - 5.10.3. *Crosschain*

## Módulo 6. Metaverso

- 6.1. Metaverso
  - 6.1.1. Metaverso
  - 6.1.2. Impacto en la economía mundial
  - 6.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas
- 6.2. Formas de accesibilidad
  - 6.2.1. VR
  - 6.2.2. Ordenadores
  - 6.2.3. Dispositivos móviles
- 6.3. Tipos de Metaverso
  - 6.3.1. Metaverso tradicional
  - 6.3.2. Metaverso *blockchain* Centralizado
  - 6.3.3. Metaverso *blockchain* Descentralizado
- 6.4. Metaverso como espacio de trabajo
  - 6.4.1. Idea del trabajo dentro del Metaverso
  - 6.4.2. Creación de servicios dentro del Metaverso
  - 6.4.3. Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos
- 6.5. Metaverso como espacio de sociabilización
  - 6.5.1. Sistemas de interacción entre usuarios
  - 6.5.2. Mecánicas de sociabilización
  - 6.5.3. Formas de rentabilización
- 6.6. Metaverso como espacio de entretenimiento
  - 6.6.1. Espacios de entrenamiento en el metaverso
  - 6.6.2. Formas de administración de espacios de entrenamiento
  - 6.6.3. Categorías de espacios de entrenamiento en el metaverso



- 6.7. Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso
  - 6.7.1. Lands
  - 6.7.2. Subastas
  - 6.7.3. Venta directa
- 6.8. *Second Life*
  - 6.8.1. *Second Life* como pionero en la industria del metaverso
  - 6.8.2. Mecánicas de juego
  - 6.8.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 6.9. *Decentraland*
  - 6.9.1. *Decentraland* como el metaverso de mayor rentabilidad registrada
  - 6.9.2. Mecánicas de juego
  - 6.9.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 6.10. Meta
  - 6.10.1. Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un metaverso
  - 6.10.2. Impacto en el mercado
  - 6.10.3. Detalles del proyecto

## Módulo 7. Plataformas Externas

- 7.1. DEX
  - 7.1.1. Características
  - 7.1.2. Utilidades
  - 7.1.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.2. Swaps
  - 7.2.1. Características
  - 7.2.2. Principales Swaps
  - 7.2.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.3. Oráculos
  - 7.3.1. Características
  - 7.3.2. Principales Swaps
  - 7.3.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.4. *Staking*
  - 7.4.1. *Liquidity Pool*
  - 7.4.2. *Staking*
  - 7.4.3. *Farming*

- 7.5. Herramientas de desarrollo *Blockchain*
  - 7.5.1. Geth
  - 7.5.2. Mist
  - 7.5.3. Truffle
- 7.6. Herramientas de desarrollo *Blockchain*: Embark
  - 7.6.1. Embark
  - 7.6.2. Ganache
  - 7.6.3. *Blockchain* Testnet
- 7.7. Estudios de marketing
  - 7.7.1. DefiPulse
  - 7.7.2. Skew
  - 7.7.3. *Trading View*
- 7.8. *Tracking*
  - 7.8.1. *CoinTracking*
  - 7.8.2. CryptoCompare
  - 7.8.3. Blackfolio
- 7.9. Bots de *Tradings*
  - 7.9.1. Aspectos
  - 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
  - 7.9.3. AlgoTrader
- 7.10. Herramientas de minería
  - 7.10.1. Aspectos
  - 7.10.2. NiceHash
  - 7.10.3. *What to mine*

## Módulo 8. Análisis de Variables en Economías Gamificadas

- 8.1. Variables económicas gamificadas
  - 8.1.1. Ventajas de la fragmentación
  - 8.1.2. Similitudes con la economía real
  - 8.1.3. Criterios de división
- 8.2. Búsquedas
  - 8.2.1. Individuales
  - 8.2.2. Por grupos
  - 8.2.3. Globales

- 8.3. Recursos
  - 8.3.1. Por *Game - design*
  - 8.3.2. Tangibles
  - 8.3.3. Intangibles
- 8.4. Entidades
  - 8.4.1. Jugadores
  - 8.4.2. Entidades de recurso único
  - 8.4.3. Entidades de recurso múltiple
- 8.5. Fuentes
  - 8.5.1. Condiciones de generación
  - 8.5.2. Localización
  - 8.5.3. Ratio de producción
- 8.6. Salidas
  - 8.6.1. Consumibles
  - 8.6.2. Costos de mantención
  - 8.6.3. *Time out*
- 8.7. Convertidores
  - 8.7.1. NPC
  - 8.7.2. Manufactura
  - 8.7.3. Circunstancias especiales
- 8.8. Intercambio
  - 8.8.1. Mercados públicos
  - 8.8.2. Tiendas privadas
  - 8.8.3. Mercados externos
- 8.9. Experiencia
  - 8.9.1. Mecánicas de adquisición
  - 8.9.2. Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas
  - 8.9.3. Penalizaciones y límites de experiencia
- 8.10. *Deadlocks*
  - 8.10.1. Ciclo de Recursos
  - 8.10.2. Vinculación de variables economías con *Deadlocks*
  - 8.10.3. Aplicar *Deadlocks* en las mecánicas de juego

## Módulo 9. Sistemas Económicos Gamificados

- 9.1. Sistemas *Free to Play*
  - 9.1.1. Caracterización de economías *Free to Play* y principales puntos de rentabilización
  - 9.1.2. Arquitecturas en economías *Free to Play*
  - 9.1.3. Diseño económico
- 9.2. Sistemas Freemium
  - 9.2.1. Caracterización de economías Freemium y principales puntos de rentabilización
  - 9.2.2. Arquitecturas de economías *Play to Earn*
  - 9.2.3. Diseño económico
- 9.3. Sistemas *Pay to Play*
  - 9.3.1. Caracterización de economías *Pay to Play* y principales puntos de rentabilización
  - 9.3.2. Arquitectura en economías *Play to Play*
  - 9.3.3. Diseño económico
- 9.4. Sistemas basados en PvP
  - 9.4.1. Caracterización de economías basadas en *Pay to play* y principales puntos de rentabilización
  - 9.4.2. Arquitectura en economías PvP
  - 9.4.3. Taller de diseño económico
- 9.5. Sistema de *Seasons*
  - 9.5.1. Caracterización de economías basadas en *Seasons* y principales puntos de rentabilización
  - 9.5.2. Arquitectura en economías *Season*
  - 9.5.3. Diseño económico
- 9.6. Sistemas económicos en Sandbox o Mmorpg
  - 9.6.1. Caracterización de economías basadas en Sandbox y principales puntos de rentabilización
  - 9.6.2. Arquitectura en economías Sandbox
  - 9.6.3. Diseño económico
- 9.7. Sistema *Trading Card Game*
  - 9.7.1. Caracterización de economías basadas en *Trading Card Game* y principales puntos de rentabilización
  - 9.7.2. Arquitectura en economías *Trading Card Game*
  - 9.7.3. Taller de diseño económico

- 9.8. Sistemas PvE
  - 9.8.1. Caracterización de economías basadas en PvE y principales puntos de rentabilización
  - 9.8.2. Arquitectura en economías PvE
  - 9.8.3. Taller de diseño económico
- 9.9. Sistemas de apuestas
  - 9.9.1. Caracterización de economías basadas en apuestas y principales puntos de rentabilización
  - 9.9.2. Arquitectura en economías de apuestas
  - 9.9.3. Diseño económico
- 9.10. Sistemas dependientes de economías externas
  - 9.10.1. Caracterización de economías dependientes y principales puntos de rentabilización
  - 9.10.2. Arquitectura en economías dependientes
  - 9.10.3. Diseño económico

## Módulo 10. Análisis de Videojuegos *Blockchain*

- 10.1. Star Atlas
  - 10.1.1. Mecánicas de Juego
  - 10.1.2. Sistema económico
  - 10.1.3. Usabilidad
- 10.2. Outer Ring
  - 10.2.1. Mecánicas de Juego
  - 10.2.2. Sistema económico
  - 10.2.3. Usabilidad
- 10.3. Axie Infinity
  - 10.3.1. Mecánicas de Juego
  - 10.3.2. Sistema económico
  - 10.3.3. Usabilidad
- 10.4. Splinterlands
  - 10.4.1. Mecánicas de Juego
  - 10.4.2. Sistema económico
  - 10.4.3. Usabilidad

- 10.5. R-Planet
  - 10.5.1. Mecánicas de Juego
  - 10.5.2. Sistema Económico
  - 10.5.3. Usabilidad
- 10.6. Ember Sword
  - 10.6.1. Mecánicas de Juego
  - 10.6.2. Sistema económico
  - 10.6.3. Usabilidad
- 10.7. Big Time
  - 10.7.1. Mecánicas de juego
  - 10.7.2. Sistema económico
  - 10.7.3. Usabilidad
- 10.8. Gods Unchained
  - 10.8.1. Mecánicas de juego
  - 10.8.2. Sistema económico
  - 10.8.3. Usabilidad
- 10.9. Illuvium
  - 10.9.1. Mecánicas de juego
  - 10.9.2. Sistema económico
  - 10.9.3. Usabilidad
- 10.10. Upland
  - 10.10.1. Mecánicas de juego
  - 10.10.2. Sistema económico
  - 10.10.3. Usabilidad



*Aplicarás contratos inteligentes para operaciones dentro de entornos de gaming descentralizado*

# 04

## Objetivos docentes

Esta gran oportunidad académica de TECH se ha concebido para dotar a los profesionales de habilidades esenciales para comprender e implementar la tecnología *Blockchain* y las economías basadas en Criptoactivos y NFT. Así, la titulación universitaria explorará los principios fundamentales de *Blockchain* y las finanzas descentralizadas y su aplicación práctica en el diseño de economías de juego innovadoras y la gestión de activos digitales. De esta manera, los objetivos docentes garantizarán que los egresados desarrollen competencias en el análisis de modelos económicos basados en *Blockchain*, el diseño de sistemas de tokenización y la implementación de estrategias de monetización en Videojuegos.



stylów Wydajność

description" style="clear: both; margin: 0; padding: 0; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px; background-color: #f9f9f9; font-family: sans-serif; font-size: 14px; color: #333; text-align: left; min-height: 100px;">

ft: 5px;"></div>

label>

ng-ton

“

*Tendrás las herramientas, conocimientos y capacidades técnicas necesarias para convertirte en un miembro imprescindible de cualquier equipo de desarrollo en Crypto - Gaming”*



### Objetivos generales

---

- ♦ Identificar sistemáticamente y en profundidad el funcionamiento intrínseco de la tecnología *Blockchain*, desglosando cómo sus ventajas y desventajas se derivan directamente de su arquitectura subyacente
- ♦ Contrastar de manera exhaustiva los atributos distintivos de la *Blockchain* con las tecnologías convencionales utilizadas en diversas aplicaciones
- ♦ Analizar en detalle las principales características y los mecanismos operativos de las finanzas descentralizadas dentro del ecosistema más amplio de la economía *Blockchain*
- ♦ Exponer las características definitorias de las principales criptomonedas, analizando su uso práctico y sus niveles de integración con la economía global





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. *Blockchain*

- ♦ Comprender los fundamentos de la tecnología *Blockchain* y su impacto en la economía actual, así como el principio de descentralización que la sustenta
- ♦ Describir las diferentes tecnologías *Blockchain*, incluyendo la cadena de bloques de Bitcoin y sus mecanismos de validación
- ♦ Distinguir los diversos tipos de *Blockchain* existentes: pública, privada e híbrida o federada
- ♦ Comparar las características de las redes centralizadas, distribuidas y descentralizadas

### Módulo 2. DeFi

- ♦ Definir qué son las Finanzas Descentralizadas (DeFi), comprendiendo su origen y las principales críticas que ha suscitado
- ♦ Analizar las ventajas económicas de la descentralización del mercado financiero y la creación de nuevos productos financieros a través de DeFi
- ♦ Identificar y describir los diferentes componentes o capas que conforman su arquitectura
- ♦ Comprender el funcionamiento de los intercambios descentralizados, incluyendo el intercambio de *tokens* y los procesos para añadir y eliminar liquidez
- ♦ Analizar ejemplos de mercados DeFi relevantes como *marketDAO*

### Módulo 3. NFT

- ♦ Definir qué son los NFT, comprendiendo su vinculación con la tecnología *Blockchain* y el proceso básico de su creación
- ♦ Describir el proceso de creación de un NFT, desde el diseño y contenido hasta la generación y la gestión de Metadatos
- ♦ Evaluar diversas estrategias para rentabilizar NFT en Economías Gamificadas, considerando su valor de uso, estético y real
- ♦ Comprender estrategias específicas de rentabilización de NFT en economías gamificadas, como el minado, el *merge* y el *burn*

#### **Módulo 4. Análisis de Criptomonedas**

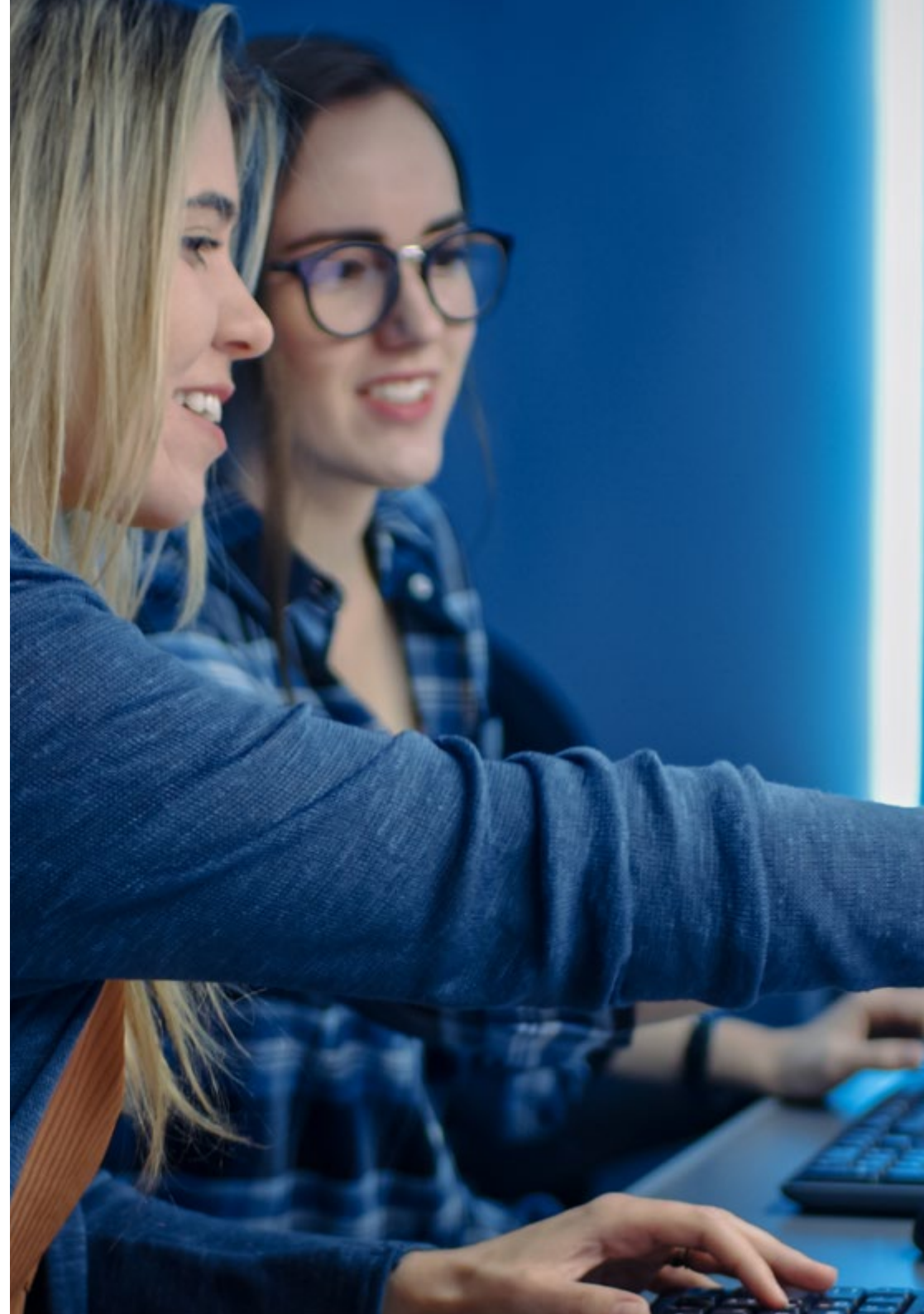
- ♦ Evaluar la principal Criptomoneda del mercado como indicador y sus implicaciones para las economías de juego
- ♦ Analizar las características distintivas de las criptomonedas alternativas y su impacto en el mercado digital
- ♦ Comprender el funcionamiento de la plataforma líder para contratos inteligentes y su relevancia para los juegos basados en *Blockchain*
- ♦ Describir la criptomoneda nativa de uno de los mayores Exchanges y su ecosistema para aplicaciones de juego

#### **Módulo 5. Redes**

- ♦ Analizar el impacto de los contratos inteligentes en la evolución de las aplicaciones descentralizadas y la seguridad informática
- ♦ Describir las características de una billetera digital popular y su influencia en la accesibilidad a las finanzas descentralizadas
- ♦ Evaluar los atributos, las aplicaciones y los pros y contras de una red *Blockchain* centrada en la descentralización del entretenimiento
- ♦ Comprender los aspectos fundamentales, las soluciones ofrecidas y las ventajas y desventajas de un protocolo de pago global

#### **Módulo 6. Metaverso**

- ♦ Analizar el concepto del metaverso, su impacto potencial en la economía global y su relevancia para el desarrollo de economías gamificadas
- ♦ Identificar las diversas formas en que los usuarios pueden acceder a los entornos del Metaverso
- ♦ Distinguir los diferentes tipos de Metaversos existentes, incluyendo sus modelos de gobernanza y tecnología subyacente
- ♦ Evaluar el potencial del metaverso como un nuevo espacio para el trabajo y la creación de servicios



**Módulo 7. Plataformas Externas**

- ♦ Analizar las propiedades y utilidades de los *exchanges* descentralizados y su aplicación en economías de juego
- ♦ Comprender las características de los protocolos de intercambio de activos digitales y su implementación en el contexto de los Videojuegos
- ♦ Evaluar la función de los oráculos en el ecosistema *Blockchain* y su potencial integración en economías gamificadas
- ♦ Describir los mecanismos de generación de rendimiento pasivo a través de la provisión de liquidez y el *staking* de criptoactivos

**Módulo 8. Análisis de Variables en Economías Gamificadas**

- ♦ Analizar las ventajas de la fragmentación en las economías de juego y sus similitudes con los sistemas económicos reales
- ♦ Comprender los diferentes tipos de sistemas de búsqueda de recursos dentro de un juego
- ♦ Distinguir las categorías de recursos que existen en el diseño de juegos
- ♦ Evaluar las condiciones que rigen la generación de recursos en un entorno de juego

**Módulo 9. Sistemas Económicos Gamificados**

- ♦ Analizar las características de los modelos de negocio *Free to Play* y sus estrategias de monetización
- ♦ Comprender el modelo *Freemium* y sus puntos clave de rentabilidad, diferenciándolo de las economías *Play to Earn*
- ♦ Evaluar las economías de los juegos *Pay to Play* y sus arquitecturas de diseño
- ♦ Analizar los sistemas económicos centrados en el jugador contra jugador (PvP) y sus particularidades

**Módulo 10. Análisis de Videojuegos *Blockchain***

- ♦ Evaluar las mecánicas de juego, el sistema económico y la usabilidad de un juego de acción RPG con NFT
- ♦ Analizar las mecánicas de juego de cartas coleccionables, el sistema económico y la usabilidad de un juego de estrategia *Blockchain*
- ♦ Comprender las mecánicas de juego, el sistema económico y la usabilidad de un juego de exploración y coleccionismo de criaturas NFT en un mundo alienígena
- ♦ Examinar las mecánicas de juego basadas en la propiedad virtual, el sistema económico y la usabilidad de un metaverso vinculado al mundo real

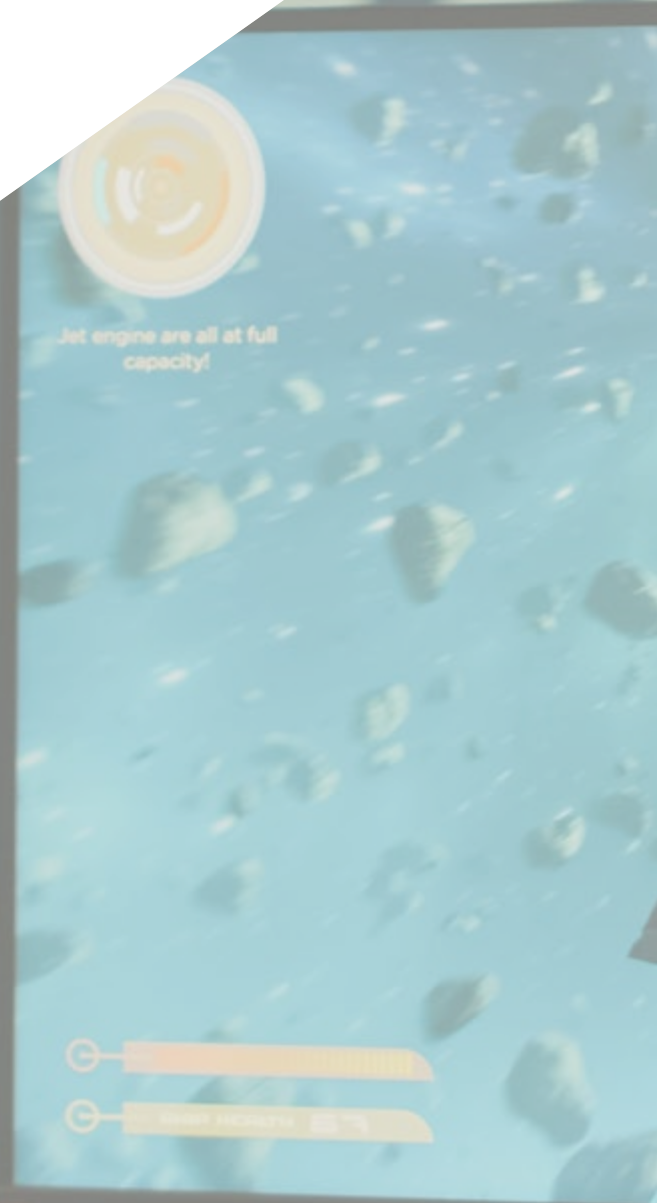


*Implementarás estrategias de gestión de comunidades en proyectos de Crypto - Gaming, fomentando la participación y fidelización de usuarios”*

# 05

## Salidas profesionales

Este Máster de Formación Permanente se presenta como una gran posibilidad para aquellos profesionales que anhelan explorar las vastas posibilidades que emergen de la fusión entre el *Crypto - Gaming* y la Economía *Blockchain*. En efecto, la adquisición de un conocimiento profundo en estas tecnologías de vanguardia no solo representa una actualización profesional crucial, sino que también se traduce en una expansión significativa de las perspectivas laborales. Puesto que, dentro de un sector en constante metamorfosis y con una demanda creciente de expertos en este ámbito innovador, las habilidades que adquirirán a lo largo de este programa universitario serán cruciales.





“

*Tendrás las herramientas, conocimientos y capacidades técnicas necesarias para convertirte en un miembro imprescindible de cualquier equipo de desarrollo en Crypto - Gaming”*

### Perfil del egresado

El egresado de esta titulación universitaria será un profesional con una comprensión integral de la tecnología *Blockchain*, las Criptomonedas y los NFT, y su aplicación en el Diseño y la Gestión de Economías de Videojuegos. Del mismo modo, estará capacitado para analizar modelos económicos basados en *Blockchain*, diseñar sistemas de tokenización de activos, implementar estrategias de monetización innovadoras y comprender los aspectos legales y regulatorios del sector. Además, poseerá competencias para evaluar proyectos de *Crypto - Gaming* existentes y liderar la integración de estas tecnologías en nuevos desarrollos.

*Evaluarás riesgos tecnológicos y de mercado en proyectos de Videojuegos basados en Blockchain.*

- ♦ **Análisis y Diseño de Modelos Económicos Tokenizados:** analizar modelos económicos existentes basados en Tokens y diseñar nuevos sistemas de tokenización de activos para videojuegos, considerando la sostenibilidad, la participación del jugador y la monetización
- ♦ **Gestión de Comunidades y Economías Descentralizadas:** comprender y gestionar las dinámicas de comunidades de jugadores en entornos descentralizados
- ♦ **Diseño Ético y Seguridad de Activos Digitales:** aplicar principios éticos y normativas de seguridad en el diseño de economías de videojuegos basadas en *Blockchain*, garantizando la protección de los activos digitales de los jugadores y la transparencia de las transacciones
- ♦ **Colaboración Interdisciplinaria en Proyectos *Blockchain* para Videojuegos:** comunicar y trabajar eficazmente con otros profesionales del desarrollo de videojuegos y expertos en finanzas descentralizadas, facilitando la integración de la tecnología *Blockchain* en la creación de experiencias de juego innovadoras





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Diseñador de Economías *Blockchain* para Videojuegos:** encargado de conceptualizar y diseñar sistemas económicos basados en criptomonedas y NFT para videojuegos, asegurando su sostenibilidad y atractivo para los jugadores.
- 2. Gestor de Activos Digitales en Videojuegos:** responsable de la administración y el seguimiento de los activos digitales dentro de un ecosistema de Videojuegos basado en *Blockchain*.
- 3. Consultor en *Crypto-Gaming* y Modelos *Play to Earn*:** asesor especializado en la implementación de modelos de negocio *Play – to - Earn* y la integración de criptoactivos en la economía de los Videojuegos.
- 4. Coordinador de Comunidades y Gobernanza *Blockchain* en Juegos:** líder de la gestión de comunidades de jugadores en entornos descentralizados, implementando sistemas de gobernanza basados en *Blockchain*.
- 5. Especialista en Tokenización de Activos de Videojuegos:** encargado de la creación y gestión de tokens para representar activos dentro de los Videojuegos.
- 6. Analista de Mercados de *Crypto-Gaming* y NFT:** gestor del análisis de las tendencias del mercado de videojuegos basados en *Blockchain* y el comercio de NFT relacionados con el *Gaming*.
- 7. Encargado de la Seguridad y Cumplimiento Regulatorio en *Crypto-Gaming*:** responsable de garantizar la seguridad de las transacciones y el cumplimiento de las normativas legales aplicables al uso de criptoactivos en Videojuegos.

# 06

## Licencias de software incluidas

TECH es referencia en el mundo universitario por combinar la última tecnología con las metodologías docentes para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, ha establecido una red de alianzas que le permite tener acceso a las herramientas de software más avanzadas del mundo profesional.



“

*Al matricularte recibirás, de forma completamente gratuita, las credenciales de uso académico de las siguientes aplicaciones de software profesional”*

TECH ha establecido una red de alianzas profesionales en la que se encuentran los principales proveedores de software aplicado a las diferentes áreas profesionales. Estas alianzas permiten a TECH tener acceso al uso de centenares de aplicaciones informáticas y licencias de software para acercarlas a sus estudiantes.

Las licencias de software para uno académico permitirán a los estudiantes utilizar las aplicaciones informáticas más avanzadas en su área profesional, de modo que podrán conocerlas y aprender su dominio sin tener que incurrir en costes. TECH se hará cargo del procedimiento de contratación para que los alumnos puedan utilizarlas de modo ilimitado durante el tiempo que estén estudiando el programa de Máster de Formación Permanente en Inteligencia Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos, y además lo podrán hacer de forma completamente gratuita.

TECH te dará acceso gratuito al uso de las siguientes aplicaciones de software:



### Google Career Launchpad

**Google Career Launchpad** es una solución para desarrollar habilidades digitales en tecnología y análisis de datos. Con un valor estimado de **5.000 dólares**, se incluye de forma **gratuita** en el programa universitario de TECH, brindando acceso a laboratorios interactivos y certificaciones reconocidas en el sector.

Esta plataforma combina capacitación técnica con casos prácticos, usando tecnologías como BigQuery y Google AI. Ofrece entornos simulados para experimentar con datos reales, junto a una red de expertos para orientación personalizada.

Funcionalidades destacadas:

- ♦ **Cursos especializados:** contenido actualizado en cloud computing, machine learning y análisis de datos
- ♦ **Laboratorios en vivo:** prácticas con herramientas reales de Google Cloud sin configuración adicional
- ♦ **Certificaciones integradas:** preparación para exámenes oficiales con validez internacional
- ♦ **Mentorías profesionales:** sesiones con expertos de Google y partners tecnológicos
- ♦ **Proyectos colaborativos:** retos basados en problemas reales de empresas líderes

En conclusión, **Google Career Launchpad** conecta a los usuarios con las últimas tecnologías del mercado, facilitando su inserción en áreas como inteligencia artificial y ciencia de datos con credenciales respaldadas por la industria.



### Interactive Brokers

Los profesionales inscritos a este programa universitario tendrán **sin coste** a una cuenta educativa en **Interactive Brokers**, una de las plataformas de *trading* más reconocidas a nivel internacional. Esta licencia estará activa únicamente durante el periodo académico en TECH, lo que representa una oportunidad real de preparación aplicada en los mercados financieros.

**Interactive Brokers** destaca por su robustez tecnológica, alta fiabilidad y acceso a más de 150 mercados internacionales. A través de esta herramienta, los especialistas podrán familiarizarse con los sistemas de inversión más utilizados en el mundo. Este entorno de simulación proporciona una experiencia académica incomparable, orientada al desarrollo de habilidades estratégicas y analíticas.

#### Funciones destacadas:

- ♦ **Simulación real de operaciones:** precios, cotizaciones y movimientos de mercado en tiempo real
- ♦ **Análisis técnico y fundamental:** acceso a gráficos avanzados, indicadores y herramientas de análisis detallado
- ♦ **Gestión de carteras diversificadas:** diseño de portafolios con múltiples activos y seguimiento estratégico
- ♦ **Acceso a activos globales:** acciones, ETFs, futuros, opciones, divisas y más
- ♦ **Entorno profesional completo:** práctica con las mismas herramientas utilizadas por traders activos e inversores institucionales

En definitiva, acceder a **Interactive Brokers** representa un valor añadido de gran impacto para aplicar los conocimientos en un contexto real, tomar decisiones con criterio técnico y prepararse para liderar con solvencia.

07

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”*

## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Resúmenes interactivos

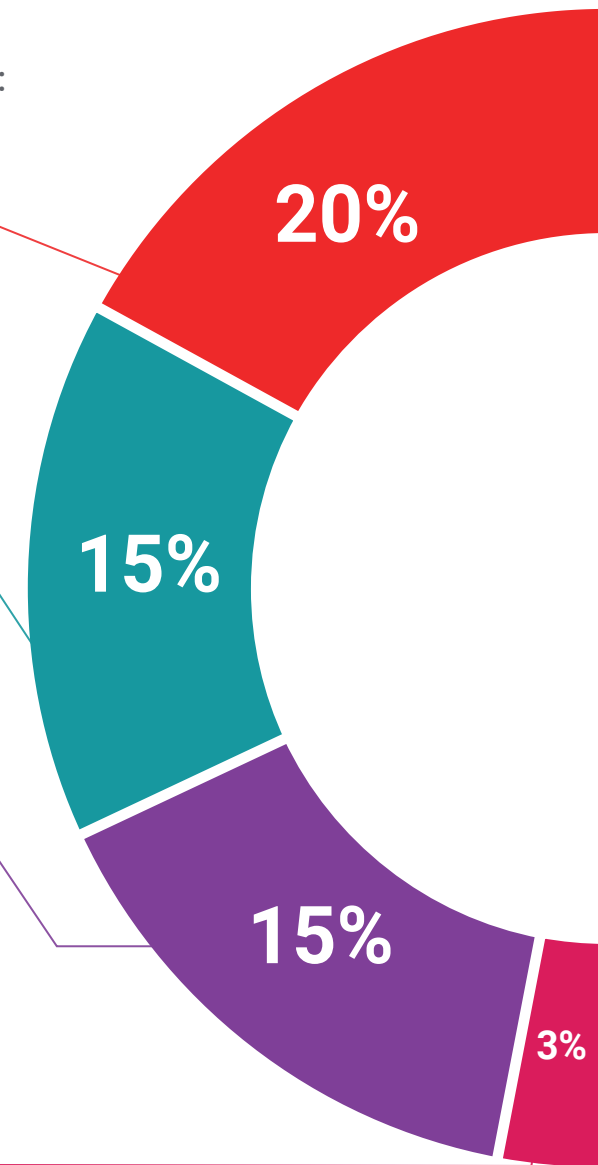
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

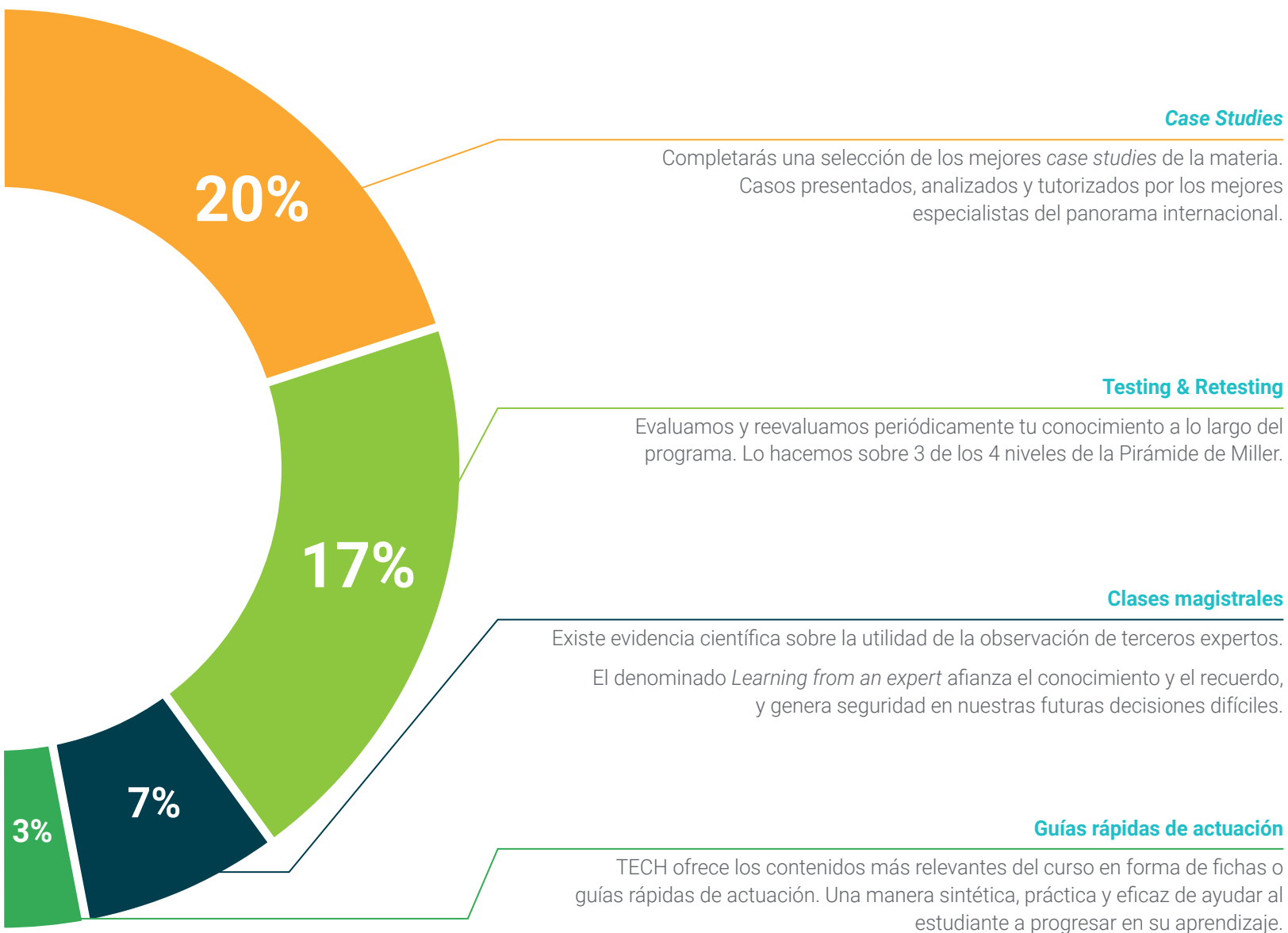
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





08

# Cuadro docente

El cuadro docente de este Máster de Formación Permanente está integrado por profesionales líderes con una profunda experiencia en el desarrollo de Videojuegos, la tecnología *Blockchain*, las criptomonedas y la Economía digital. De tal manera, su bagaje profesional abarca desde la creación de videojuegos innovadores con modelos económicos basados en *Blockchain* hasta la consultoría en proyectos de tokenización y la investigación en las últimas tendencias del sector. Por consiguiente, esta combinación de experiencia académica y práctica garantiza una capacitación de vanguardia y directamente aplicable a las demandas del mercado laboral actual.

```
name += "pareTo("s  
name += "pareTo("s  
name += " -";  
name += etr.getStr  
} else if (settings[0  
if (name.compare  
name += " -"  
}  
name += Date  
} else if (set  
if (name.  
name
```

“

*El equipo docente de esta titulación universitaria está compuesto por reconocidos expertos en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos”*

## Director Invitado Internacional

Rene Stefancic es un destacado profesional en el sector de **Blockchain** y **tecnología Web3**, conocido por su enfoque innovador y liderazgo estratégico en **ecosistemas digitales emergentes**. Actualmente se desempeña como *Chief Operating Officer* (COO) en **Enjin**, una **plataforma pionera** en **Blockchain** y **NFT**, donde gestiona tareas como la adopción nuevas herramientas y fomenta **alianzas estratégicas** para impulsar soluciones informáticas de vanguardia. Con un enfoque práctico y orientado a resultados, aplica su filosofía de “nadar o hundirse” y “probarlo todo” a cada proyecto, buscando siempre resolver los desafíos más complejos de manera escalable y efectiva.

Antes de unirse a **Enjin**, Stefancic ocupó el cargo de *Head of Marketing* en **CoinCodex**, una plataforma destinada a la **agregación de datos de criptomonedas**. Fue en este entorno donde consolidó su experiencia en estrategias de crecimiento y **marketing digital**, adoptando un rol decisivo en la expansión de la visibilidad y el alcance de la empresa. Su transición al mundo de **Blockchain** comenzó cuando decidió dejar su carrera en las **finanzas tradicionales** para enfocarse en modelado y **análisis de datos** en este nuevo sector, sentando así las bases de su carrera en un mercado en constante evolución.

Con una visión centrada en el desarrollo de producto y la **estrategia de IT**, el experto se destaca por dirigir equipos hacia la creación de soluciones innovadoras y aplicables en el contexto de la **tecnología Blockchain**. Su capacidad para construir relaciones comerciales sólidas y duraderas le ha permitido establecer colaboraciones estratégicas clave en la industria, consolidando su reputación internacional como un líder dinámico en el ámbito de la tecnología y los activos digitales.



## D. Stefancic, Rene

---

- Director de Operaciones (COO, Chief Operating Officer) en Enjin, Singapur, Singapur
- Asesor Blockchain en NFTFrontier
- Consultor de IT en RS IT Consulting
- Director de Marketing en CoinCodex
- Consultor en NextCash
- Especialista en Marketing Digital en Piaggio Group Slovenia
- Máster en Management en la Facultad de Gestión de la Universidad de Primorska
- Grado en Economía por la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Liubliana

“

*Gracias a TECH podrás  
aprender con los mejores  
profesionales del mundo”*

## Dirección



### D. Olmo Cuevas, Víctor

- ♦ Diseñador de Videojuegos y Economías *Blockchain* para Videojuegos
- ♦ Fundador de Seven Moons Studio Blockchain Gaming
- ♦ Fundador del proyecto Niide
- ♦ Escritor de Narrativa Fantástica y Prosa Poética

## Profesores

### D. Gálvez González, Danko Andrés

- ♦ Asesor Comercial en Niide, proyecto de Economía Gamificada en *Blockchain*
- ♦ Programador HTML y CCS en proyectos de didácticas de aprendizaje
- ♦ Ejecutivo de Ventas en Movistar y Virgin Mobile
- ♦ Licenciado en Educación en la Universidad de Playa Ancha Ciencias de la Educación

### Dña. Gálvez González, María Jesús

- ♦ Asesora Dideco y Encargada del Área de la Mujer de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Docente en el Instituto Profesional AIEP
- ♦ Jefa del Departamento Social de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Licenciada en Trabajo Social por la Universidad de Santo Tomás
- ♦ Máster en Dirección Estratégica de Personas y Gestión Organizacional del Talento Humano
- ♦ Diplomada en Economía Social por la Universidad de Santiago de Chile



**D. Olmo Cuevas, Víctor**

- ♦ Cofundador, Diseñador de Juegos y Economista de Juegos en Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Diseñador Web y Jugador Profesional de Videojuegos
- ♦ Jugador y Profesor Profesional de Póker Online
- ♦ Diseñador Gráfico en Arvato Services Bertelsmann
- ♦ Analista de Proyecto e Inversor en Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ♦ Técnico de Laboratorio Químico
- ♦ Diseñador Gráfico

“

*Una experiencia de capacitación  
única, clave y decisiva para  
impulsar tu desarrollo profesional”*

09

# Titulación

El Máster de Formación Permanente en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster de Formación Permanente expedido por TECH Universidad.



“

*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este programa te permitirá obtener el título de **Máster de Formación Permanente en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

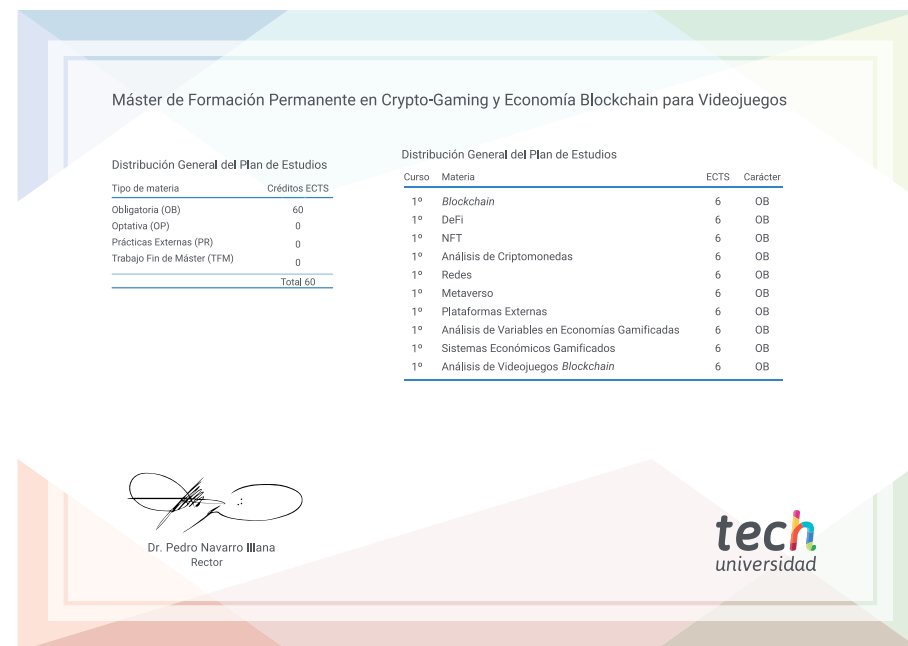
Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Máster de Formación Permanente en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos**

Modalidad: **online**

Duración: **7 meses**

Acreditación: **60 ECTS**





**Máster de Formación  
Permanente**  
Crypto-Gaming y  
Economía Blockchain  
para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 7 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Máster de Formación Permanente

## Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos