

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain

M C G E B



Máster Título Propio Crypto-Gaming y Economía Blockchain

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online
- » Dirigido a: Graduados, Diplomados y Licenciados universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las titulaciones del campo de las Ciencias Sociales y Jurídicas, Administrativas y Empresariales, así como a aquellos egresados del mundo del Crypto-Gaming y la Economía Blockchain interesados en el ámbito industrial

Acceso web: www.techtitute.com/escuela-de-negocios/master/master-crypto-gaming-economia-blockchain

Índice

01

Bienvenida

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 6

03

¿Por qué nuestro programa?

pág. 10

04

Objetivos

pág. 14

05

Competencias

pág. 20

06

Estructura y contenido

pág. 26

07

Metodología

pág. 36

08

Perfil de nuestros alumnos

pág. 44

09

Dirección del curso

pág. 48

10

Impacto para tu carrera

pág. 52

11

Beneficios para tu empresa

pág. 56

12

Titulación

pág. 60

01

Bienvenida

La implementación de las criptomonedas al ámbito de los videojuegos para utilizarlas en la compra de determinados elementos como skins u objetos de temporada ha fomentado nuevas oportunidades de negocio en este sector. Así, a través de la tecnología *Blockchain*, los *gamers* pueden conseguir ganancias (ya sea en NFT o en monedas virtuales) a través de la superación de misiones, mientras que las entidades pueden aumentar su mercado hacia un público más específico. Por ello, y ante la coyuntura que surge en este entorno, TECH ha desarrollado un completo programa centrado en el desarrollo de DeFi y economías gamificadas, como una opción perfecta para todos aquellos profesionales que buscan alcanzar el éxito empresarial en este sector. Así, a través de una capacitación 100% online podrán obtener un conocimiento especializado para liderar, con garantía de éxito, cualquier proyecto relacionado con el entorno *Crypto-Gaming* en las distintas plataformas digitales actuales.





“

Un programa diseñado para profesionales que buscan alcanzar el máximo nivel en el entorno Crypto-Gaming a través del curso de una titulación 100% online”

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor escuela de negocio 100% online del mundo. Se trata de una Escuela de Negocios de élite, con un modelo de máxima exigencia académica. Un centro de alto rendimiento internacional y de entrenamiento intensivo en habilidades directivas.



“

TECH es una universidad de vanguardia tecnológica, que pone todos sus recursos al alcance del alumno para ayudarlo a alcanzar el éxito empresarial”

En TECH Universidad



Innovación

La universidad ofrece un modelo de aprendizaje en línea que combina la última tecnología educativa con el máximo rigor pedagógico. Un método único con el mayor reconocimiento internacional que aportará las claves para que el alumno pueda desarrollarse en un mundo en constante cambio, donde la innovación debe ser la apuesta esencial de todo empresario.

“Caso de Éxito Microsoft Europa” por incorporar en los programas un novedoso sistema de multivideo interactivo.



Máxima exigencia

El criterio de admisión de TECH no es económico. No se necesita realizar una gran inversión para estudiar en esta universidad. Eso sí, para titularse en TECH, se podrán a prueba los límites de inteligencia y capacidad del alumno. El listón académico de esta institución es muy alto...

95%

de los alumnos de TECH finaliza sus estudios con éxito



Networking

En TECH participan profesionales de todos los países del mundo, de tal manera que el alumno podrá crear una gran red de contactos útil para su futuro.

+100.000

directivos capacitados cada año

+200

nacionalidades distintas



Empowerment

El alumno crecerá de la mano de las mejores empresas y de profesionales de gran prestigio e influencia. TECH ha desarrollado alianzas estratégicas y una valiosa red de contactos con los principales actores económicos de los 7 continentes.

+500

acuerdos de colaboración con las mejores empresas



Talento

Este programa es una propuesta única para sacar a la luz el talento del estudiante en el ámbito empresarial. Una oportunidad con la que podrá dar a conocer sus inquietudes y su visión de negocio.

TECH ayuda al alumno a enseñar al mundo su talento al finalizar este programa.



Contexto Multicultural

Estudiando en TECH el alumno podrá disfrutar de una experiencia única. Estudiará en un contexto multicultural. En un programa con visión global, gracias al cual podrá conocer la forma de trabajar en diferentes lugares del mundo, recopilando la información más novedosa y que mejor se adapta a su idea de negocio.

Los alumnos de TECH provienen de más de 200 nacionalidades.

TECH busca la excelencia y, para ello, cuenta con una serie de características que hacen de esta una universidad única:



Análisis

En TECH se explora el lado crítico del alumno, su capacidad de cuestionarse las cosas, sus competencias en resolución de problemas y sus habilidades interpersonales.



Excelencia académica

En TECH se pone al alcance del alumno la mejor metodología de aprendizaje online. La universidad combina el método *Relearning* (metodología de aprendizaje de posgrado con mejor valoración internacional) con el Estudio de Caso. Tradición y vanguardia en un difícil equilibrio, y en el contexto del más exigente itinerario académico.



Economía de escala

TECH es la universidad online más grande del mundo. Tiene un portfolio de más de 10.000 posgrados universitarios. Y en la nueva economía, **volumen + tecnología = precio disruptivo**. De esta manera, se asegura de que estudiar no resulte tan costoso como en otra universidad.



Aprende con los mejores

El equipo docente de TECH explica en las aulas lo que le ha llevado al éxito en sus empresas, trabajando desde un contexto real, vivo y dinámico. Docentes que se implican al máximo para ofrecer una especialización de calidad que permita al alumno avanzar en su carrera y lograr destacar en el ámbito empresarial.

Profesores de 20 nacionalidades diferentes.



En TECH tendrás acceso a los análisis de casos más rigurosos y actualizados del panorama académico”

03

¿Por qué nuestro programa?

Realizar el programa de TECH supone multiplicar las posibilidades de alcanzar el éxito profesional en el ámbito de la alta dirección empresarial.

Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un futuro prometedor. El alumno aprenderá de la mano del mejor equipo docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.



“

Contamos con el más prestigioso cuadro docente y el temario más completo del mercado, lo que nos permite ofrecerte una capacitación de alto nivel académico”

Este programa aportará multitud de ventajas laborales y personales, entre ellas las siguientes:

01

Dar un impulso definitivo a la carrera del alumno

Estudiando en TECH el alumno podrá tomar las riendas de su futuro y desarrollar todo su potencial. Con la realización de este programa adquirirá las competencias necesarias para lograr un cambio positivo en su carrera en poco tiempo.

El 70% de los participantes de esta especialización logra un cambio positivo en su carrera en menos de 2 años.

02

Desarrollar una visión estratégica y global de la empresa

TECH ofrece una profunda visión de dirección general para entender cómo afecta cada decisión a las distintas áreas funcionales de la empresa.

Nuestra visión global de la empresa mejorará tu visión estratégica.

03

Consolidar al alumno en la alta gestión empresarial

Estudiar en TECH supone abrir las puertas de hacia panorama profesional de gran envergadura para que el alumno se posicione como directivo de alto nivel, con una amplia visión del entorno internacional.

Trabajarás más de 100 casos reales de alta dirección.

04

Asumir nuevas responsabilidades

Durante el programa se muestran las últimas tendencias, avances y estrategias, para que el alumno pueda llevar a cabo su labor profesional en un entorno cambiante.

El 45% de los alumnos consigue ascender en su puesto de trabajo por promoción interna.

05

Acceso a una potente red de contactos

TECH interrelaciona a sus alumnos para maximizar las oportunidades. Estudiantes con las mismas inquietudes y ganas de crecer. Así, se podrán compartir socios, clientes o proveedores.

Encontrarás una red de contactos imprescindible para tu desarrollo profesional.

06

Desarrollar proyectos de empresa de una forma rigurosa

El alumno obtendrá una profunda visión estratégica que le ayudará a desarrollar su propio proyecto, teniendo en cuenta las diferentes áreas de la empresa.

El 20% de nuestros alumnos desarrolla su propia idea de negocio.

07

Mejorar soft skills y habilidades directivas

TECH ayuda al estudiante a aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos y mejorar en sus habilidades interpersonales para ser un líder que marque la diferencia.

Mejora tus habilidades de comunicación y liderazgo y da un impulso a tu profesión.

08

Formar parte de una comunidad exclusiva

El alumno formará parte de una comunidad de directivos de élite, grandes empresas, instituciones de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH Universidad.

Te damos la oportunidad de especializarte con un equipo de profesores de reputación internacional.

04 Objetivos

El reciente crecimiento del entorno *Crypto* y su íntima relación con el sector de los videojuegos ha abierto una oportunidad de mercado importante para muchísimas entidades. Por ello, la finalidad de este programa es, precisamente, aportar al empresario la información más exhaustiva y novedosa que le permita conocer al detalle esta área y desarrollar de manera exitosa un plan de acción basado en las estrategias DeFi y NFT más ambiciosas, efectivas y eficaces. Así, podrá alcanzar cualquier objetivo que se proponga a través de la planificación especializada de su Economía *Blockchain* en el ámbito digital.



“

Un Máster Título Propio diseñado para que alcances el éxito a través del conocimiento exhaustivo de la Economía Blockchain aplicada al entorno gaming y superes hasta tus objetivos más ambiciosos”

TECH hace suyos los objetivos de sus alumnos.

Trabajan conjuntamente para conseguirlos.

El Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain capacitará al alumno para:

01

Identificar sistemáticamente y en la profundidad de sus partes el funcionamiento de la tecnología *Blockchain*, desarrollando como sus ventajas y desventajas están ligadas a la manera en la que su arquitectura funciona

04

Establecer las características fundamentales de los *tokens* no fungibles, su funcionamiento y despliegue desde su aparición hasta la actualidad

02

Contrastar los aspectos de la *Blockchain* con las tecnologías convencionales empleadas en las diversas aplicaciones a las que la tecnología *Blockchain* se ha llevado



03

Analizar las principales características de las finanzas descentralizadas en el marco de la economía *Blockchain*

05

Comprender la vinculación de los NFT con *Blockchain* y examinar las estrategias para generar y extraer valor de los *tokens* no fungibles

06

Exponer las características de las principales criptomonedas, su uso, niveles de integración con la economía global y proyectos virtuales de gamificación

08

Determinar ventajas de la *Blockchain* en proyectos de emprendimiento

09

Seleccionar tipos de redes ad hoc con los objetivos propuestos al planificar un proyecto de economía gamificada

07

Identificar los componentes de la tecnología *Blockchain*

10

Elegir y administrar una *wallet*



11

Adquirir los conocimientos necesarios para hacer uso de proyectos basados en DeFi

14

Describir como los mercados descentralizados constituyen aplicaciones enmarcadas en las DeFi

12

Identificar las ventajas que las finanzas descentralizadas ofrecen al a economía gamificada



13

Identificar los distintos niveles de riesgos asumibles en el empleo de DeFi

15

Identificar las capas relevantes para el sector de economía gamificada

16

Mintear nuevos NFTs

18

Generar estrategias de innovación a partir de la tecnología NFT



19

Discriminar las criptomonedas que más se adecuen a los emprendimientos futuros

17

Determinar propiedades de NFTs

20

Realizar estimaciones de comportamiento de las criptomonedas

05

Competencias

TECH diseña cada una de sus experiencias académicas pensando, siempre, en el máximo beneficio para sus egresados. Por ello, además de adquirir un conocimiento ampliamente especializado sobre el entorno Crypto-Gaming y la Economía Blockchain, el alumno trabajará de manera intensiva en el perfeccionamiento de sus competencias profesionales, adquiriendo las necesarias para tornarse como un directivo del máximo nivel a través del dominio de las DeFi, los NFT y los *Smart Contract* entre otras aplicaciones y servicios informáticos.



“

El manejo exhaustivo de herramientas como Tron, Ripple o Ethereum, entre otras redes, que adquirirás con este programa te permitirá destacar por tu altísimo grado de especialización”

01

Comprender el carácter revolucionario del *Blockchain* y planificar objetivos de emprendimiento acorde su funcionamiento

02

Identificar el potencial y ventajas que el modelo DeFi tiene para emprendimientos futuros a la vez que manejar las principales diferencias que mantiene con otros modelos económicos

03

Analizar la relación y formas de implementación de *tokens* no fungibles con economías gamificadas

04

Comprender el funcionamiento y constitución del Metaverso

05

Planear formas de integración de las plataformas externas de *Blockchain* a nuestro proyecto de gamificación



06

Evaluar niveles de riesgo en proyectos DeFi

08

Conocer las distintas formas de construcción de un espacio virtual descentralizado y analizar las oportunidades económicas relativas al éste fenómeno mercantil

09

Establecer las diferencias entre el Bitcoin y las *Altcoins*

07

Trazar estrategias de préstamos y trading en DeFi

10

Diagnosticar el grado de utilidad de las plataformas externas en un determinado proyecto de gamificación *Blockchain*



11

Diferenciar el nivel de impacto que poseen las diversas variables en las economías gamificadas

12

Identificar los tipos de activos en la creación de una economía gamificada





13

Establecer economías a partir de las variables económicas gamificadas y generar economías sustentables a largo plazo

14

Analizar las posibilidades de éxito de un sistema económico a partir del estudio de su economía interna

06

Estructura y contenido

Para el diseño del contenido de este Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain, TECH ha tenido en cuenta el criterio del equipo docente, el cual, al estar compuesto por profesionales especializados en este ámbito, conocen al detalle los aspectos que el egresado debe dominar para triunfar en él. Así, ha sido posible conformar las 1.500 horas del mejor material teórico, práctico y adicional a las cuales el alumno tendrá acceso de manera 100% online.



“

En el Campus Virtual encontrarás el mejor material teórico, práctico y adicional para ahondar de manera personalizada en los diferentes apartados del temario de este Máster Título Propio”

Plan de estudios

Para el desarrollo del Plan de estudios de este Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain, TECH, junto con su equipo de expertos, ha seleccionado la información más exhaustiva y novedosa del sector, tomando como referencia las tendencias actuales relacionadas con los videojuegos centrados en el uso de esta tecnología o que la incluyen como elemento adicional.

Se trata de una experiencia académica diseñada con la finalidad de servirle de guía al egresado en su especialización, así como en la adquisición de los conocimientos necesarios para asumir el liderazgo de cualquier proyecto relacionado con los NFT, las DeFi, las criptomonedas o las cadenas de bloques en el ámbito de los videojuegos.

Y es que a través de las 1.500 horas de material que incluye, podrá ahondar en aspectos como los sistemas económicos gamificados, las distintas herramientas que existen en la actualidad para conseguir rentabilidad en este tipo de planificaciones y en el Metaverso como oportunidad de negocio en el sector del entretenimiento.

Además, gracias a la resolución de situaciones complejas, logrará perfeccionar sus competencias a medida que va avanzando por los 10 módulos que incluye esta titulación. Así, en tan solo 12 meses de capacitación 100% online habrá logrado elevar su calidad profesional al máximo, algo que, sin duda, le abrirá muchas puertas en un mercado laboral creciente como es el del *Crypto-Gaming*.

Este Máster Título Propio se desarrolla a lo largo de 12 meses y se divide en 10 módulos:

Módulo 1	Blockchain
Módulo 2	DeFi
Módulo 3	NFT
Módulo 4	Análisis de Criptomonedas
Módulo 5	Redes
Módulo 6	Metaverso
Módulo 7	Plataformas Externas
Módulo 8	Análisis de variables en economías gamificadas
Módulo 9	Sistemas económicos gamificados
Módulo 10	Análisis de videojuegos <i>Blockchain</i>



¿Dónde, cuándo y cómo se imparte?

TECH ofrece la posibilidad de desarrollar este Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain de manera totalmente online. Durante los 12 meses que dura la especialización, el alumno podrá acceder a todos los contenidos de este programa en cualquier momento, lo que le permitirá autogestionar su tiempo de estudio.

Una experiencia educativa única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional y dar el salto definitivo.

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. Compatibilidad

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. NFTs
- 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. Arquitecturas 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



“

El curso de este programa te dará las claves para crear proyectos exitosos como Axie Infinity y liderar el sector de la criptografía P2E”

07

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

TECH Business School emplea el Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Este programa te prepara para afrontar retos empresariales en entornos inciertos y lograr el éxito de tu negocio.



Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0 para proponerle al directivo retos y decisiones empresariales de máximo nivel, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y empresarial más vigente.

“ *Aprenderás, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales.

Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

Nuestro sistema online te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios. Podrás acceder a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o móvil con conexión a internet.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra escuela de negocios es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades directivas

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas en alta dirección del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



08

Perfil de nuestros alumnos

El Máster Título Propio está dirigido a Graduados, Diplomados y Licenciados universitarios que hayan realizado previamente cualquiera de las siguientes titulaciones en el campo de las Ciencias Sociales y Jurídicas, Administrativas y Económicas.

La diversidad de participantes con diferentes perfiles académicos y procedentes de múltiples nacionalidades conforma el enfoque multidisciplinar de este programa.

También podrán realizar el Máster Título Propio los profesionales que, siendo titulados universitarios en cualquier área, cuenten con una experiencia laboral de dos años en el campo del Crypto-Gaming y la Economía Blockchain.





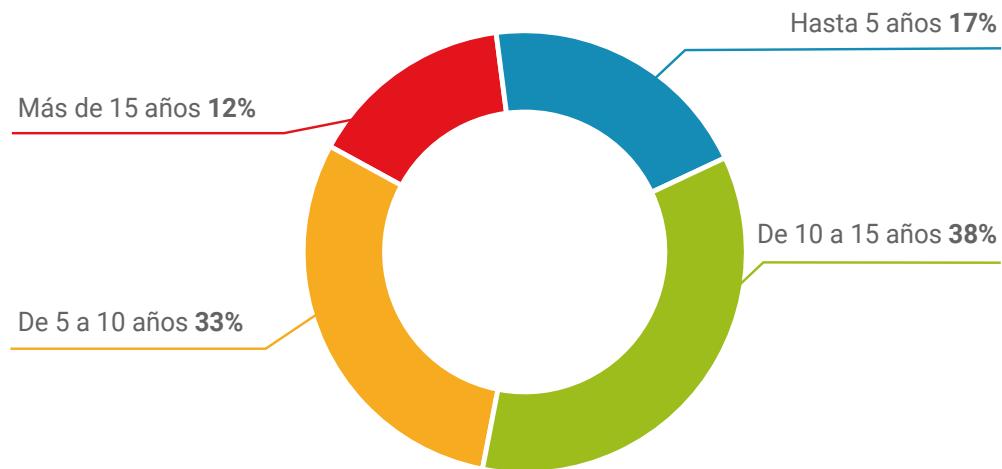
“

Una experiencia académica dinámica y adaptada a múltiples perfiles profesionales, pero diseñada con un único objetivo: que todos ellos puedan alcanzar el éxito en el entorno Crypto con su curso”

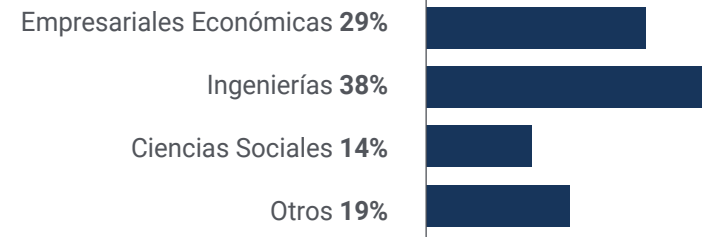
Edad media

Entre **35** y **45** años

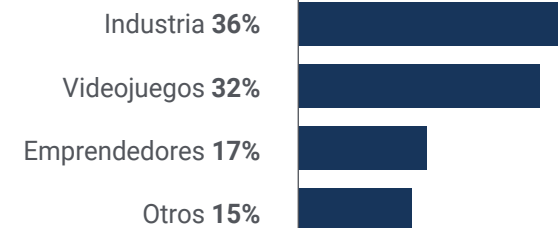
Años de experiencia



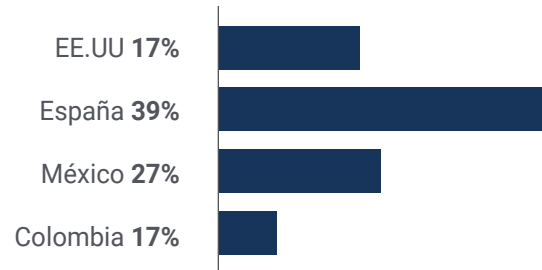
Formación



Perfil académico



Distribución geográfica



Rodrigo González

CEO en *Crypto-Gaming*

"Decidí emprender el curso de este Máster Título Propio cuando el entorno Crypto empezó a despegar. Siempre me han encantado los videojuegos y lo consideré una oportunidad inigualable para desarrollar mi propio proyecto. Gracias a todo lo que encontré en este programa pude cumplir mi sueño de alcanzar el éxito empresarial a través del lanzamiento de una estrategia gamificada basada en la Economía Blockchain y NFT. Sin lugar a duda, una experiencia que recomiendo y que repetiría si en el futuro considerase que quiero dedicar mi carrera profesional a otro ámbito"

09

Dirección del curso

TECH prioriza siempre en el diseño de los mejores cuadros docentes para cada una de sus titulaciones. Por ello, en este Máster Título Propio ha incluido a los mejores profesionales del ámbito *Crypto-Gaming*, versados en la Economía *Blockchain* y en el manejo de las principales redes informáticas que existen en la actualidad. Al tratarse de un claustro especializado en este sector, conocen al detalle las estrategias que mejores resultados han tenido hasta la actualidad, algo que compartirán con los egresados para que puedan desarrollar planificaciones empresariales en base a las tendencias de la industria y a las técnicas más efectivas y eficaces.



“

Contarás con el apoyo de un equipo docente del máximo nivel durante todo el transcurso de la experiencia académica, el cual, además, estará a tu disposición para resolver cualquier duda que te surja”

Dirección



D. Olmo Cuevas, Alejandro

- Diseñador de videojuegos y economías *Blockchain*
- Fundador de *Seven Moons Studios Blockchain Gaming*
- Fundador del proyecto Niide
- Diseñador de videojuegos y economías *Blockchain* para videojuegos
- Escritor de narrativa fantástica y prosa poética



Profesores

D. Gálvez González, Danko Andrés

- ♦ Asesor comercial de economía Blockchain y programador
- ♦ 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 y trabajadora social
- ♦ 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 en la Universidad de Santo Tomás
- ♦ Máster en Dirección Estratégica de Personas y Gestión Organizacional del Talento Humano
- ♦ Diplomada en Economía Social en la Universidad de Santiago de Chile

D. Olmo Cuevas, Víctor

- ♦ Economista de juego
- ♦ Cofundador, diseñador de Juego y economista de juego 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

10

Impacto para tu carrera

El curso de este Máster Título Propio proporcionará al egresado tanto el conocimiento como las habilidades necesarias para dominar cualquier tipo de oportunidad laboral que se le presente relacionada con el entorno *Crypto* especializado en videojuegos y en la Economía *Blockchain*. Gracias a ello, podrá demostrar su verdadero potencial a través del manejo exhaustivo de los principales softwares y herramientas, así como mediante la planificación exitosa de proyectos relacionados con las DeFi y los NFT en el sector *gaming* actual.



“

Incluir este programa en tu currículum te abrirá las puertas hacia un futuro laboral más próspero, en el que te lloverán las oportunidades para alcanzar los puestos de máximo prestigio”

¿Está preparado para dar el salto? Una excelente mejora profesional le espera

El Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar retos y decisiones empresariales en el ámbito gaming. Su objetivo principal es favorecer tu crecimiento personal y profesional. Ayudarte a conseguir el éxito.

Si quieres superarte a ti mismo, conseguir un cambio positivo a nivel profesional y relacionarte con los mejores, este es tu sitio.

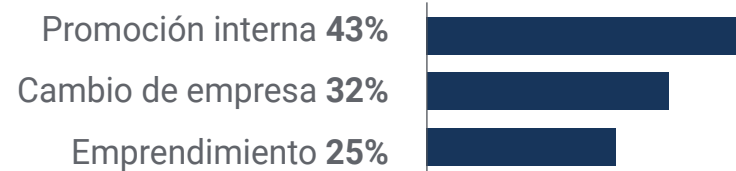
Una titulación que te dará acceso a una red de networking internacional, para que puedas conocer a profesionales de todo el mundo con tus mismas inquietudes.

Una experiencia académica a través de la cual podrás aumentar tus posibilidades de conseguir el aumento salarial que llevas persiguiendo durante mucho tiempo.

Momento del cambio



Tipo de cambio



Mejora salarial

La realización de este programa supone para nuestros alumnos un incremento salarial de más del **25,3%**



11

Beneficios para tu empresa

El diseño de este Máster Título Propio se ha llevado a cabo teniendo en cuenta las tendencias empresariales del sector actual, por lo que los egresados que lo superen en su totalidad podrán implementarlas a las entidades de la que formen parte. Gracias a ello, estarán preparados para enfrentarse a todo tipo de situaciones, incluidas las más complejas, desarrollando estrategias directivas efectivas, basadas en las técnicas más eficaces y en el empleo de las herramientas tecnológicas idóneas para conseguir siempre los mejores resultados.





“

Haz crecer a tu empresa mediante el uso de las principales aplicaciones DeFi y a través del diseño de wallets rentables basadas en títulos del máximo nivel como Splinterlands o The Sandbox”

Desarrollar y retener el talento en las empresas es la mejor inversión a largo plazo.

01

Crecimiento del talento y del capital intelectual

El profesional aportará a la empresa nuevos conceptos, estrategias y perspectivas que pueden provocar cambios relevantes en la organización.

02

Retención de directivos de alto potencial evitando la fuga de talentos

Este programa refuerza el vínculo de la empresa con el profesional y abre nuevas vías de crecimiento profesional dentro de la misma.

03

Construcción de agentes de cambio

Será capaz de tomar decisiones en momentos de incertidumbre y crisis, ayudando a la organización a superar los obstáculos.

04

Incremento de las posibilidades de expansión internacional

Gracias a este programa, la empresa entrará en contacto con los principales mercados de la economía mundial.



05

Desarrollo de proyectos propios

El profesional puede trabajar en un proyecto real o desarrollar nuevos proyectos en el ámbito de I + D o Desarrollo de Negocio de su compañía.

06

Aumento de la competitividad

Este Experto Universitario dotará a sus profesionales de competencias para asumir los nuevos desafíos e impulsar así la organización.

12

Titulación

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



“

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

Este **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

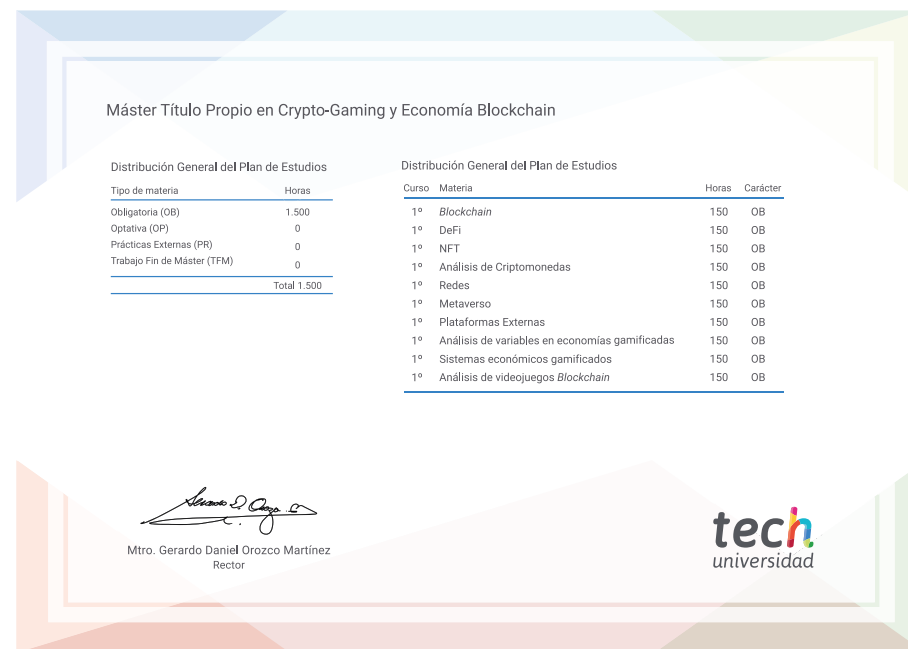
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **12 meses**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Título Propio Crypto-Gaming y Economía Blockchain

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía Blockchain

