

Programa Avançado

Blockchain para Videogames e Metaverso



Programa Avançado Blockchain para Videogames e Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/programa-avancado/programa-avancado-blockchain-videogames-metaverso

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificado

pág. 30

01

Apresentação

Em 2016, foram criados os videogames *Blockchain*, ou seja, os jogadores podem ganhar dinheiro através de criptomoedas. Dominar o atual cenário tecnológico é complexo devido à velocidade de transformação do ambiente Metaverso. A crescente popularidade das NFTs no mundo virtual está obrigando os profissionais de TI a se adaptar e crescer com estas novas tendências de consumo. O potencial de rentabilidade de projetos emergentes é uma grande atração para muitas indústrias, tanto em videogames quanto em qualquer outro contexto. Devido a este fator, a figura de um especialista em *Blockchain* para Videogames e Metaverso torna-se essencial. Graças ao modo 100% online deste programa de estudos, os estudantes adquirirão as habilidades necessárias para enfrentar qualquer desafio empresarial, sejam eles empregados ou autônomos.



“

Os NFTs são vistos como a resposta digital para colecionadores. Dirija sua carreira para o estudo do Blockchain para Videogames e domine o mercado virtual”

O Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso é capaz de explorar, analisar e prever as tendências de ascensão e queda do mundo virtual, o que posiciona o cientista da computação em um nível superior como um especialista nestes ambientes.

O crescimento imparável e a aposta de grandes marcas internacionais e nacionais no *Blockchain*, gera um círculo interessante de aumento da oferta e da demanda que força o recrutamento maciço de especialistas na área.

Artistas analógicos e desenvolvedores de videogames deram um salto no último ano para os NFTs, aproveitando o empurrão de milhões de dólares que está recebendo. Este curso proporciona aos estudantes a visão e os conceitos necessários para internalizar a estrutura do Metaverso e da arquitetura *Blockchain*.

Graças ao modo sala de aula virtual, os profissionais de TI que desejam atualizar seu aprendizado no Metaverso serão capazes de combinar seu trabalho diário com o curso. A TECH garante qualidade e conteúdo atualizado, que pode ser visualizado e baixado de qualquer dispositivo 24 horas por dia, 7 dias por semana.

Este **Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em criptomoedas, *Blockchain* e Videogames
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Esta é sua chance de se aprofundar nos mercados Blockchain para Videogames e ver seu futuro crescer"

“

Do conforto de sua própria casa, você está a apenas um clique de alcançar o conhecimento e as técnicas mais procuradas no cenário tecnológico atual”

O corpo docente deste curso inclui profissionais da área que transferem a experiência do seu trabalho para este curso, além de especialistas reconhecidos de sociedades científicas de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

A estrutura deste programa se concentra na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surjam ao longo do curso acadêmico. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo realizado por especialistas reconhecidos.

Aprenda como funciona a tecnologia Bitcoin, e distinga se são cadeias públicas, privadas ou híbridas.

Conheça e domine o processo de geração de um Smart Contract, suas possibilidades de crescimento e viabilidade.



02 Objetivos

Uma base sólida é necessária para apoiar a tomada de decisões em investimentos em *Blockchain* e mais especificamente, em videogames. Qualquer iniciativa irrefletida ou não fundamentada pode levar a erros irreversíveis e perdas de capital. Através de casos reais e com a ajuda dos especialistas mais consolidados no panorama técnico-virtual, os estudantes se aprofundarão em conceitos do Metaverso, que lhes permitirão dominar um mercado em expansão que move milhões de *Tokens*, e aplicá-los em novos cenários de trabalho.



“

Atingir novos objetivos, abrir a mente e posicionar-se como referência no setor de TI é possível graças à TECH”



Objetivos gerais

- ◆ Identificar de forma sistemática e aprofundada como funciona a tecnologia *Blockchain*, desenvolvendo como suas vantagens e desvantagens estão ligadas ao modo de funcionamento de sua arquitetura
- ◆ Contrastar os aspectos do *Blockchain* com as tecnologias convencionais utilizadas nas diversas aplicações para as quais a tecnologia *Blockchain* foi direcionada
- ◆ Analisar as principais características das finanças descentralizadas no âmbito da economia *Blockchain*
- ◆ Estabelecer as características fundamentais dos *Tokens* não fungíveis, seu funcionamento e implantação desde o seu surgimento até o presente
- ◆ Compreender a ligação de NFTs com o *Blockchain* y e examinar estratégias para gerar e extrair valor de *Tokens* não fungíveis
- ◆ Expor as características das principais criptomoedas, seu uso, níveis de integração com a economia global e projetos de gamificação virtual



Você descobrirá para que servem as Wallets, que hierarquia elas têm, dependendo se são Hot ou Cold, e que aplicabilidade elas têm, dependendo dos mercados Blockchain"





Objetivos específicos

Módulo 1. *Blockchain*

- ◆ Identificar os componentes da tecnologia *Blockchain*
- ◆ Determinar as vantagens do *Blockchain* em projetos de empreendedorismo
- ◆ Selecionar os tipos de redes a doc. com os objetivos propostos ao planejar um projeto de economia gamificada
- ◆ Escolher e gerenciar uma *Wallet* (Carteira Digital)

Módulo 2. *Metaverso*

- ◆ Analisar a forma de imersão de jogo através da análise de custos, recursos tecnológicos e objetivos de empreendimentos futuros
- ◆ Categorizar os espaços dentro de um *Metaverso* com base em seu lugar no sistema econômico
- ◆ Formular postos de trabalhos relacionados ao sistema econômico do *Metaverso*
- ◆ Gerenciar sistemas *Landing* dentro de um *Metaverso*

Módulo 3. *Análise de videogames Blockchain*

- ◆ Discernir quais são as estratégias econômicas que têm apresentado maior estabilidade e rentabilidade nos atuais projetos de mercado
- ◆ Identificar margens de estabilidade e lucratividade em projetos de economia gamificada
- ◆ Dominar as tendências do mercado no jogo *Blockchain* com base em sua participação, estabilidade e lucratividade

03

Direção do curso

Cada dia a tecnologia *Blockchain* avança a passos largos. Por isso, o assunto deve acompanhar as exigências do mercado. A seleção da estrutura do Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso, foi cuidadosamente estudada e escolhida para garantir que os estudantes desenvolvam as técnicas e habilidades que os farão estar na vanguarda, e garantir o domínio da estrutura e viabilidade do mundo virtual. As metodologias empregadas resultam no progresso do aprendizado diário, de acordo com os exigentes padrões de qualidade da TECH.



“

A imersão no Metaverso só pode ser fluida e adquirida por meio de profissionais que colocam seus conhecimentos em prática todos os dias com seus projetos pessoais e profissionais”

Direção



Sr. Alejandro Olmo Cuevas

- ♦ Game designer e economias Blockchain para videogames
- ♦ Fundador da Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Fundador do projeto Niide
- ♦ Escritor de narrativa fantástica e prosa poética

Professores

Sra. María Jesús Gálvez González

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

Sr. Víctor Olmo Cuevas

- ♦ Co-fundador, Game Designer e Game Economist na Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Web designer e jogador profissional
- ♦ Jogador profissional e professor de Poker Online
- ♦ Designer gráfico na Arvato Services Bertelsmann
- ♦ Analista de projetos e investidor na Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ♦ Técnico de Laboratório Químico
- ♦ Designer gráfico



04

Estrutura e conteúdo

Na TECH, valorizamos a conciliação familiar e profissional. Assim, o programa de estudos é ministrado durante 6 meses e é dividido em 3 blocos no modo 100% online, permitindo que os alunos aprendam de forma fácil e interativa. Através de conteúdo multimídia, leituras complementares e simulações de casos reais, o corpo docente gerará, quase de forma nativa, os conceitos-chave que permitirão ao aluno concluir o curso consolidando sua posição de especialista em Blockchain para Videogames e Metaverso.



“

A segurança de controlar e gerenciar os aspectos mais recônditos do Metaverso, você o obterá com o melhor pessoal docente e com a TECH"

Módulo 1. Blockchain

- 1.1. Blockchain
 - 1.1.1. Blockchain
 - 1.1.2. A nova economia Blockchain
 - 1.1.3. Descentralização como base da economia Blockchain
- 1.2. Tecnologia Blockchain
 - 1.2.1. Blockchain de Bitcoin
 - 1.2.2. Processo de validação, poder de computação
 - 1.2.3. Hash
- 1.3. Tipos de Blockchain
 - 1.3.1. Cadeia pública
 - 1.3.2. Cadeia privada
 - 1.3.3. Cadeia híbrida ou federada
- 1.4. Tipos de redes
 - 1.4.1. Rede centralizada
 - 1.4.2. Redes distribuída
 - 1.4.3. Rede descentralizada
- 1.5. Smart Contracts
 - 1.5.1. Smart Contract
 - 1.5.2. Processo de geração de um Smart Contract
 - 1.5.3. Exemplos e aplicações de um Smart Contract
- 1.6. Wallets
 - 1.6.1. Wallets
 - 1.6.2. Utilidade e importância de uma Wallet
 - 1.6.3. Hot & Cold Wallet
- 1.7. Economia Blockchain
 - 1.7.1. Vantagens da economia Blockchain
 - 1.7.2. Nível de risco
 - 1.7.3. Gas Fee
- 1.8. Segurança
 - 1.8.1. Revolução nos sistemas de segurança
 - 1.8.2. Transparência absoluta
 - 1.8.3. Ataques à Blockchain

- 1.9. Tokenização
 - 1.9.1. Tokens
 - 1.9.2. Tokenização
 - 1.9.3. Modelos Tokenizados
- 1.10. Aspectos legais
 - 1.10.1. Como a arquitetura afeta a capacidade de regulação
 - 1.10.2. Jurisprudência
 - 1.10.3. Legislações atuais sobre Blockchain

Módulo 2. Metaverso

- 2.1. Metaverso
 - 2.1.1. Metaverso
 - 2.1.2. Impacto na economia mundial
 - 2.1.3. Impacto no desenvolvimento de economias gamificadas
- 2.2. Formas de acessibilidade
 - 2.2.1. VR
 - 2.2.2. Computadores
 - 2.2.3. Dispositivos móveis
- 2.3. Tipos de Metaverso
 - 2.3.1. Metaverso tradicional
 - 2.3.2. Metaverso Blockchain Centralizado
 - 2.3.3. Metaverso Blockchain Descentralizado
- 2.4. Metaverso como um espaço de trabalho
 - 2.4.1. Ideia de trabalho dentro do Metaverso
 - 2.4.2. Criação de serviços dentro do Metaverso
 - 2.4.3. Pontos críticos a considerar ao gerar empregos
- 2.5. Metaverso como espaço de socialização
 - 2.5.1. Sistemas de interação com o usuário
 - 2.5.2. Mecânica de socialização
 - 2.5.3. Formas de rentabilidade
- 2.6. Metaverso como um espaço de entretenimento
 - 2.6.1. Espaços de Treinamento no Metaverso
 - 2.6.2. Método de administração de espaços de treinamento
 - 2.6.3. Categorias de espaços de treinamento no Metaverso

2.7. Sistema de compra e locação de espaços no Metaverso

2.7.1. *Lands*

2.7.2. Leilões

2.7.3. Venda direta

2.8. *Second Life*

2.8.1. *Second Life* como pioneiro na indústria do Metaverso

2.8.2. Mecânica do jogo

2.8.3. Estratégias de monetização usadas

2.9. *Decentraland*

2.9.1. *Decentraland* como o Metaverso mais lucrativo já registrado

2.9.2. Mecânica do jogo

2.9.3. Estratégias de monetização usadas

2.10. Meta

2.10.1. Meta, a empresa com maior impacto no desenvolvimento de um Metaverso

2.10.2. Impactos no mercado

2.10.3. Detalhes do Projeto

Módulo 3. Análise de videogames *Blockchain*

3.1. *Star Atlas*

3.1.1. Mecânica do jogo

3.1.2. Sistema econômico

3.1.3. Usabilidade

3.2. *Outer Ring*

3.2.1. Mecânica do jogo

3.2.2. Sistema econômico

3.2.3. Usabilidade

3.3. *Axie Infinity*

3.3.1. Mecânica do jogo

3.3.2. Sistema econômico

3.3.3. Usabilidade

3.4. *Splinterlands*

3.4.1. Mecânica do jogo

3.4.2. Sistema econômico

3.4.3. Usabilidade

3.5. *R-Planet*

3.5.1. Mecânica do jogo

3.5.2. Sistema econômico

3.5.3. Usabilidade

3.6. *Ember Sword*

3.6.1. Mecânica do jogo

3.6.2. Sistema econômico

3.6.3. Usabilidade

3.7. *Big Time*

3.7.1. Mecânica do jogo

3.7.2. Sistema econômico

3.7.3. Usabilidade

3.8. *Gods Unchained*

3.8.1. Mecânica do jogo

3.8.2. Sistema econômico

3.8.3. Usabilidade

3.9. *Illuvium*

3.9.1. Mecânica do jogo

3.9.2. Sistema econômico

3.9.3. Usabilidade

3.10. *Upland*

3.10.1. Mecânica do jogo

3.10.2. Sistema econômico

3.10.3. Usabilidade



A análise dos videogames Blockchain, suas mecânicas de jogo, seu sistema econômico e sua usabilidade, fará parte de seu trabalho diário como profissional de TI”

05 Metodologia

Esta capacitação oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modelo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



O aluno aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes empresariais reais.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é uma capacitação de ensino intensiva, criada do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, sendo este um passo decisivo para alcançar o sucesso. O método do caso, técnica que constitui as bases deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja seguida.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”

O método de estudo de caso foi o sistema de aprendizagem mais utilizado nas melhores faculdades de ciências Informática do mundo desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os alunos de Direito pudessem aprender a lei não apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar situações reais realmente complexas para que eles tomassem decisões e fizessem juízos de valor fundamentados sobre como resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que nos deparamos no método de caso, um método de aprendizagem orientado à ação. Ao longo do programa, os alunos irão se deparar com diversos casos reais. Terão que integrar todos os seus conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é a única com licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 graduados universitários com um sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, habilidades gerenciais, ciências do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história ou mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de alunos universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos não somente como organizar informações, ideias, imagens e memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa de estudos estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa de estudos, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi elaborado especificamente para o programa de estudos pelos especialistas que irão ministra-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que colocamos à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



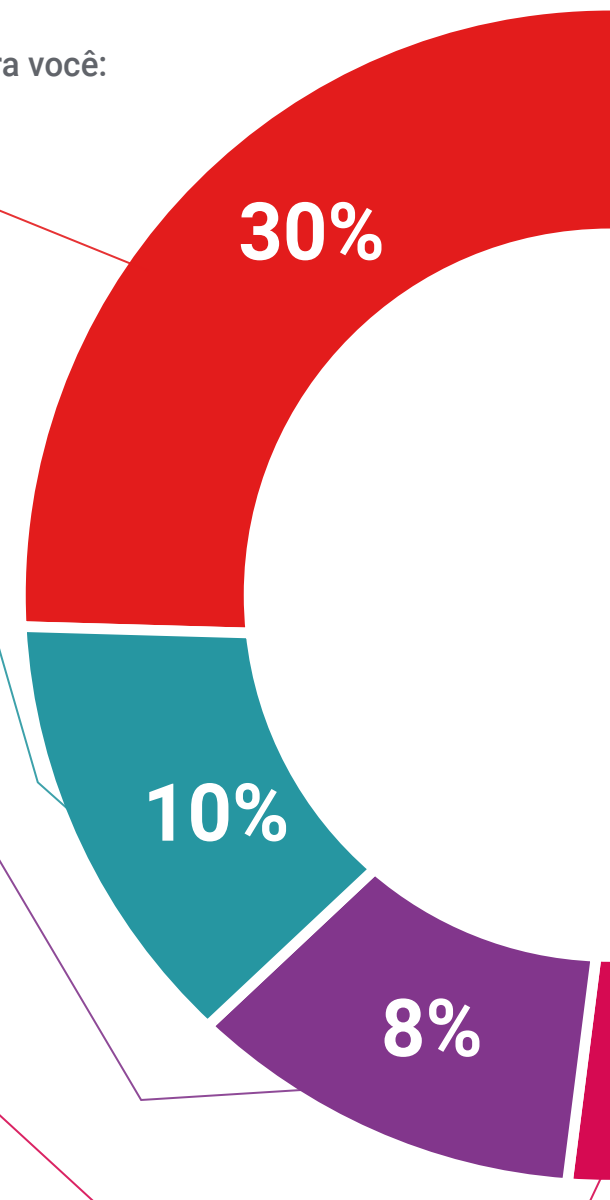
Práticas de aptidões e competências

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



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar sua capacitação.





Case studies

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especificamente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais, a fim de reforçar o conhecimento. Este sistema educacional exclusivo de apresentação de conteúdo multimídia, foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

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

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

Título: **Programa Avançado de Blockchain para Videogames e Metaverso**

Nº de Horas Oficiais: **450h**



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

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado

Blockchain
para Videogames
e Metaverso

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Blockchain para Videogames e Metaverso