

Programa Avançado

Metaverso e Economia Gamificada



Programa Avançado Metaverso e Economia Gamificada

- » 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-metaverso-economia-gamificada

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

Não apenas o Facebook (agora Meta), decidiu apostar no Metaverso, Google, Nvidia e Microsoft estão confiando grandes fortunas para o desenvolvimento deste conceito de mundo virtual. A recente abordagem cinematográfica, com filmes como "Ready Player One", nos aproxima desta ideia como um estilo de vida viável, possível e cada vez mais próximo. Os videogames baseados nos mercados *Blockchain* estão estabelecendo os caminhos de desenvolvimento que todo cientista da computação deve estar ciente e liderar. Este programa de estudos permite que os estudantes tenham um avanço nos conceitos que gradualmente ocuparão mais espaço e tempo no mundo real, permitindo que se especializem nos ambientes Metaverso como um sistema essencial para o desenvolvimento da economia gamificada. Apesar de seu aspecto abstrato, o conteúdo será fácil de entender graças ao método de ensino utilizado, que prioriza a abordagem do *Relearning*, combinando casos reais e atuais nos diferentes módulos.





“

Nunca um mundo abstrato gerou um interesse tão tangível. Vá em frente e domine cada canto do Metaverso”

A profissão de TI é exigente e deve se concentrar na educação contínua e na reciclagem de conceitos teóricos e práticos. Este Programa Avançado de Metaverso e Economia Gamificada, permite a quem o estuda, aprofundar o conceito de que cada vez mais CEOs estão investindo e que os sistemas sociais e interpessoais estão mudando a um ritmo vertiginoso, tudo começando por ter visão através de óculos de realidade virtual e outros elementos que teletransportam o usuário para esse mundo virtual.

Uma vez entendida a arquitetura do Metaverso, um novo mundo de possibilidades econômicas se abrirá para o aluno através da gamificação. O programa de estudos deste curso é composto dentro de uma estrutura teórica, cobrindo os últimos desenvolvimentos e ferramentas técnicas, que aproximam os estudantes dos profissionais do setor, proporcionando-lhes o melhor e mais atualizado ensino em primeira mão.

A TECH aproxima o cientista da computação desta nova posição de trabalho emergente e florescente através do ensino 100% online, oferecendo a possibilidade de combinar a vida pessoal com o curso mais inovador. Graças à metodologia pedagógica *Relearning*, você não terá que despender longas horas de estudo para passar todo o conteúdo deste programa de estudos.

Este **Programa Avançado de Metaverso e Economia Gamificada** 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



A TECH oferece a você a possibilidade de empreender no mundo virtual, sem ter que renunciar à sua vida cotidiana, graças à sua modalidade 100% online"

“

Aprenda como administrar os sistemas de Landing dentro de um metaverso com os professores mais qualificados do mundo acadêmico”

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.

Torne-se um especialista no funcionamento do DEX, economias descentralizadas e NFTs.

Estagnar na TI em geral não faz com que você se destaque da concorrência. É hora de se destacar com conhecimento inovador.

NFT
NON-FUNGIBLE TOKEN

02

Objetivos

Este Programa Avançado de Metaverso e Economia Gamificada capacita os estudantes para liderar projetos tecnológicos inovadores, para manter-se atualizados com os últimos desenvolvimentos do mercado e para trabalhar de forma autônoma. Este programa de estudos amplia o leque de oportunidades de trabalho para cientistas da computação, aproximando-os das últimas tendências sociais de consumo e videogames, que estão liderando os investimentos das empresas mais renomadas do planeta. Além disso, o estudante será capaz de colocar em prática os conceitos adquiridos sobre criptomoedas, economias descentralizadas e NFTs. É o passo definitivo em direção à reciclagem profissional e um compromisso com a Economia Gamificada.



“

Você não conhece nenhum especialista em Metaverso e Economia Gamificada. Isso significa que esta é a sua chance de se destacar no setor de TI”

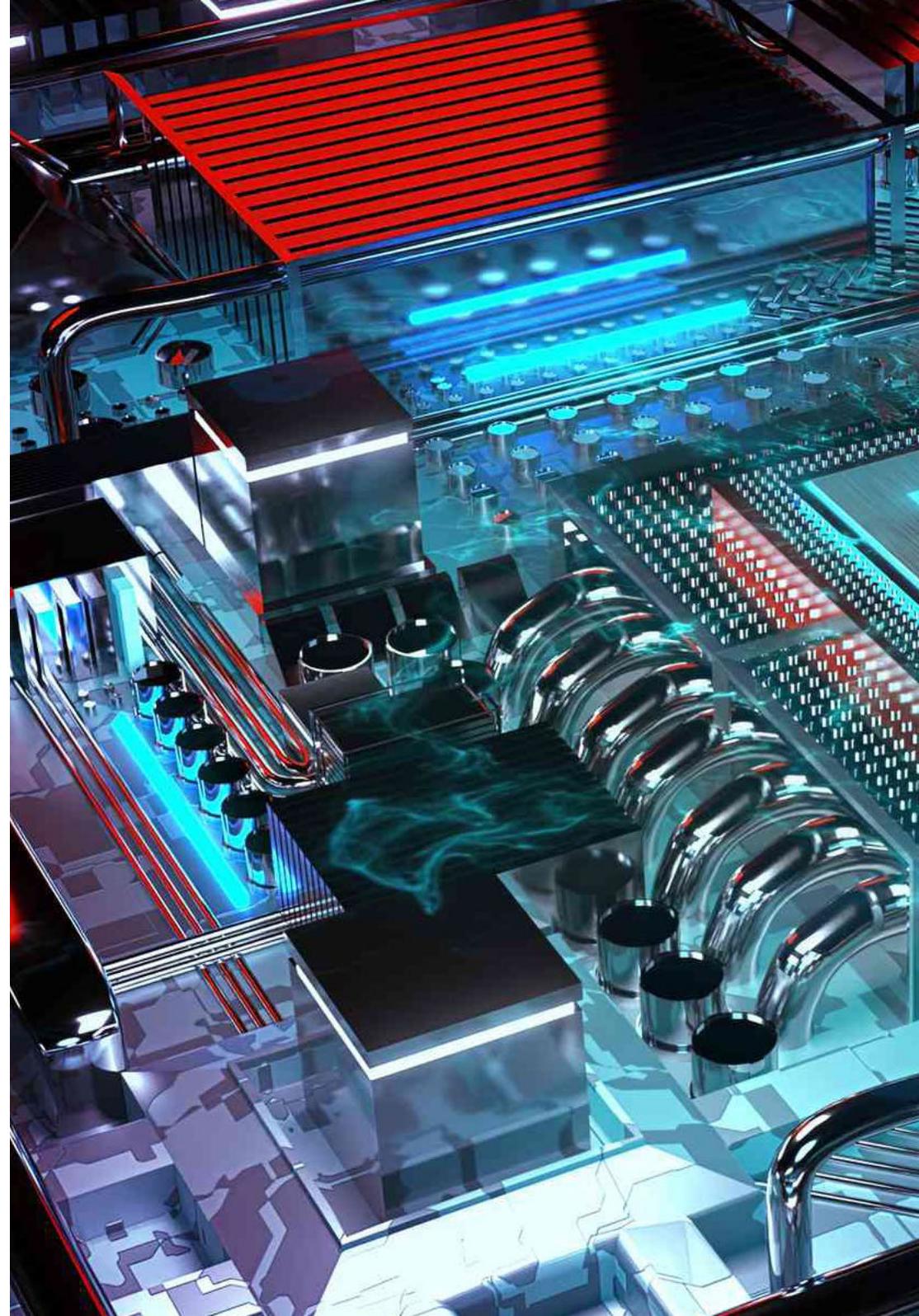


Objetivos gerais

- ◆ 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 ao *Blockchain* 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



Lidere projetos inovadores, nutra suas habilidades profissionais e desenvolva técnicas de Soft Skills para completar seu aprendizado"





Objetivos específicos

Módulo 1. 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 2. Plataformas externas

- ◆ Conhecer as ferramentas das principais plataformas que oferecem serviços relacionados a criptomoedas, *Blockchain*, economias descentralizadas e NFT
- ◆ Utilizar plataformas externas para aumentar a geração de valor dentro de um projeto de jogo *Blockchain*
- ◆ Compreender o funcionamento dos DEX

Módulo 3. Análise de variáveis em economias gamificadas

- ◆ Categorizar elementos dentro de um jogo em relação à sua incidência na economia do jogo final
- ◆ Identificar os graus que admitem dentro de sua categoria as variáveis econômicas dentro de um jogo
- ◆ Compreender as relações proporcionais e inversamente proporcionais entre duas ou mais variáveis econômicas
- ◆ Identificar os componentes da tecnologia *Blockchain*

03

Direção do curso

O corpo docente que ministra este Programa Avançado de Metaverso e Economia Gamificada foi selecionado através de um rigoroso processo curricular, para garantir aos estudantes a mais alta qualidade e inovação no curso a ser ensinado. É uma equipe de especialistas com uma vida profissional dedicada à pesquisa do Metaverso e da Economia Gamificada. A TECH assegura o conteúdo teórico aplicável a casos reais para melhorar a compreensão, e a adaptação destes a possíveis futuros projetos pessoais e profissionais que possam surgir para o cientista da computação, oferecendo a possibilidade de baixar e revisar o conteúdo tantas vezes quantas forem necessárias durante os 6 meses do programa de estudos.





“

*Está em suas mãos pegar a chave
que abre as portas para outros mundos,
o Metaverso já é uma realidade”*

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



04

Estrutura e conteúdo

Trata-se de um programa de estudos elaborado por e para esta capacitação em Metaverso e Economia Gamificada, razão pela qual o foco do curso é a especialização do cientista da computação no mundo virtual. O conteúdo do curso é dividido em 3 módulos, o que permitirá aos estudantes estruturar sua aprendizagem e assimilar os conceitos por blocos de forma ordenada. A TECH aposta no método *Relearning*, que se baseia na repetição de conceitos, para que os estudantes possam internalizar o curso mais rapidamente, com pleno desenvolvimento das habilidades que lhes permitam tomar as decisões corretas.





“

Impulsione sua carreira profissional investindo tempo no aprendizado dos novos contextos do Metaverso e da Economia Gamificada, onde e quando você quiser”

Módulo 1. Metaverso

- 1.1. Metaverso
 - 1.1.1. Metaverso
 - 1.1.2. Impacto na economia mundial
 - 1.1.3. Impacto no desenvolvimento de economias gamificadas
- 1.2. Formas de acessibilidade
 - 1.2.1. VR
 - 1.2.2. Computadores
 - 1.2.3. Dispositivos móveis
- 1.3. Tipos de Metaverso
 - 1.3.1. Metaverso tradicional
 - 1.3.2. Metaverso *Blockchain* Centralizado
 - 1.3.3. Metaverso *Blockchain* Descentralizado
- 1.4. Metaverso como um espaço de trabalho
 - 1.4.1. Ideia de trabalho dentro do Metaverso
 - 1.4.2. Criação de serviços dentro do Metaverso
 - 1.4.3. Pontos críticos a considerar ao gerar empregos
- 1.5. Metaverso como espaço de socialização
 - 1.5.1. Sistemas de interação com o usuário
 - 1.5.2. Mecânica de socialização
 - 1.5.3. Formas de rentabilidade
- 1.6. Metaverso como um espaço de entretenimento
 - 1.6.1. Espaços de Treinamento no Metaverso
 - 1.6.2. Método de administração de espaços de treinamento
 - 1.6.3. Categorias de espaços de treinamento no Metaverso



- 1.7. Sistema de compra e locação de espaços no Metaverso
 - 1.7.1. *Lands*
 - 1.7.2. Leilões
 - 1.7.3. Venda direta
- 1.8. *Second Life*
 - 1.8.1. *Second Life* como pioneiro na indústria do Metaverso
 - 1.8.2. Mecânica do jogo
 - 1.8.3. Estratégias de monetização usadas
- 1.9. *Decentraland*
 - 1.9.1. *Decentraland* como o Metaverso mais lucrativo já registrado
 - 1.9.2. Mecânica do jogo
 - 1.9.3. Estratégias de monetização usadas
- 1.10. Meta
 - 1.10.1. Meta, a empresa com maior impacto no desenvolvimento de um Metaverso
 - 1.10.2. 1.11.2.1. Impactos no mercado
 - 1.10.3. Detalhes do Projeto

Módulo 2. Plataformas externas

- 2.1. DEX
 - 2.1.1. Características
 - 2.1.2. Utilidade
 - 2.1.3. Implementação em economias gamificadas
- 2.2. *Swaps*
 - 2.2.1. Características
 - 2.2.2. Principais *Swaps*
 - 2.2.3. Implementação em economias gamificadas
- 2.3. Oráculos
 - 2.3.1. Características
 - 2.3.2. Principais *Swaps*
 - 2.3.3. Implementação em economias gamificadas

- 2.4. *Staking*
 - 2.4.1. *Liquidity Pool*
 - 2.4.2. *Staking*
 - 2.4.3. *Farming*
- 2.5. Ferramentas para o desenvolvimento de *Blockchain*
 - 2.5.1. *Geth*
 - 2.5.2. *Mist*
 - 2.5.3. *Truffle*
- 2.6. Ferramentas para o desenvolvimento de *Blockchain: Embark*
 - 2.6.1. *Embark*
 - 2.6.2. *Ganache*
 - 2.6.3. *Blockchain Testnet*
- 2.7. Estudos de Marketing
 - 2.7.1. *DefiPulse*
 - 2.7.2. *Skew*
 - 2.7.3. *Trading View*
- 2.8. *Tracking*
 - 2.8.1. *CoinTracking*
 - 2.8.2. *CryptoCompare*
 - 2.8.3. *Blackfolio*
- 2.9. *Bots de Tradings*
 - 2.9.1. *Aspectos*
 - 2.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 2.9.3. *AlgoTrader*
- 2.10. Ferramentas de mineração
 - 2.10.1. *Aspectos*
 - 2.10.2. *NiceHash*
 - 2.10.3. *What to Mine*

Módulo 3. Análise de variáveis em economias gamificadas

- 3.1. Variáveis econômicas gamificadas
 - 3.1.1. Vantagens da fragmentação
 - 3.1.2. Semelhanças com a economia real
 - 3.1.3. Critérios de divisão
- 3.2. Pesquisas
 - 3.2.1. Individualidades
 - 3.2.2. Por grupos
 - 3.2.3. Globais
- 3.3. Recursos
 - 3.3.1. Por *Game-Desing*
 - 3.3.2. Tangíveis
 - 3.3.3. Intangíveis
- 3.4. Entidades
 - 3.4.1. Jogadores
 - 3.4.2. Entidades de recurso único
 - 3.4.3. Entidades de recurso múltiplo
- 3.5. Fontes
 - 3.5.1. Condições de geração
 - 3.5.2. Localização
 - 3.5.3. Taxa de produção
- 3.6. Saídas
 - 3.6.1. Consumíveis
 - 3.6.2. Custos de manutenção
 - 3.6.3. *Time Out*
- 3.7. Conversores
 - 3.7.1. NPC
 - 3.7.2. Manufatura
 - 3.7.3. Circunstâncias especiais

- 3.8. Troca
 - 3.8.1. Mercados públicos
 - 3.8.2. Lojas particulares
 - 3.8.3. Mercados externos
- 3.9. Experiência
 - 3.9.1. Mecânica de Aquisição
 - 3.9.2. Aplicar a mecânica da experiência às variáveis econômicas
 - 3.9.3. Penalidades e limites de experiência
- 3.10. *Deadlocks*
 - 3.10.1. Ciclo de recursos
 - 3.10.2. Vinculando variáveis econômicas com *Deadlocks*
 - 3.10.3. Aplicar *Deadlocks* na mecânica do jogo

“

Você sabe que o conceito Metaverso está aqui para ficar. O que você está esperando para redirecionar sua carreira para o termo de que todos estão falando?”

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.



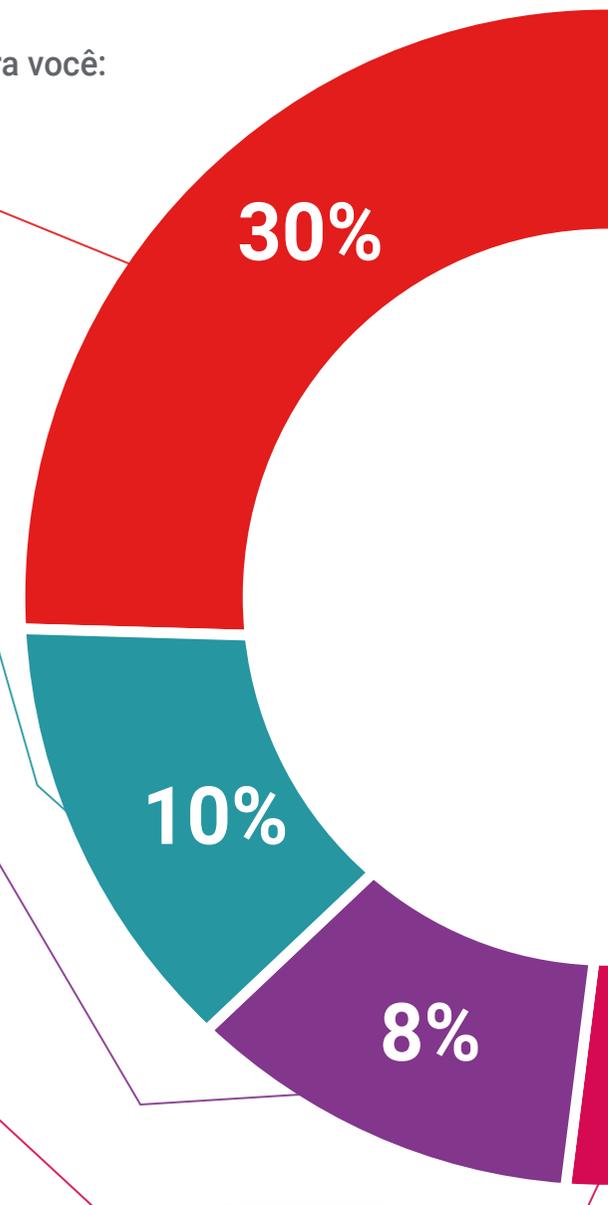
Práticas de aptidões e competências

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 Metaverso e Economia Gamificada 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 Metaverso e Economia Gamificada** 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 emprego, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Metaverso e Economia Gamificada**

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 comunidade
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado Metaverso e Economia Gamificada

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

Programa Avançado

Metaverso e Economia Gamificada