

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/videogame/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

Mark Zuckerberg (Facebook) fez uma grande aposta com o projeto Metaverso, enquanto outros vão além, como Chris DeWolfe (Myspace), que prevê que os videogames baseados em *Blockchain* serão o lugar escolhido pelas pessoas para socializar. Os grandes CEOs de empresas de tecnologia marcam o caminho que todo profissional de videogame deve conhecer. Por esta razão, este programa de estudos proporciona aos alunos uma capacitação no ambiente metaverso como um sistema essencial no desenvolvimento da economia gamificada. A complexidade dos conceitos será facilmente diluída com o modelo pedagógico *Relearning*, que combina casos reais com a repetição de conteúdo.



“

Conecte seu projeto de videogame ao metaverso e comece um negócio em um setor em expansão, graças a este Programa Avançado”

O programa de estudos em Metaverso e Economia Gamificada foi pensado para profissionais de videogames que optam por ampliar seus olhares em seus títulos e decidem entrar de cabeça em um universo com grandes possibilidades de empreender e prosperar.

A equipe especializada e com experiência em projetos Blockchain ficará responsável de mostrar ao profissional os benefícios e pontos críticos deste mercado emergente, ao qual milhões de pessoas ingressam diariamente. Diante de um cenário de mudança e expansão, o conteúdo deste ensino incorpora os mais recentes desenvolvimentos e ferramentas de análise que permitem examinar as possibilidades do metaverso, bem como as plataformas externas que oferecem serviços para produtos hospedados no Blockchain.

A aplicação prática no setor gaming proporcionada por esta capacitação é uma garantia para o profissional que procura o impulso necessário para lançar o seu projeto. O modelo pedagógico oferecido pela TECH com uma ampla variedade de conteúdo multimídia e na modalidade online permite que os alunos façam este curso com a comodidade de poder acessá-lo em qualquer lugar e hora.

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



Comece com um conhecimento sólido do ambiente Metaverso, para que o seu projeto seja uma aposta segura”

“

Seja mais que um empreendedor, seja um estrategista no Metaverso. Aplique todo o conhecimento deste Programa Avançado no seu dia a dia e tenha sucesso na sua profissão”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece 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.

O setor de videogames exige profissionais qualificados. Atualize-se com este Programa Avançado.

Esta é a sua hora. Prepare-se para lançar com sucesso seu videogame no Metaverso.



02

Objetivos

Este Programa Avançado de Metaverso e Economia Gamificada mostrará ao profissional de videogames a ampla variedade de possibilidades que esse ambiente digital oferece atualmente. Assim, ao final deste curso, os alunos poderão estabelecer estratégias de imersão de projetos no ambiente Metaverso e conhecer ferramentas das principais plataformas que oferecem serviços relacionados a criptomoedas, *Blockchain*, economias descentralizadas e NFT. A simulação de casos reais permitirá ao profissional colocar em prática os conceitos adquiridos e obter melhor preparo em um mercado de trabalho exigente.



“

As empresas de tecnologia estão promovendo projetos de videogames em ambientes Metaverso. Capacite-se e faça parte de suas equipes”



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* 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



O sistema pedagógico da TECH favorece o aprendizado e ajuda a conciliar a vida pessoal com o estudo”





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 leciona os cursos da TECH foi escolhido após um processo de seleção minucioso, a fim de oferecer aos alunos uma educação de elite e de qualidade ao alcance de todos. Neste Programa Avançado, o corpo docente tem prestígio no setor de *Crypto-Gaming*, garantindo assim um aprendizado completo e multidisciplinar. Os alunos terão à sua disposição, durante os seis meses deste programa de estudos, uma equipe de especialistas e líderes relevantes numa área inovadora.

NI
GAM



FT
MING

“

*O corpo docente multidisciplinar
deste Programa Avançado abrirá as
portas para o setor de Crypto-Gaming”*

Direção



Sr. Alejandro Olmo Cuevas

- ♦ Fundador da Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- ♦ Fundador do projeto Niide
- ♦ Designer de jogos e economias *Blockchain* para videogames
- ♦ 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

O conteúdo deste Programa Avançado foi elaborado seguindo os rigorosos critérios do corpo docente que o compõe. O profissional de videogame que fizer esta capacitação terá acesso a um plano de estudos dividido em três módulos que lhe permitirá conhecer em detalhes o ambiente Metaverso, para posteriormente focar em plataformas externas e concluir com a análise das estratégias econômicas a serem aplicadas com um projeto de *Crypto-Gaming*. O material multimídia proporcionado nesta capacitação, juntamente com a metodologia *Relearning* tornam os temas apresentados divertidos e fáceis de compreender.



062 651 401 352 871 040 246

01 03 04 06 05 00
12 14 16 18 19 12 11

7984 1
4562 1
ABM JR

714 435 51 5 59511
4562 2*2 159 4691
ABM M UO OLV KN OMJL

7904 1503 2183 3038 8422
4562 1023 1576 4661 1467
ABM JRV OLV HKR LMJ UAD

135 51 5 59311
4542 272 156 4661
ABM J RO OLV KK LMJL
JST GFK POL

014 135
4562
ABM

0104 1365 5135 5951	1248 1396 9754	744 005 5135 5951
4562 2992 1556 4661	8542 8756 3221	1248 1396 9754 345 9612
ABM JRO OLV LKK LMJ	1425 6359 44 98	8745 9632 1542
BYTHE OAKU PJJB JHKL	KH HKI DYBTPA	4562 2992 1556 4661
DSFLDFLK A DISRL IO LH	VHNI PK KERR	2 8756 3221 8546 896
1425 6359 44 98 31 21	23 96 78 55 13	744 005 9632
7845 7842 46635	5415 8520 0321	JRO OLV
4122 9465 89330	98 65 22 47 03	6359 44 98

81

56

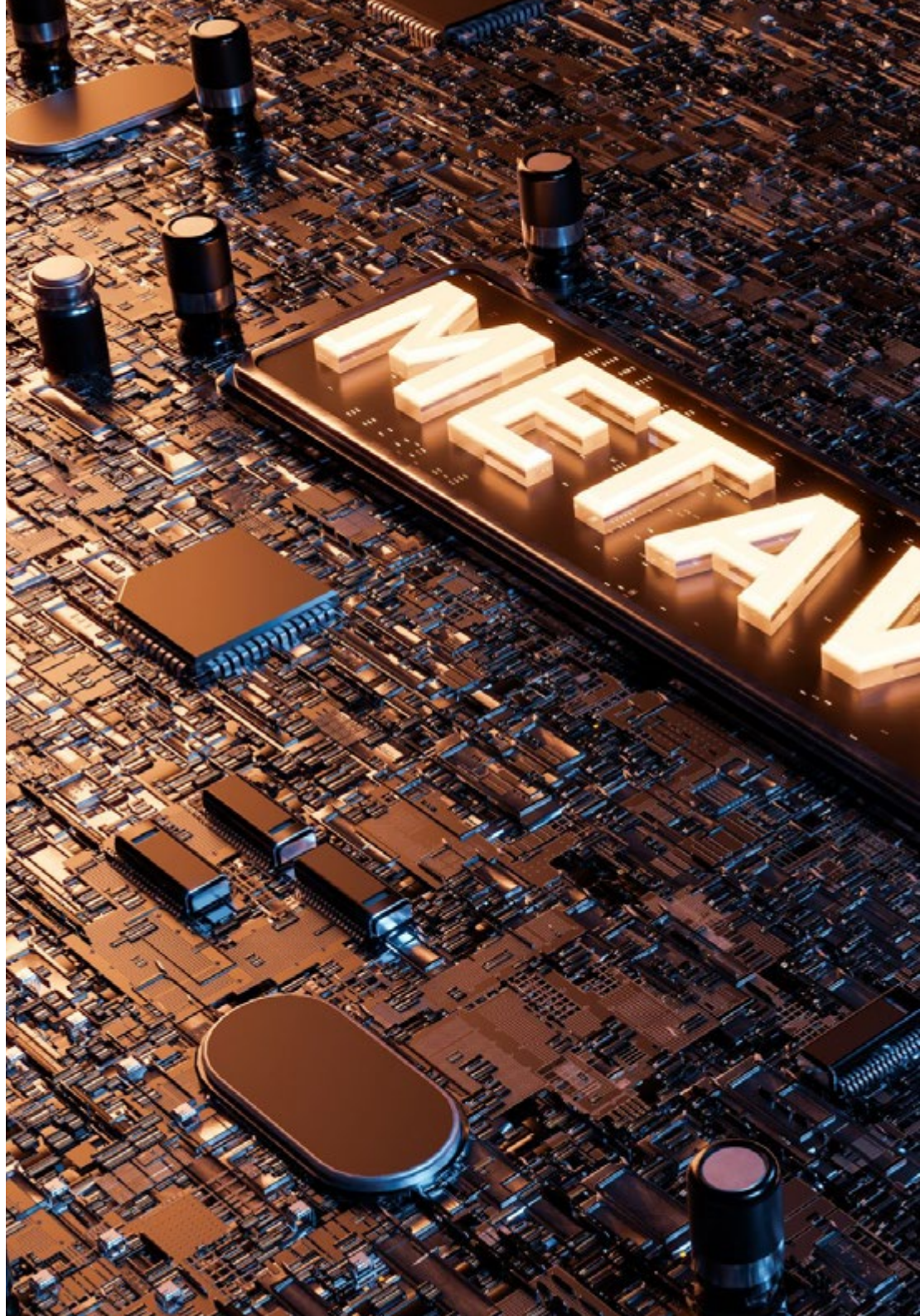
“

Este Programa Avançado fornece todas as ferramentas necessárias para você empreender com sucesso no ambiente de Crypto-Gaming”

305 2145 5658 8422
023 1576 4661 1467
V OLV HKR LMJ UAD

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* Descentralizados
- 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. 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-Design*
 - 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

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo 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.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado 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 em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

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

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de 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 abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

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

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos 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 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, 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 estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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



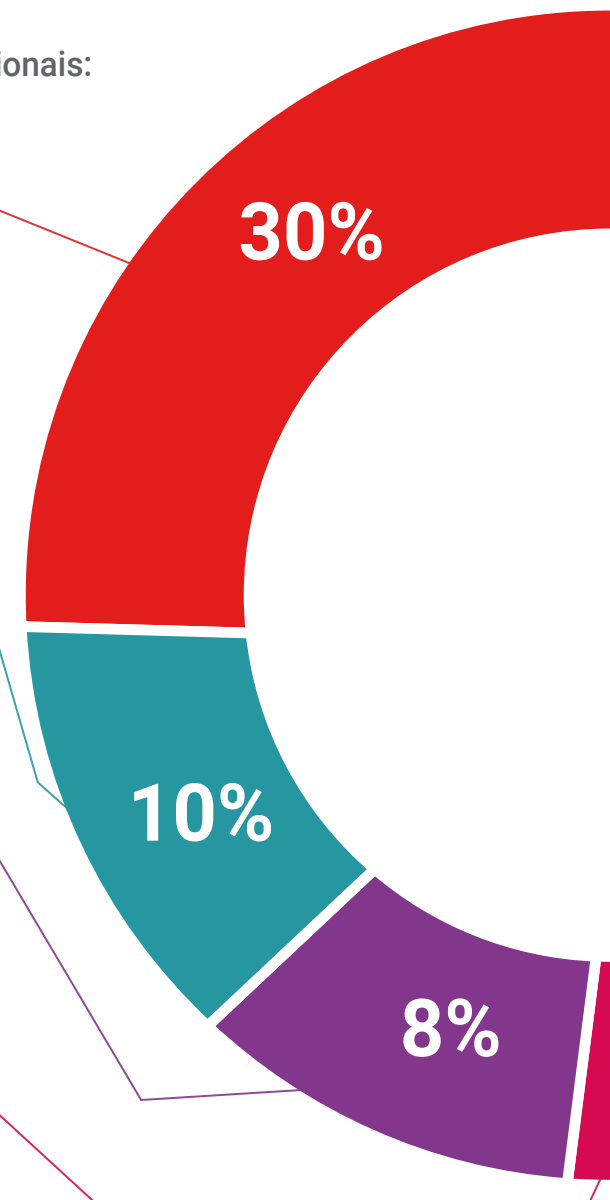
Práticas de habilidades e competências

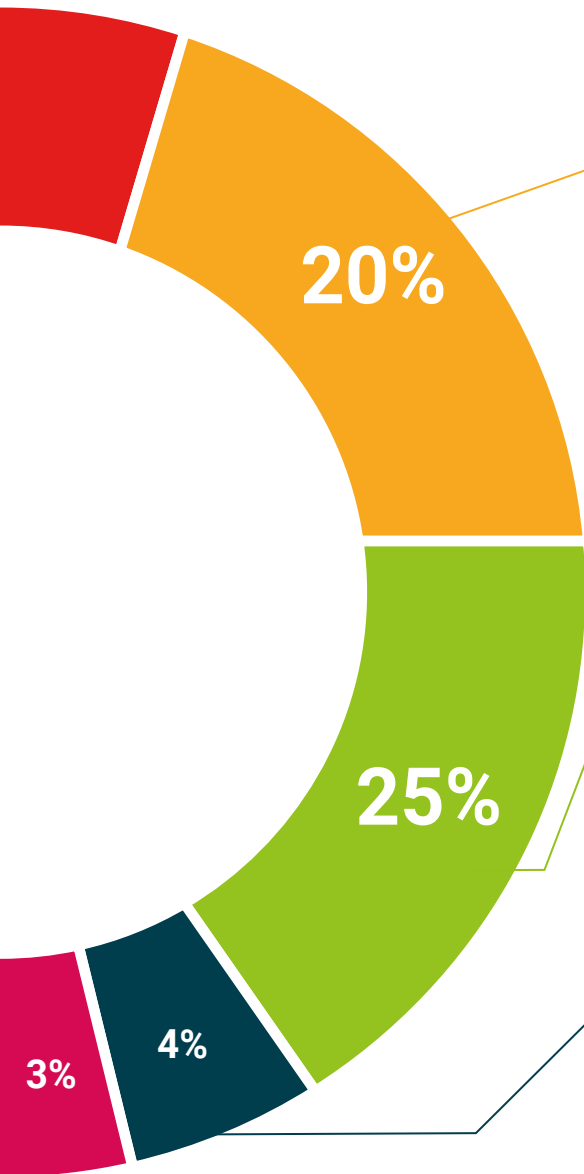
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do 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 para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que 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 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 empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

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

N.º 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

