

# Experto Universitario

## Análisis de Criptomonedas y Blockchain



## Experto Universitario

### Análisis de Criptomonedas y Blockchain

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-analisis-criptomonedas-blockchain](http://www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-analisis-criptomonedas-blockchain)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 01

# Presentación

La industria de los videojuegos sigue transformándose para adaptarse a unos *gamers* exigentes en la calidad de los títulos, pero también en un sector ávido de novedades. En esta fase de crecimiento se encuentra esta área con la introducción de las criptomonedas y *Blockchain*. El actual panorama abre un escenario excelente para los profesionales del videojuego que busquen especialización en un campo con proyección. En esta enseñanza un panel de expertos profundizará en sector emergente, que requiere de un exhaustivo conocimiento del sistema financiero y de las redes dentro de las cuales emprender un proyecto gamificado. Todo ello con la ventaja, de ser 100% online, y ofrecer flexibilidad al profesional para adquirir los conocimientos desde cualquier parte del mundo.







“

*Las criptomonedas imperan en el sector de los videojuegos. No te quedes atrás y especialízate con este Experto Universitario un área en alza”*

La revalorización de videojuegos como Axie Infinity, Gala o Alien Words en el último año demuestra el gran potencial de los títulos que aprovechan el impulso de las criptomonedas y la *Blockchain* para dominar el mercado con más crecimiento de las últimas décadas en el sector gaming.

El profesional de los videojuegos que domine con suma destreza las finanzas de las divisas virtuales y su desarrollo gracias al *Blockchain* escalará en una industria que demanda de personal especializado. Con este escenario surge este Experto Universitario que aporta al alumnado las últimas novedades del sector y las herramientas de análisis que permitan conocer las variaciones de las diferentes criptomonedas, su potencial actual y en un futuro para llevar a cabo un emprendimiento en el sector de los videojuegos.

Un equipo docente profesional con experiencia en proyectos *Blockchain* forma parte de esta titulación que capacitará al alumnado en un campo con gran proyección. Además, el modelo de enseñanza 100% online que ofrece TECH da libertad para poder ajustar la carga lectiva al ritmo que desee. Desde cualquier dispositivo con conexión a internet se podrá acceder al aula virtual y el contenido multimedia que enriquece esta titulación.

Este **Experto Universitario en Análisis de Criptomonedas y Blockchain** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- » El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en criptomonedas, *Blockchain* y videojuegos
- » Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- » Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- » Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- » Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- » La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

“

*Visualiza mejor que tu competencia el mercado de criptomonedas y prepara la estrategia más acertada para tu proyecto en el sector gaming”*

“

*Evalúa con agudeza las diferentes estrategias para obtener el máximo de beneficios en el sector de gamificación empleando la tecnología Blockchain y criptomonedas”*

*El equipo docente te aportará un material exhaustivo y actualizado del sector Crypto-Gaming, para que triunfes en tu carrera profesional.*

*Hazte fuerte en un sector de la gamificación en auge. Especialízate con este Experto Universitario.*

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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



# 02 Objetivos

El constante cambio de las criptomonedas y el *Blockchain* obliga al profesional de los videojuegos, que quiera poner en marcha cualquier iniciativa basada en esta tecnología, a estar al tanto de las últimas novedades. Por ello, esta titulación aporta no sólo un conocimiento general sobre el paradigma tecnológico actual, sino que permite al alumnado discriminar entre las diferentes criptomonedas, *wallet* y redes más optimas y sus características principales de cada una de ellas. Las simulaciones de casos prácticos capacitarán, una vez finalizada la enseñanza, al profesional para operar en entornos gamificados.







“

*Grandes compañías ya rentabilizan sus proyectos Crypto-Gaming. Especialízate. Te quieren en su equipo”*

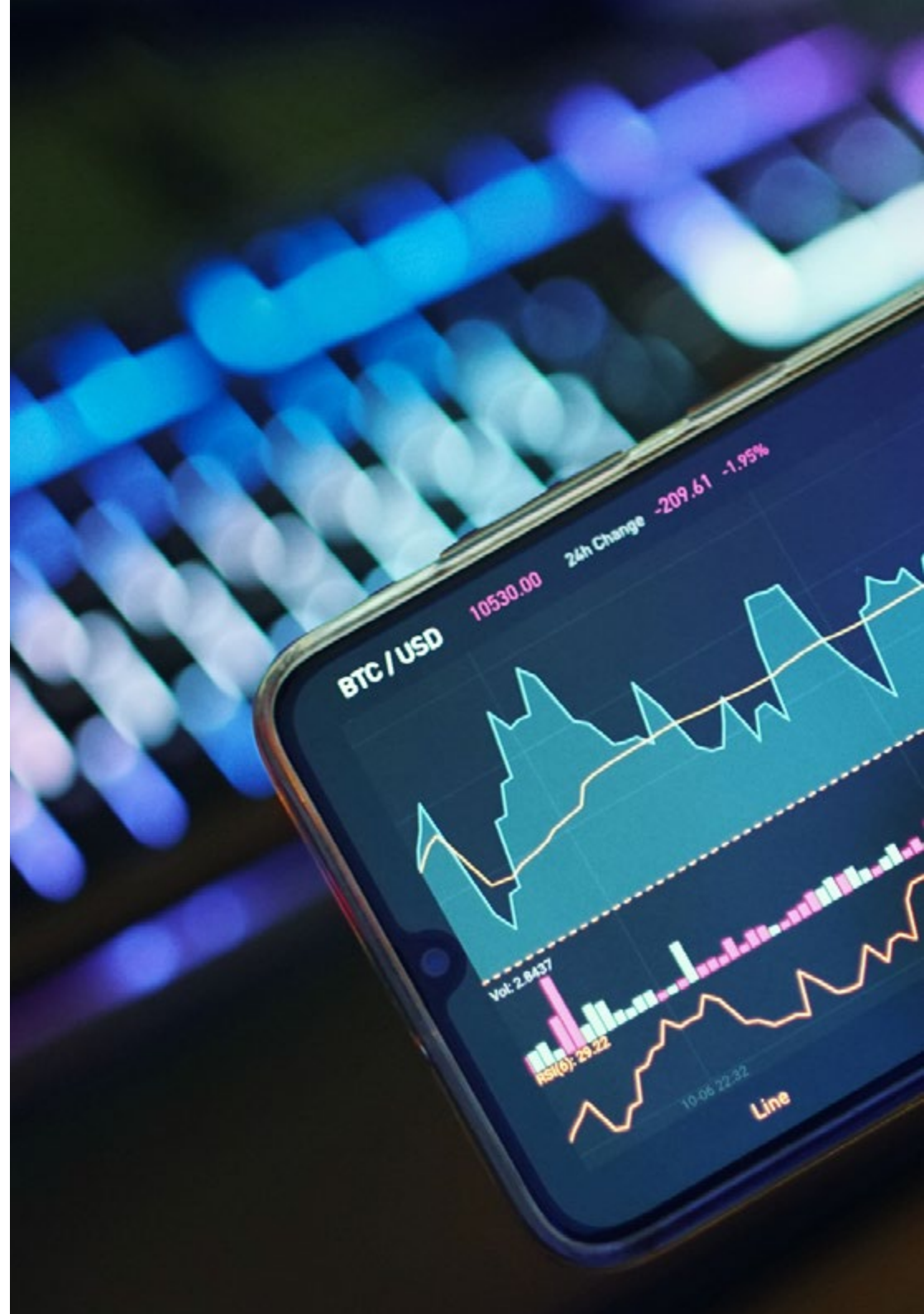


## Objetivos generales

- » 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
- » Contrastar los aspectos de la *Blockchain* con las tecnologías convencionales empleadas en las diversas aplicaciones a las que la tecnología *Blockchain* se ha llevado
- » Analizar las principales características de las finanzas descentralizadas en el marco de la economía *Blockchain*
- » Establecer las características fundamentales de los tokens no fungibles, su funcionamiento y despliegue desde su aparición hasta la actualidad
- » Comprender la vinculación de los NFT con *Blockchain* y examinar las estrategias para generar y extraer valor de los tokens no fungibles
- » Exponer las características de las principales criptomonedas, su uso, niveles de integración con la economía global y proyectos virtuales de gamificación



*La metodología de enseñanza de TECH mejora la comprensión de los contenidos con el empleo de tecnología multimedia”*







## Objetivos específicos

### Módulo 1. *Blockchain*

- » Identificar los componentes de la tecnología *Blockchain*
- » Determinar ventajas de la *Blockchain* en proyectos de emprendimiento
- » Seleccionar tipos de redes ad hoc. con los objetivos propuestos al planificar un proyecto de economía gamificada
- » Elegir y administrar una *wallet* (Cartera digital)

### Módulo 2. Análisis de Criptomonedas

- » Discriminar las criptomonedas que más se adecuen a los emprendimientos futuros
- » Realizar estimaciones de comportamiento de las criptomonedas
- » Interpretar alzas y desplomes de las criptomonedas
- » Establecer criterios en la selección de *Stablecoins*

### Módulo 3. Redes

- » Discriminar la selección de redes óptima a los fines propuestos en un futuro emprendimiento, a través de los ejemplos de uso y características principales de cada una de ellas
- » Comprender el funcionamiento de las redes y establecer una estrategia a partir de ellas
- » Desarrollar planes para mejorar la accesibilidad nivel usuario a partir de las redes

03

# Dirección del curso

TECH ofrece al profesional de los videojuegos un contenido didáctico de calidad, que responde a la demanda de las empresas del sector. Para confeccionarlo se ha apoyado en un equipo docente con experiencia y competencias multidisciplinares en el campo del *Crypto-Gaming*. Así, el alumnado irá de la mano de expertos que trabajan con proyectos *Blockchain* y dominan esta materia con gran precisión.



Non-f  
token

M

The image features a dark background with a grid pattern. In the upper right, a large, stylized letter 'M' is visible. Below it, the text 'Non-f' and 'token' is written in a glowing, 3D-style font. The overall aesthetic is futuristic and digital.



FTT  
Inungible

“

*Un cuadro docente con experiencia en el sector  
Crypto-Gaming será tu gran aliado. Con ellos  
alcanzarás tus objetivos”*

## Dirección



### D. Olmo Cuevas, Alejandro

- 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 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

### D. Olmo Cuevas, Víctor

- » 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



# 04

## Estructura y contenido

El profesional de los videojuegos que desee formar parte del sector *Crypto-Gaming* debe sustentar la base de sus proyectos en unos conocimientos sólidos. En este Experto Universitario se profundizan en los conceptos claves de la tecnología *Blockchain* aplicados a situaciones reales. La aparente complejidad inicial desaparece a medida que transcurre esta enseñanza con el modelo pedagógico de TECH, donde el alumnado dispone de un sistema *Relearning*. Este facilita la comprensión del contenido mediante la reiteración de los mismos. El resultado es un aprendizaje sencillo y práctico para el profesional de los videojuegos.







“

*Los contenidos sustentados en casos reales te facilitarán la comprensión de los temas abordados en este Experto Universitario”*



## 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. Análisis de Criptomonedas

- 2.1. *Bitcoin*
  - 2.1.1. *Bitcoins*
  - 2.1.2. El *Bitcoin* como indicador de mercado
  - 2.1.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 2.2. *Altcoins*
  - 2.2.1. Principales características y diferencias respecto al *Bitcoin*
  - 2.2.2. Impacto en el mercado
  - 2.2.3. Análisis de proyectos vinculantes
- 2.3. *Ethereum*
  - 2.3.1. Principales características y funcionamiento
  - 2.3.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
  - 2.3.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 2.4. *Binance Coin*
  - 2.4.1. Principales características y funcionamiento
  - 2.4.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
  - 2.4.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas

- 2.5. *Stablecoins*
  - 2.5.1. Características
  - 2.5.2. Proyectos en funcionamiento a partir de *Stablecoins*
  - 2.5.3. Usos de las *Stablecoins* en economías gamificadas
- 2.6. Principales *Stablecoins*
  - 2.6.1. USDT
  - 2.6.2. USDC
  - 2.6.3. BUSD
- 2.7. *Trading*
  - 2.7.1. *Trading* en economías gamificadas
  - 2.7.2. Cartera equilibrada
  - 2.7.3. Cartera desequilibrada
- 2.8. *Trading*: DCA
  - 2.8.1. DCA
  - 2.8.2. *Trading* posicional
  - 2.8.3. *Daytrading*
- 2.9. Riesgos
  - 2.9.1. Formación de precios
  - 2.9.2. Liquidez
  - 2.9.3. Economía mundial
- 2.10. Aspectos legales
  - 2.10.1. Regulación de minería
  - 2.10.2. Derechos de consumidores
  - 2.10.3. Garantía y seguridad

## Módulo 3. Redes

- 3.1. La revolución de los *Smart Contract*
  - 3.1.1. El nacimiento de los *Smart Contract*
  - 3.1.2. Alojamiento de aplicaciones
  - 3.1.3. Seguridad en los procesos informáticos
- 3.2. Metamask
  - 3.2.1. Aspectos
  - 3.2.2. Impacto en la accesibilidad
  - 3.2.3. Manejo de activos en Metamask
- 3.3. Tron
  - 3.3.1. Aspectos
  - 3.3.2. Aplicaciones alojadas
  - 3.3.3. Desventajas y beneficios
- 3.4. Ripple
  - 3.4.1. Aspectos
  - 3.4.2. Aplicaciones alojadas
  - 3.4.3. Desventajas y beneficios
- 3.5. Ethereum
  - 3.5.1. Aspectos
  - 3.5.2. Aplicaciones alojadas
  - 3.5.3. Desventajas y beneficios
- 3.6. Polygon MATIC
  - 3.6.1. Aspectos
  - 3.6.2. Aplicaciones alojadas
  - 3.6.3. Desventajas y beneficios



- 3.7. Wax
  - 3.7.1. Aspectos
  - 3.7.2. Aplicaciones alojadas
  - 3.7.3. Desventajas y beneficios
- 3.8. ADA Cardano
  - 3.8.1. Aspectos
  - 3.8.2. Aplicaciones alojadas
  - 3.8.3. Desventajas y beneficios
- 3.9. Solana
  - 3.9.1. Aspectos
  - 3.9.2. Aplicaciones alojadas
  - 3.9.3. Desventajas y beneficios
- 3.10. Proyectos y migraciones
  - 3.10.1. Redes adecuadas al proyecto
  - 3.10.2. Migraciones
  - 3.10.3. *Crosschain*



*Súbete a la ola del Cypto-Gaming con la seguridad de poseer los conocimientos esenciales para emprender con éxito”*

05

# 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”*



## En TECH empleamos el Método del Caso

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”*



*Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.*



*El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Global University te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Global University utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

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

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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.*

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 universidad 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, se combinan 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 capacitación, 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 y competencias

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



#### 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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas 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.





06

# Titulación

El Experto Universitario en Análisis de Criptomonedas y *Blockchain* garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título Experto Universitario expedido por TECH Global University.





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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Experto Universitario en Análisis de Criptomonedas y Blockchain** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (**boletín oficial**). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Experto Universitario en Análisis de Criptomonedas y Blockchain**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**







## Experto Universitario Análisis de Criptomonedas y Blockchain

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Experto Universitario

## Análisis de Criptomonedas y Blockchain