

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía
Blockchain para Videojuegos



Máster Título Propio Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/master/master-crypto-gaming-economia-blockchain-videojuegos

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 14

04

Dirección del curso

pág. 18

05

Estructura y contenido

pág. 24

06

Metodología de estudio

pág. 34

07

Titulación

pág. 44

01

Presentación

El *Blockchain*, NFT y criptomonedas se postulan como la gran revolución futura de los videojuegos. Las grandes compañías como Ubisoft o Square Enix no han ignorado el potencial de estas nuevas tecnologías, realizando inversiones destacables y comprometiéndose a abrir camino hacia futuros proyectos con grandes oportunidades. Esto abre un panorama de especialización excelente para los profesionales del mundo de los videojuegos, pues los que posean los conocimientos más avanzados y asentados en *Crypto-Gaming* tendrán una ventaja competitiva considerable para incluso liderar el desarrollo de los videojuegos del futuro. Elaborado por un panel de expertos en el mundo de la Economía *Blockchain*, este programa presenta las claves, información y conocimientos más importantes para posicionarse como un destacado especialista en *Crypto-Gaming*. Todo ello con la ventaja, además, de ser 100% online y compatible con toda clase de responsabilidades profesionales o personales.





“

Sé el futuro de los videojuegos gracias a las oportunidades que se te abrirán dominando el Blockchain, NFT y Crypto-Gaming con este programa”

La influencia del *Blockchain* y las nuevas economías virtuales en torno a Criptomonedas, NFT y otros activos está ya haciéndose notar en casi todos los sectores. Tanto es así que incluso Facebook ha cambiado su nombre a Meta para reflejar una apuesta de futuro segura y confiable en el metaverso. Los videojuegos no son un sector ajeno a estos cambios y las grandes compañías empiezan a mostrar cada vez más interés en un área con amplias miras de futuro.

Sistemas gamificados como Alien Worlds, R-Planet o Axie Infinity son solo una muestra del potencial y atractivo que generan estos videojuegos para personas de todo el mundo. El profesional del *gaming* que domine ampliamente el mercado de criptomonedas, NFT, metaverso y sistemas *Blockchain* poseerá los conocimientos necesarios para liderar los grandes títulos del futuro o crear incluso los suyos propios en un entorno de fomento del emprendimiento excepcional.

Con esta motivación surge, precisamente, este Máster Título Propio de TECH, en el que se recogen los avances, herramientas y teoría más avanzada en torno al *Crypto-Gaming*. Un panel de profesionales con experiencia en proyectos *Blockchain* y confección de economías gamificadas ha elaborado 10 módulos de completo conocimiento con los que profundizar en variables económicas gamificadas, análisis de criptomonedas, NFT, DeFi, *Blockchain* y muchos más campos imprescindibles para todo profesional de los videojuegos que quiera especializarse.

Además, el alumno cuenta con la ventaja de poder distribuir el mismo la carga lectiva según desee. TECH ha eliminado tanto las clases presenciales como los horarios prefijados, otorgando una flexibilidad total para compaginar este programa con cualquier tipo de actividad exigente ya sea a nivel personal o profesional. Los contenidos se pueden descargar desde el aula virtual hacia todo dispositivo con conexión a internet, pudiendo estudiarlos desde la comodidad de la tablet, ordenador o incluso smartphone de preferencia. También, este itinerario académico destaca por integrar una exclusivas *Masterclasses*, dirigidas por un experto Director Invitado Internacional, diseñadas para actualizar al alumnado sobre las últimas tendencias de la Economía *Blockchain*.

Este **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos** 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



No dejes pasar la oportunidad e incorpórate a este programa de TECH que integra exclusivas Masterclasses sobre Crypto-Gaming de la mano de un experto Director Invitado Internacional”

“

No dejes escapar una oportunidad única de acceder a un material moderno y exhaustivo, adaptado tanto a los retos actuales del Crypto-Gaming como a las oportunidades inminentes para alcanzar el éxito”

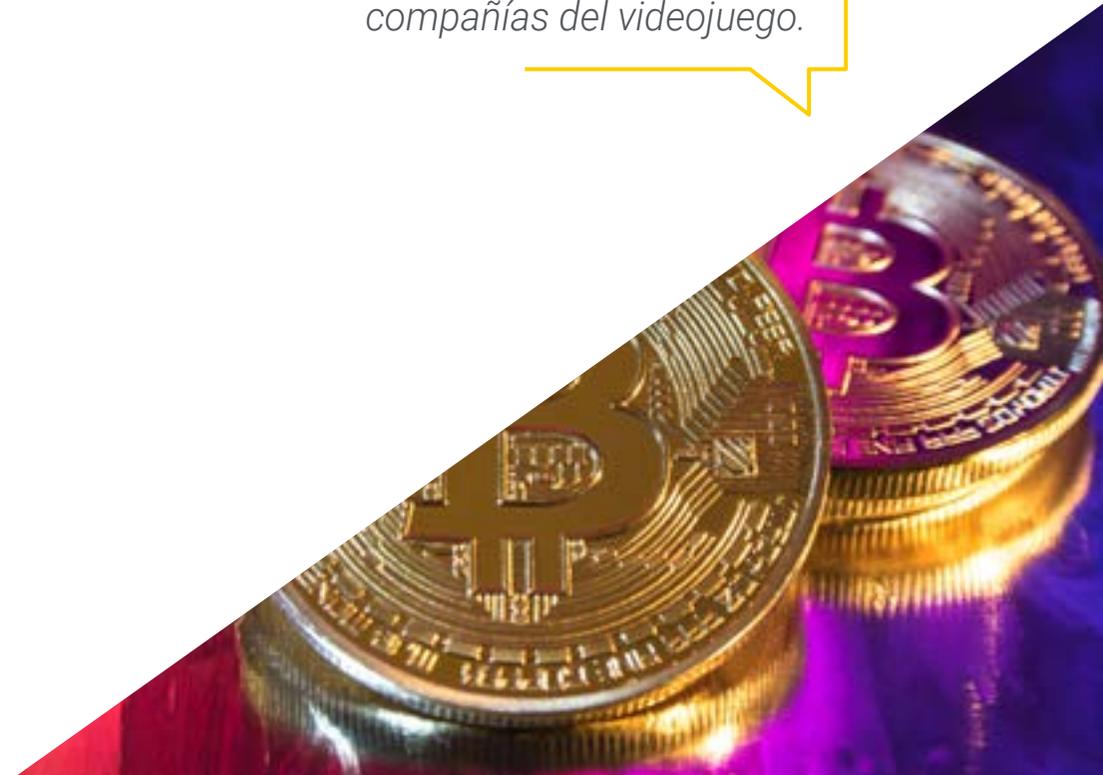
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Examina en profundidad las diferentes estrategias y métodos para sacar la máxima rentabilidad a la tecnología Blockchain y minado de criptomonedas en entornos gamificados.

Todo el material didáctico al que tendrás acceso te servirá como guía de referencia en tus proyectos de Crypto-Gaming, ya sean de iniciativa propia o en alguna de las grandes compañías del videojuego.



02 Objetivos

Siendo el mundo de las criptomonedas y el *Blockchain* uno en constante cambio y evolución, la necesidad de disponer de las últimas novedades en este entorno se vuelve fundamental para alcanzar un gran status profesional. Por ello este programa no se centra solo en la propia teoría al respecto, sino que profundiza en el análisis de los principales casos de éxito de *Crypto-Gaming* para ofrecer una contextualización y visión práctica única. Así, el objetivo de este programa es dotar al profesional de los videojuegos de las herramientas y técnicas con las que sortear las dificultades en Economía *Blockchain*, tanto presentes como futuras, con pericia y conocimientos perfeccionados.



stylów Wydajność

description" style="clear: both; margin: 0; padding: 0; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px; width: 100%; height: 100%;">

ft: 5px;"></div>

label>

ng-to

“

Podrás unirte y liderar los proyectos de Crypto-Gaming más prestigiosos en compañías punteras como Square Enix, Electronic Arts o Ubisoft, que ya han mostrado interés en esta tecnología”



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



Gracias a la metodología pedagógica de TECH superarás todos los objetivos propuestos en el programa, mejorando tu comprensión y uso del Crypto-Gaming conforme avanzas en cada módulo”





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. DeFi

- ♦ Adquirir los conocimientos necesarios para hacer uso de proyectos basados en DeFi
- ♦ Identificar las ventajas que las finanzas descentralizadas ofrecen a la economía gamificada
- ♦ Identificar los distintos niveles de riesgos asumibles en el empleo de DeFi
- ♦ Describir como los mercados descentralizados constituyen aplicaciones enmarcadas en las DeFi
- ♦ Identificar las capas relevantes para el sector de economía gamificada

Módulo 3. NFT

- ♦ Mintear los nuevos NFT
- ♦ Determinar propiedades de los NFT
- ♦ Generar estrategias de innovación a partir de la tecnología NFT
- ♦ Introducir NFT en economías gamificadas
- ♦ Comprender el funcionamiento del sistema de Minado de NFT en las economías gamificadas
- ♦ Identificar el valor de un NFT en el mercado
- ♦ Emplear estrategias de valorización de NFT

Módulo 4. 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 5. 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 ellas
- ♦ Desarrollar planes para mejorar la accesibilidad nivel usuario a partir de las redes

Módulo 6. Metaverso

- ♦ Analizar la forma de inmersión del juego a través del análisis de costos, recursos tecnológicos y objetivos de emprendimientos futuros
- ♦ Categorizar los espacios dentro de un metaverso en función de su lugar en el sistema económico
- ♦ Formular puestos de trabajo relacionados con el sistema económico del metaverso
- ♦ Administrar sistemas de *landing* dentro de un metaverso

Módulo 7. Plataformas Externas

- ♦ Conocer las herramientas de las principales plataformas que ofrecen servicios relacionados con las criptomonedas, *Blockchain*, economías descentralizadas y NFT
- ♦ Utilizar las plataformas externas para aumentar la generación de valor dentro de un proyecto de juego *Blockchain*
- ♦ Comprender el funcionamiento de los DEX



Módulo 8. Análisis de variables en economías gamificadas

- ♦ Categorizar elementos dentro de un juego en relación con su incidencia dentro de la economía final del juego
- ♦ Identificar los grados que admiten dentro de su categoría las variables económicas dentro de un juego
- ♦ Comprender las relaciones proporcionales e inversamente proporcionales entre dos o más variables económicas

Módulo 9. Análisis de variables en economías gamificadas

- ♦ Construir la economía de un juego
- ♦ Elaborar un entorno económico sustentable a largo plazo
- ♦ Describir los puntos críticos de la economía *Blockchain* en un proyecto de emprendimiento
- ♦ Identificar cómo se comporta la red de elementos que componen el sistema económico de un juego *Blockchain*
- ♦ Orientar la economía de un juego a los fines de rentabilidad propuestos

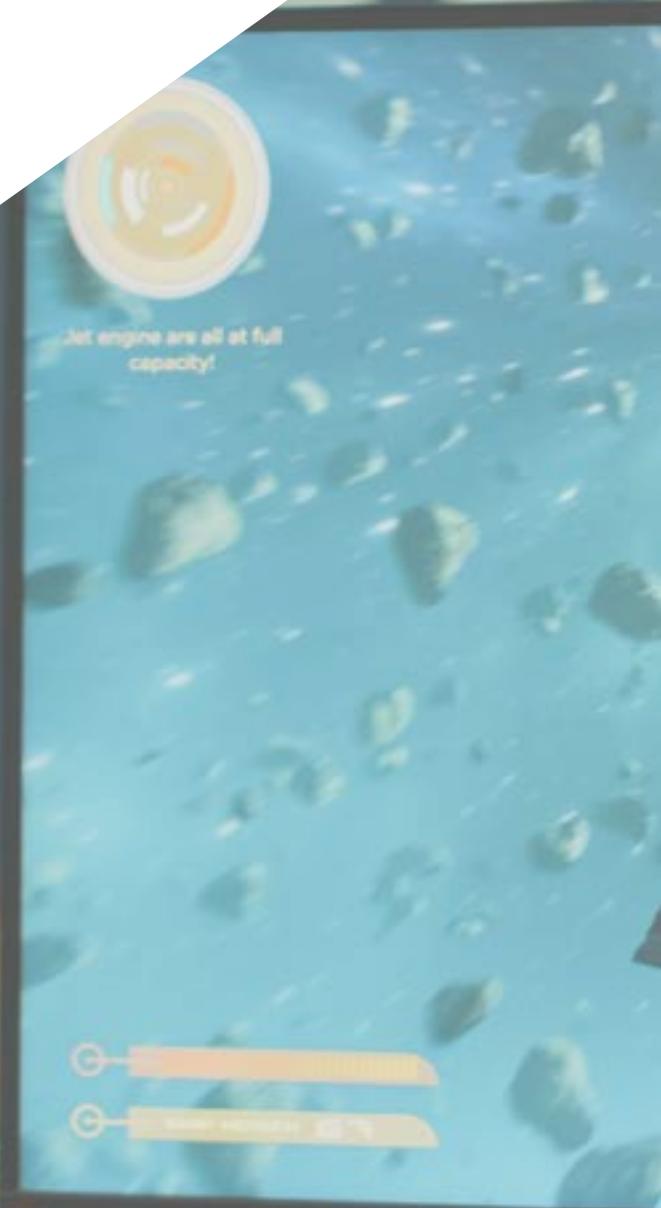
Módulo 10. Análisis de videojuegos *Blockchain*

- ♦ Discernir cuales son las estrategias económicas que han presentado mayor estabilidad y rentabilidad en los proyectos actuales del mercado
- ♦ Identificar los márgenes de estabilidad y rentabilidad en proyectos de economía gamificada
- ♦ Dominar las tendencias del mercado en juego *Blockchain* a partir de su participación, estabilidad y rentabilidad

03

Competencias

Las nuevas tecnologías de Blockchain y criptomonedas requieren de un gran nivel de especialización y pericia por parte del profesional de los videojuegos. Por ello, el enfoque práctico que tiene esta titulación hace especial inciso en las competencias que deben desarrollarse para no solo comprender y entender entornos Blockchain gamificados, sino también saber adaptarlos a multitud de escenarios, haciendo uso de todos los recursos criptográficos más modernos. Así, el egresado podrá desenvolverse con soltura en proyectos simples y complejos relacionados con el Crypto-Gaming, siendo capaz de asumir los roles más vitales dentro de los equipos de trabajo.





“

Tendrás las herramientas, conocimientos y capacidades técnicas necesarias para convertirte en un miembro imprescindible de cualquier equipo de desarrollo en Crypto-Gaming”



Competencias generales

- ♦ Comprender el carácter revolucionario del *Blockchain* y planificar objetivos de emprendimiento acorde su funcionamiento
- ♦ Identificar el potencial y ventajas que el modelo DeFi tiene para emprendimientos futuros, a la vez que manejar las principales diferencias que mantiene con otros modelos económicos
- ♦ Analizar la relación y formas de implementación de tokens no fungibles con economías gamificadas
- ♦ Comprender el funcionamiento y constitución del Metaverso
- ♦ Planear formas de integración de las plataformas externas de *Blockchain* a nuestro proyecto de gamificación

“

Lleva tus habilidades profesionales a un nuevo nivel estudiando los casos de mayor éxito en Crypto-Gaming, que incluyen a Axie Infinity, Splinterlands y Alien Worlds”





Competencias específicas

- ♦ Evaluar niveles de riesgo en proyectos DeFi
- ♦ Trazar estrategias de préstamos y trading en DeFi
- ♦ Conocer las distintas formas de construcción de un espacio virtual descentralizado y analizar las oportunidades económicas relativas a este fenómeno mercantil
- ♦ Establecer las diferencias entre el *Bitcoin* y las *Altcoins*
- ♦ Diagnosticar el grado de utilidad de las plataformas externas en un determinado proyecto de gamificación *blockchain*
- ♦ Diferenciar el nivel de impacto que poseen las diversas variables en las economías gamificadas
- ♦ Identificar los tipos de activos en la creación de una economía gamificada
- ♦ Establecer economías a partir de las variables económicas gamificadas y generar economías sustentables a largo plazo
- ♦ Analizar las posibilidades de éxito de un sistema económico a partir del estudio de su economía interna
- ♦ Seleccionar proyectos cuyas características sean similares a nuestro emprendimiento como objeto de estudio y validación de futuras estrategias para generar rentabilidad y valor en nuestros activos digitales

04

Dirección del curso

Para poder brindarle al profesional de los videojuegos un contenido didáctico del primer nivel, TECH se ha apoyado en un equipo docente de gran valor profesional, con competencias multidisciplinares en el ámbito del Crypto-Gaming. De este modo, el alumno recibirá una instrucción directa de la mano de profesionales que ya trabajan en entornos Blockchain y conocen a la perfección esta tecnología, aportando las claves necesarias para usarla de manera eficaz y exitosa.

```
else if (str = etr.getString  
if (settings[0  
name.compare  
name += "  
}  
name += Date  
if (set  
me.
```

“

Obtén una tutorización completamente personalizada a tus intereses, teniendo contacto directo con el personal docente de este Máster Título Propio”

Director Invitado Internacional

Rene Stefancic es un destacado profesional en el sector de **Blockchain** y **tecnología Web3**, conocido por su enfoque innovador y liderazgo estratégico en **ecosistemas digitales emergentes**. Actualmente se desempeña como *Chief Operating Officer (COO)* en **Enjin**, una **plataforma pionera** en **Blockchain** y **NFT**, donde gestiona tareas como la adopción nuevas herramientas y fomenta **alianzas estratégicas** para impulsar soluciones informáticas de vanguardia. Con un enfoque práctico y orientado a resultados, aplica su filosofía de “nadar o hundirse” y “probarlo todo” a cada proyecto, buscando siempre resolver los desafíos más complejos de manera escalable y efectiva.

Antes de unirse a **Enjin**, Stefancic ocupó el cargo de *Head of Marketing* en **CoinCodex**, una plataforma destinada a la **agregación de datos de criptomonedas**. Fue en este entorno donde consolidó su experiencia en estrategias de crecimiento y **marketing digital**, adoptando un rol decisivo en la expansión de la visibilidad y el alcance de la empresa. Su transición al mundo de **Blockchain** comenzó cuando decidió dejar su carrera en las **finanzas tradicionales** para enfocarse en modelado y **análisis de datos** en este nuevo sector, sentando así las bases de su carrera en un mercado en constante evolución.

Con una visión centrada en el desarrollo de producto y la **estrategia de IT**, el experto se destaca por dirigir equipos hacia la creación de soluciones innovadoras y aplicables en el contexto de la **tecnología Blockchain**. Su capacidad para construir relaciones comerciales sólidas y duraderas le ha permitido establecer colaboraciones estratégicas clave en la industria, consolidando su reputación internacional como un líder dinámico en el ámbito de la tecnología y los activos digitales.



D. Stefancic, Rene

- Director de Operaciones (COO, Chief Operating Officer) en Enjin, Singapur, Singapur
- Asesor Blockchain en NFTFrontier
- Consultor de IT en RS IT Consulting
- Director de Marketing en CoinCodex
- Consultor en NextCash
- Especialista en Marketing Digital en Piaggio Group Slovenia
- Máster en Management en la Facultad de Gestión de la Universidad de Primorska
- Grado en Economía por la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Liubiana

“

Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Dirección



D. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Diseñador de Videojuegos y Economías *Blockchain* para Videojuegos
- ♦ Fundador de Seven Moons Studio Blockchain Gaming
- ♦ Fundador del proyecto Niide
- ♦ 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

Dña. Gálvez González, María Jesús

- ♦ Asesora Dideco y Encargada del Área de la Mujer de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Docente en el Instituto Profesional AIEP
- ♦ Jefa del Departamento Social de la Municipalidad de El Tabo
- ♦ Licenciada en Trabajo Social por la Universidad de Santo Tomás
- ♦ Máster en Dirección Estratégica de Personas y Gestión Organizacional del Talento Humano
- ♦ Diplomada en Economía Social por la Universidad de Santiago de Chile



D. Olmo Cuevas, Víctor

- ♦ Cofundador, Diseñador de Juegos y Economista de Juegos 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

“

*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para
impulsar tu desarrollo profesional”*

05

Estructura y contenido

Dado que el Crypto-Gaming y las tecnologías relacionadas con el mismo son complejas, TECH se ha apoyado en la metodología pedagógica de mayor éxito para elaborar todos los contenidos de este programa, el Relearning. Esto quiere decir que los conceptos teóricos y prácticos más importantes se reiteran a lo largo de toda la titulación, resultando por tanto en un aprendizaje mucho más sencillo y directo para el profesional de los videojuegos.



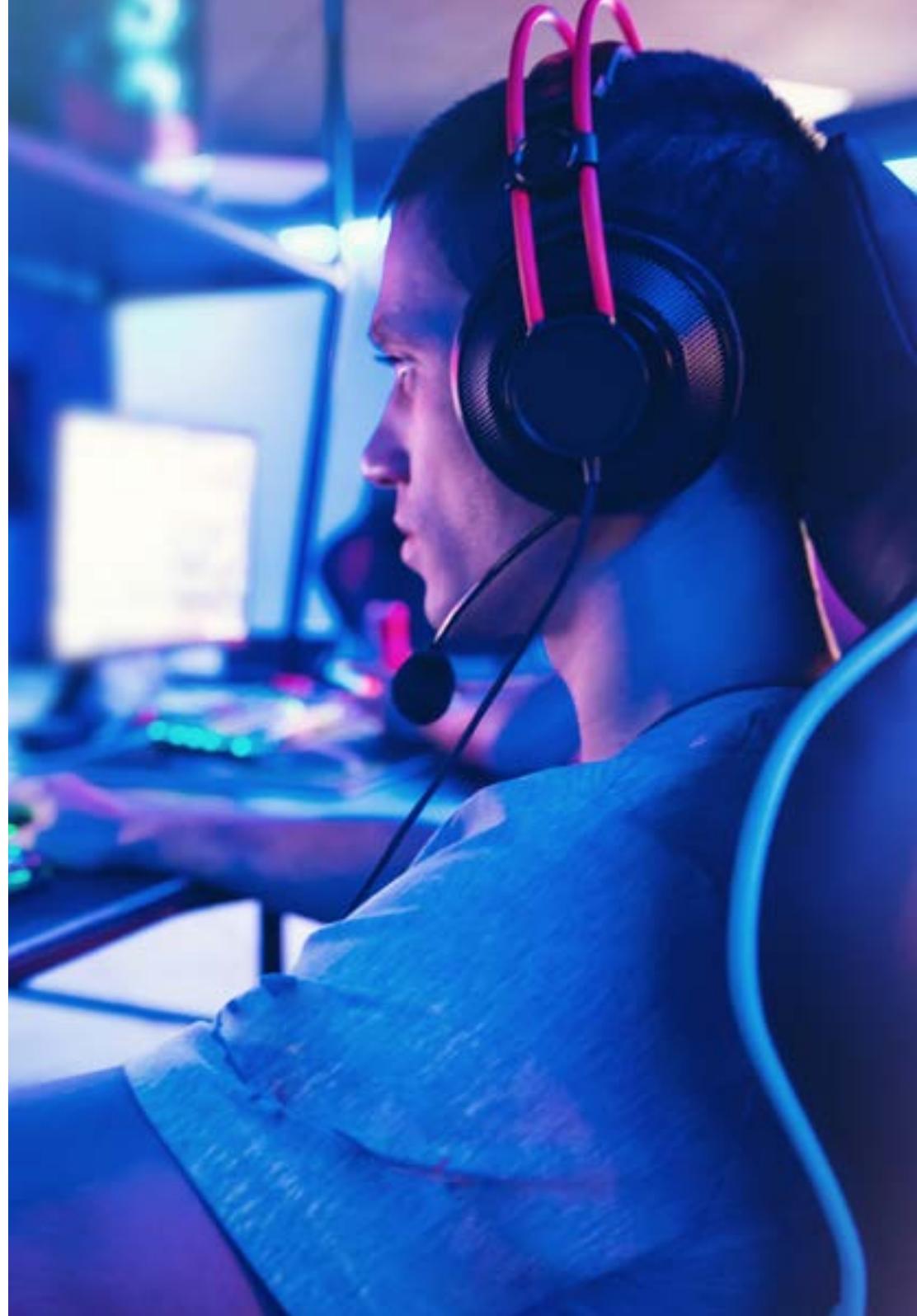


“

La biblioteca de contenidos a la que tendrás acceso incluye numerosos vídeos en detalle y casos prácticos reales en los que apoyarte para contextualizar todos los temas tratados”

Módulo 1. *Blockchain*

- 1.1. *Blockchain*
 - 1.1.1. *Blockchain*
 - 1.1.2. La nueva economía *Blockchain*
 - 1.1.3. La descentralización como fundamento de la economía *Blockchain*
- 1.2. Tecnologías *Blockchain*
 - 1.2.1. Cadena de bloques de Bitcoin
 - 1.2.2. Proceso de validación, potencia de computo
 - 1.2.3. *Hash*
- 1.3. Tipos de *Blockchain*
 - 1.3.1. Cadena Pública
 - 1.3.2. Cadena Privada
 - 1.3.3. Cadena Híbrida o Federada
- 1.4. Tipos de Redes
 - 1.4.1. Red Centralizada
 - 1.4.2. Red Distribuida
 - 1.4.3. Red Descentralizada
- 1.5. *Smart Contracts*
 - 1.5.1. *Smart Contract*
 - 1.5.2. Proceso de generación de un *Smart Contract*
 - 1.5.3. Ejemplos y Aplicaciones de *Smart Contract*
- 1.6. *Wallets*
 - 1.6.1. *Wallets*
 - 1.6.2. Utilidad e importancia de una *Wallet*
 - 1.6.3. *Hot & Cold Wallet*
- 1.7. Economía *Blockchain*
 - 1.7.1. Ventajas de la economía *Blockchain*
 - 1.7.2. Nivel de riesgo
 - 1.7.3. *Gas Fee*
- 1.8. Seguridad
 - 1.8.1. Revolución en los sistemas de seguridad
 - 1.8.2. Transparencia absoluta
 - 1.8.3. Ataques a la *Blockchain*



- 1.9. Tokenización
 - 1.9.1. *Tokens*
 - 1.9.2. Tokenización
 - 1.9.3. Modelos Tokenizados
- 1.10. Aspectos legales
 - 1.10.1. Como la arquitectura afecta la capacidad de regulación
 - 1.10.2. Jurisprudencia
 - 1.10.3. Legislaciones actuales sobre *blockchain*

Módulo 2. DeFi

- 2.1. DeFi
 - 2.1.1. DeFi
 - 2.1.2. Origen
 - 2.1.3. Críticas
- 2.2. La descentralización del mercado
 - 2.2.1. Ventajas económicas
 - 2.2.2. Creación de productos financieros
 - 2.2.3. Préstamos de DeFi
- 2.3. Componentes DeFi
 - 2.3.1. Capa 0
 - 2.3.2. Capa de protocolo de software
 - 2.3.3. Capa de aplicación y capa de agregación
- 2.4. Intercambios descentralizados
 - 2.4.1. Intercambio de *Tokens*
 - 2.4.2. Añadiendo liquidez
 - 2.4.3. Eliminando liquidez
- 2.5. Mercados DeFi
 - 2.5.1. MarketDAO
 - 2.5.2. Mercado de Predicción Argus
 - 2.5.3. Ampleforth
- 2.6. Claves
 - 2.6.1. *Yield farming*
 - 2.6.2. Minería de liquidez
 - 2.6.3. Componibilidad

- 2.7. Diferencias con otros sistemas
 - 2.7.1. Tradicional
 - 2.7.2. Fintech
 - 2.7.3. Comparativa
- 2.8. Riesgos a tener en cuenta
 - 2.8.1. Descentralización incompleta
 - 2.8.2. Seguridad
 - 2.8.3. Errores de uso
- 2.9. Aplicaciones DeFi
 - 2.9.1. Préstamos
 - 2.9.2. *Trading*
 - 2.9.3. Derivados
- 2.10. Proyectos en desarrollo
 - 2.10.1. AAVE
 - 2.10.2. DydX
 - 2.10.3. *Money on Chain*

Módulo 3. NFT

- 3.1. NFT
 - 3.1.1. NFT
 - 3.1.2. Vinculación NFT y *Blockchain*
 - 3.1.3. Creación de NFT
- 3.2. Creando un NFT
 - 3.2.1. Diseño y contenido
 - 3.2.2. Generación
 - 3.2.3. *Metadata* y *Freeze Metada*
- 3.3. Opciones de venta de NFT en economías gamificadas
 - 3.3.1. Venta directa
 - 3.3.2. Subasta
 - 3.3.3. *Whitelist*
- 3.4. Estudio de mercados NFT
 - 3.4.1. Opensea
 - 3.4.2. *Immutable Marketplace*
 - 3.4.3. Gemini

- 3.5. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas
 - 3.5.1. Valor de uso
 - 3.5.2. Valor estético
 - 3.5.3. Valor real
- 3.6. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas: minado
 - 3.6.1. Minado de NFT
 - 3.6.2. *Merge*
 - 3.6.3. *Burn*
- 3.7. Estrategias de rentabilización de NFT en economías gamificadas: consumibles
 - 3.7.1. NFT consumible
 - 3.7.2. Sobres de NFT
 - 3.7.3. Calidad de NFT
- 3.8. Análisis de sistemas gamificados basados en NFT
 - 3.8.1. Alien Worlds
 - 3.8.2. Gods Unchained
 - 3.8.3. R-Planet
- 3.9. NFT como incentivo de inversión y trabajo
 - 3.9.1. Privilegios de participación en la inversión
 - 3.9.2. Colecciones vinculadas a trabajos específicos de difusión
 - 3.9.3. Suma de fuerzas
- 3.10. Áreas de innovación en desarrollo
 - 3.10.1. Música en NFT
 - 3.10.2. Video NFT
 - 3.10.3. Libros NFT

Módulo 4. Análisis de Criptomonedas

- 4.1. *Bitcoin*
 - 4.1.1. *Bitcoins*
 - 4.1.2. El *Bitcoin* como indicador de mercado
 - 4.1.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.2. *Altcoins*
 - 4.2.1. Principales características y diferencias respecto al *Bitcoin*
 - 4.2.2. Impacto en el mercado
 - 4.2.3. Análisis de proyectos vinculantes

- 4.3. Ethereum
 - 4.3.1. Principales características y funcionamiento
 - 4.3.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
 - 4.3.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.4. *Binance Coin*
 - 4.4.1. Principales características y funcionamiento
 - 4.4.2. Proyectos alojados e impacto en el mercado
 - 4.4.3. Ventajas y desventajas para economías gamificadas
- 4.5. *Stablecoins*
 - 4.5.1. Características
 - 4.5.2. Proyectos en funcionamiento a partir de *Stablecoins*
 - 4.5.3. Usos de las *Stablecoins* en economías gamificadas
- 4.6. Principales *Stablecoins*
 - 4.6.1. USDT
 - 4.6.2. USDC
 - 4.6.3. BUSD
- 4.7. *Trading*
 - 4.7.1. *Trading* en economías gamificadas
 - 4.7.2. Cartera equilibrada
 - 4.7.3. Cartera desequilibrada
- 4.8. *Trading: DCA*
 - 4.8.1. DCA
 - 4.8.2. *Trading* posicional
 - 4.8.3. *Daytrading*
- 4.9. Riesgos
 - 4.9.1. Formación de precios
 - 4.9.2. Liquidez
 - 4.9.3. Economía mundial
- 4.10. Aspectos legales
 - 4.10.1. Regulación de minería
 - 4.10.2. Derechos de consumidores
 - 4.10.3. Garantía y seguridad

MOMENTS FROM NBA HISTORY

NBA Fans from around the world collecting Top Shot Moments. With over \$200M+ USD in sales across Rookies, Vets, and Rising Star players!

START YOUR COLLECTION



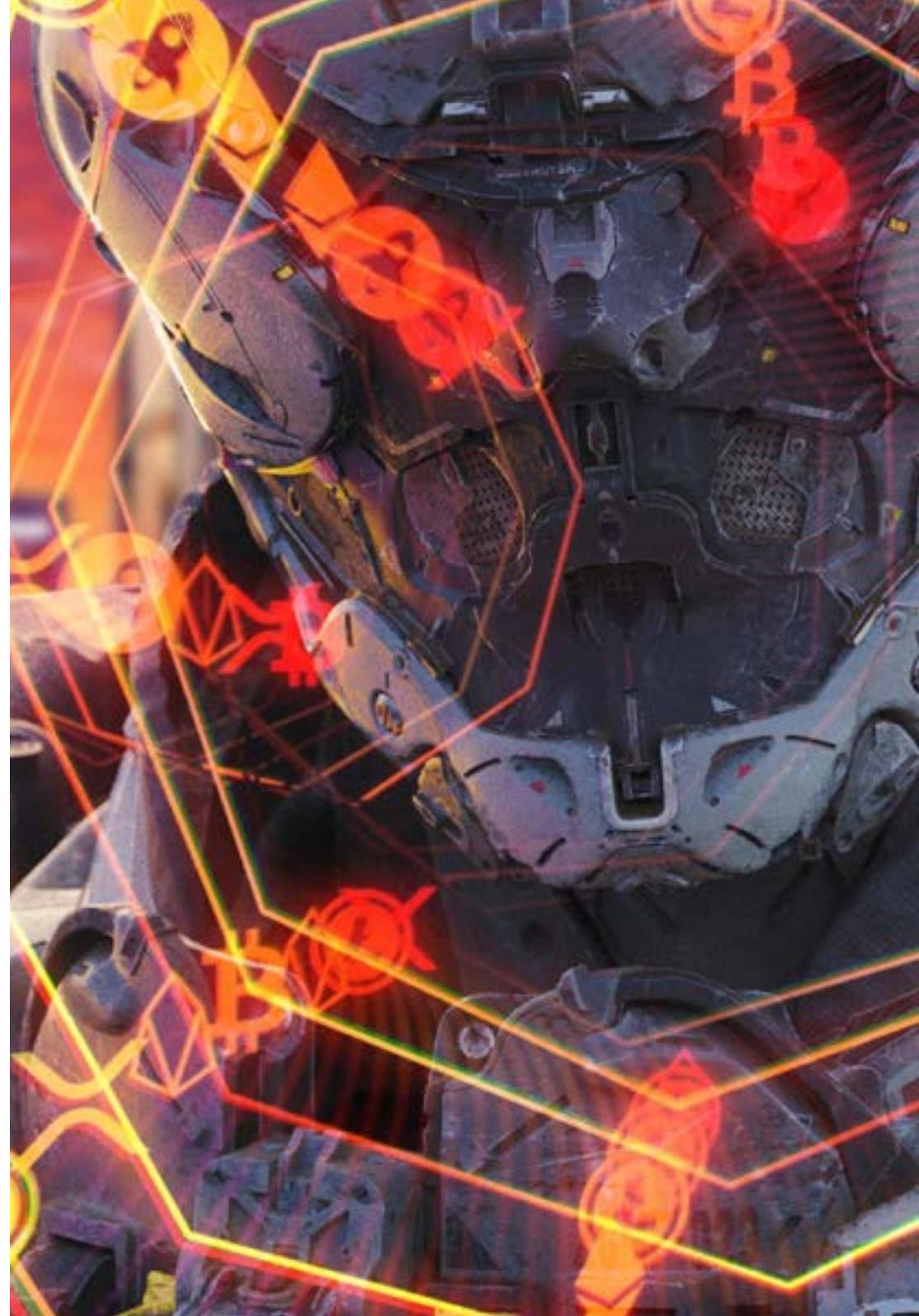
Módulo 5. Redes

- 5.1. La revolución de los *Smart Contract*
 - 5.1.1. El nacimiento de los *Smart Contract*
 - 5.1.2. Alojamiento de aplicaciones
 - 5.1.3. Seguridad en los procesos informáticos
- 5.2. Metamask
 - 5.2.1. Aspectos
 - 5.2.2. Impacto en la accesibilidad
 - 5.2.3. Manejo de activos en Metamask
- 5.3. Tron
 - 5.3.1. Aspectos
 - 5.3.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.3.3. Desventajas y beneficios
- 5.4. Ripple
 - 5.4.1. Aspectos
 - 5.4.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.4.3. Desventajas y beneficios
- 5.5. Ethereum
 - 5.5.1. Aspectos
 - 5.5.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.5.3. Desventajas y beneficios
- 5.6. Polygon MATIC
 - 5.6.1. Aspectos
 - 5.6.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.6.3. Desventajas y beneficios
- 5.7. Wax
 - 5.7.1. Aspectos
 - 5.7.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.7.3. Desventajas y beneficios
- 5.8. ADA Cardano
 - 5.8.1. Aspectos
 - 5.8.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.8.3. Desventajas y beneficios

- 5.9. Solana
 - 5.9.1. Aspectos
 - 5.9.2. Aplicaciones alojadas
 - 5.9.3. Desventajas y beneficios
- 5.10. Proyectos y migraciones
 - 5.10.1. Redes adecuadas al proyecto
 - 5.10.2. Migraciones
 - 5.10.3. *Crosschain*

Módulo 6. Metaverso

- 6.1. Metaverso
 - 6.1.1. Metaverso
 - 6.1.2. Impacto en la economía mundial
 - 6.1.3. Impacto en el desarrollo de economías gamificadas
- 6.2. Formas de accesibilidad
 - 6.2.1. VR
 - 6.2.2. Ordenadores
 - 6.2.3. Dispositivos móviles
- 6.3. Tipos de Metaverso
 - 6.3.1. Metaverso tradicional
 - 6.3.2. Metaverso *blockchain* Centralizado
 - 6.3.3. Metaverso *blockchain* Descentralizado
- 6.4. Metaverso como espacio de trabajo
 - 6.4.1. Idea del trabajo dentro del Metaverso
 - 6.4.2. Creación de servicios dentro del Metaverso
 - 6.4.3. Puntos críticos a considerar en la generación de trabajos
- 6.5. Metaverso como espacio de sociabilización
 - 6.5.1. Sistemas de interacción entre usuarios
 - 6.5.2. Mecánicas de sociabilización
 - 6.5.3. Formas de rentabilización
- 6.6. Metaverso como espacio de entretenimiento
 - 6.6.1. Espacios de entrenamiento en el metaverso
 - 6.6.2. Formas de administración de espacios de entrenamiento
 - 6.6.3. Categorías de espacios de entrenamiento en el metaverso



- 6.7. Sistema de compra y arriendo de espacios en el Metaverso
 - 6.7.1. *Lands*
 - 6.7.2. Subastas
 - 6.7.3. Venta directa
- 6.8. Second Life
 - 6.8.1. Second Life como pionero en la industria del metaverso
 - 6.8.2. Mecánicas de juego
 - 6.8.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 6.9. Decentraland
 - 6.9.1. Decentraland como el metaverso de mayor rentabilidad registrada
 - 6.9.2. Mecánicas de juego
 - 6.9.3. Estrategias de rentabilización empleadas
- 6.10. Meta
 - 6.10.1. Meta, compañía de mayor impacto en desarrollar un metaverso
 - 6.10.2. Impacto en el mercado
 - 6.10.3. Detalles del proyecto

Módulo 7. Plataformas Externas

- 7.1. DEX
 - 7.1.1. Características
 - 7.1.2. Utilidades
 - 7.1.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.2. *Swaps*
 - 7.2.1. Características
 - 7.2.2. Principales *Swaps*
 - 7.2.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.3. Oráculos
 - 7.3.1. Características
 - 7.3.2. Principales *Swaps*
 - 7.3.3. Implementación en economías gamificadas
- 7.4. *Staking*
 - 7.4.1. *Liquidity Pool*
 - 7.4.2. *Staking*
 - 7.4.3. *Farming*

- 7.5. Herramientas de desarrollo *Blockchain*
 - 7.5.1. *Geth*
 - 7.5.2. *Mist*
 - 7.5.3. *Truffle*
- 7.6. Herramientas de desarrollo *Blockchain*: Embark
 - 7.6.1. Embark
 - 7.6.2. Ganache
 - 7.6.3. *Blockchain Testnet*
- 7.7. Estudios de marketing
 - 7.7.1. DefiPulse
 - 7.7.2. Skew
 - 7.7.3. *Trading View*
- 7.8. *Tracking*
 - 7.8.1. CoinTracking
 - 7.8.2. CryptoCompare
 - 7.8.3. Blackfolio
- 7.9. *Bots de Tradings*
 - 7.9.1. Aspectos
 - 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 7.9.3. AlgoTrader
- 7.10. Herramientas de minería
 - 7.10.1. Aspectos
 - 7.10.2. NiceHash
 - 7.10.3. *What to mine*

Módulo 8. Análisis de variables en economías gamificadas

- 8.1. Variables económicas gamificadas
 - 8.1.1. Ventajas de la fragmentación
 - 8.1.2. Similitudes con la economía real
 - 8.1.3. Criterios de división
- 8.2. Búsquedas
 - 8.2.1. Individuales
 - 8.2.2. Por grupos
 - 8.2.3. Globales

- 8.3. Recursos
 - 8.3.1. Por *Game-design*
 - 8.3.2. Tangibles
 - 8.3.3. Intangibles
- 8.4. Entidades
 - 8.4.1. Jugadores
 - 8.4.2. Entidades de recurso único
 - 8.4.3. Entidades de recurso múltiple
- 8.5. Fuentes
 - 8.5.1. Condiciones de generación
 - 8.5.2. Localización
 - 8.5.3. Ratio de producción
- 8.6. Salidas
 - 8.6.1. Consumibles
 - 8.6.2. Costos de mantención
 - 8.6.3. *Time out*
- 8.7. Convertidores
 - 8.7.1. NPC
 - 8.7.2. Manufactura
 - 8.7.3. Circunstancias especiales
- 8.8. Intercambio
 - 8.8.1. Mercados públicos
 - 8.8.2. Tiendas privadas
 - 8.8.3. Mercados externos
- 8.9. Experiencia
 - 8.9.1. Mecánicas de adquisición
 - 8.9.2. Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas
 - 8.9.3. Penalizaciones y límites de experiencia
- 8.10. *Deadlocks*
 - 8.10.1. Ciclo de Recursos
 - 8.10.2. Vinculación de variables economías con *Deadlocks*
 - 8.10.3. Aplicar *Deadlocks* en las mecánicas de juego

Módulo 9. Sistemas económicos gamificados

- 9.1. Sistemas *Free to Play*
 - 9.1.1. Caracterización de economías *Free to Play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.1.2. Arquitecturas en economías *Free to Play*
 - 9.1.3. Diseño económico
- 9.2. Sistemas *Freemium*
 - 9.2.1. Caracterización de economías *Freemium* y principales puntos de rentabilización
 - 9.2.2. Arquitecturas de economías *Play to Earn*
 - 9.2.3. Diseño económico
- 9.3. Sistemas *Pay to Play*
 - 9.3.1. Caracterización de economías *Pay to Play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.3.2. Arquitectura en economías *Play to Play*
 - 9.3.3. Diseño económico
- 9.4. Sistemas basados en PvP
 - 9.4.1. Caracterización de economías basadas en *Pay to play* y principales puntos de rentabilización
 - 9.4.2. Arquitectura en economías PvP
 - 9.4.3. Taller de diseño económico
- 9.5. Sistema de *Seasons*
 - 9.5.1. Caracterización de economías basadas en *Seasons* y principales puntos de rentabilización
 - 9.5.2. Arquitectura en economías *Season*
 - 9.5.3. Diseño económico
- 9.6. Sistemas económicos en *Sandbox* o *Mmorpg*
 - 9.6.1. Caracterización de economías basadas en *Sandbox* y principales puntos de rentabilización
 - 9.6.2. Arquitectura en economías *Sandbox*
 - 9.6.3. Diseño económico
- 9.7. Sistema *Trading Card Game*
 - 9.7.1. Caracterización de economías basadas en *Trading Card Game* y principales puntos de rentabilización
 - 9.7.2. Arquitectura en economías *Trading Card Game*
 - 9.7.3. Taller de diseño económico

- 9.8. Sistemas PvE
 - 9.8.1. Caracterización de economías basadas en PvE y principales puntos de rentabilización
 - 9.8.2. Arquitectura en economías PvE
 - 9.8.3. Taller de diseño económico
- 9.9. Sistemas de apuestas
 - 9.9.1. Caracterización de economías basadas en apuestas y principales puntos de rentabilización
 - 9.9.2. Arquitectura en economías de apuestas
 - 9.9.3. Diseño económico
- 9.10. Sistemas dependientes de economías externas
 - 9.10.1. Caracterización de economías dependientes y principales puntos de rentabilización
 - 9.10.2. Arquitectura en economías dependientes
 - 9.10.3. Diseño económico

Módulo 10. Análisis de videojuegos *Blockchain*

- 10.1. Star Atlas
 - 10.1.1. Mecánicas de Juego
 - 10.1.2. Sistema económico
 - 10.1.3. Usabilidad
- 10.2. Outer Ring
 - 10.2.1. Mecánicas de Juego
 - 10.2.2. Sistema económico
 - 10.2.3. Usabilidad
- 10.3. Axie Infinity
 - 10.3.1. Mecánicas de Juego
 - 10.3.2. Sistema económico
 - 10.3.3. Usabilidad
- 10.4. Splinterlands
 - 10.4.1. Mecánicas de Juego
 - 10.4.2. Sistema económico
 - 10.4.3. Usabilidad

- 10.5. R-Planet
 - 10.5.1. Mecánicas de Juego
 - 10.5.2. Sistema Económico
 - 10.5.3. Usabilidad
- 10.6. Ember Sword
 - 10.6.1. Mecánicas de Juego
 - 10.6.2. Sistema económico
 - 10.6.3. Usabilidad
- 10.7. Big Time
 - 10.7.1. Mecánicas de juego
 - 10.7.2. Sistema económico
 - 10.7.3. Usabilidad
- 10.8. Gods Unchained
 - 10.8.1. Mecánicas de juego
 - 10.8.2. Sistema económico
 - 10.8.3. Usabilidad
- 10.9. Illuvium
 - 10.9.1. Mecánicas de juego
 - 10.9.2. Sistema económico
 - 10.9.3. Usabilidad
- 10.10. Upland
 - 10.10.1. Mecánicas de juego
 - 10.10.2. Sistema económico
 - 10.10.3. Usabilidad

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

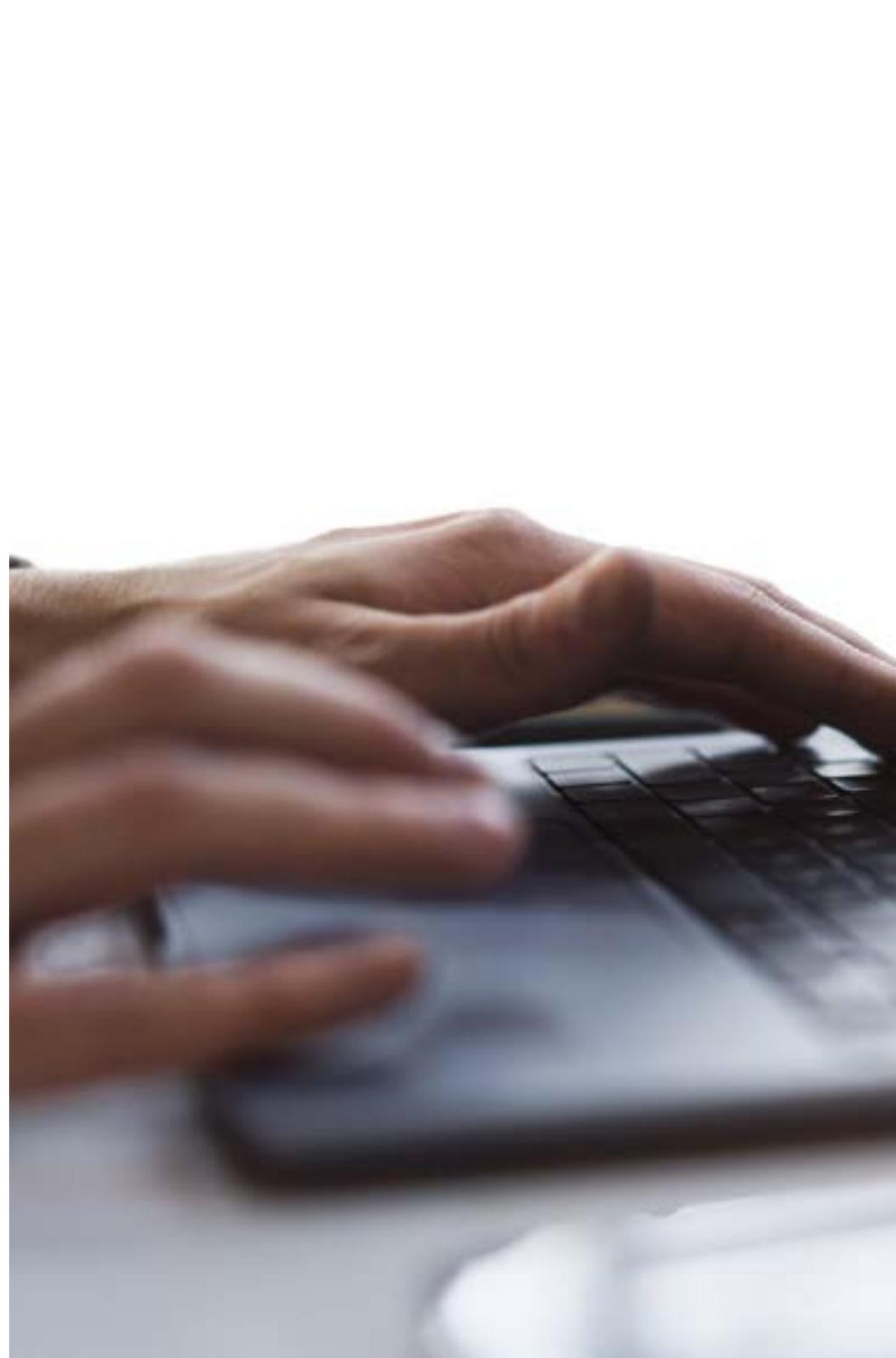
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



07

Titulación

El Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio 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 **Máster Título Propio en Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos** 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.

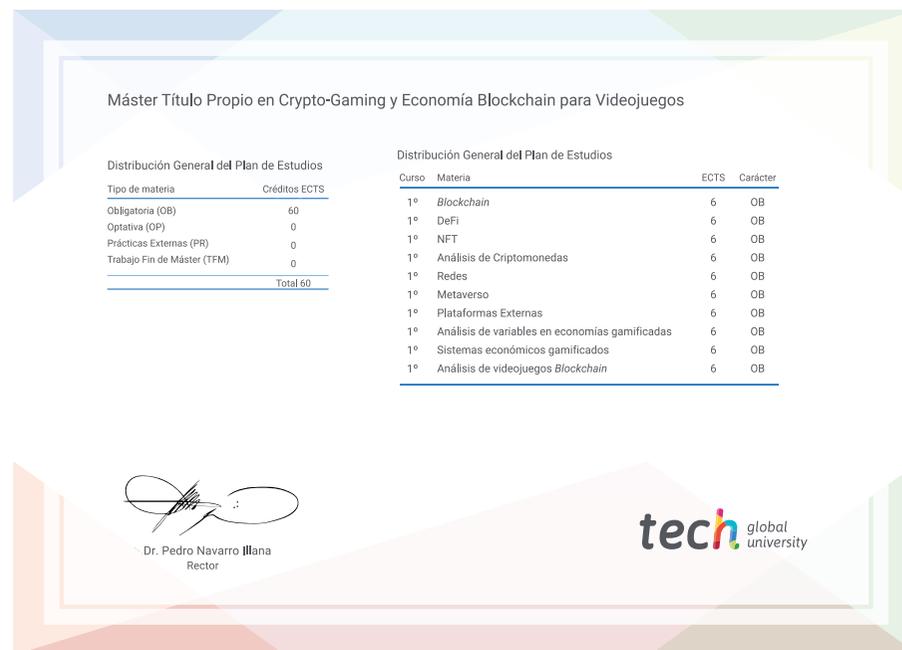
Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

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

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



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



Máster Título Propio Crypto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Crypto-Gaming y Economía
Blockchain para Videojuegos

