



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

**Máster de Formación Permanente en Cripto-Gaming y Economía Blockchain
para Videojuegos + 60 Créditos ECTS**





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de
19
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Hasta un
98%
tasa
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia**.
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan**.
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster de Formación Permanente en Cripto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Titulación de Máster de Formación Permanente en Cripto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos con 1500 horas y 60 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Descripción

El Master en Cripto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos se posiciona como una propuesta educativa de relevancia mundial en el contexto actual. La criptografía, el blockchain y los videojuegos son elementos que han adquirido un protagonismo significativo en la sociedad actual. La tecnología blockchain ofrece soluciones revolucionarias para la industria del gaming, permitiendo la creación de economías virtuales seguras y descentralizadas. Este programa de estudios proporciona a los estudiantes los conocimientos necesarios para comprender y aprovechar las oportunidades que brinda la cripto-economía en el ámbito de los videojuegos, preparándolos para ser profesionales altamente capacitados en un campo en constante evolución.

Objetivos

- Repasar el ecosistema de la Blockchain y su relación con los sectores industriales.
- Conocer la relación de la blockchain con el sector financiero y el uso de la tokenización y los NFT.
- Entender el desarrollo de Aplicaciones Blockchain.
- Introducir al metaverso y tecnologías asociadas.
- Ahondar en las labores de un probador de videojuegos.

A quién va dirigido

El Master en Cripto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos está dirigido a profesionales y estudiantes interesados en combinar su pasión por los videojuegos con la tecnología blockchain y las

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

criptomonedas. Está diseñado para emprendedores en el ámbito de los videojuegos y personas afines al uso de cripto-economía y blockchain en el sector de los videojuegos.

Para qué te prepara

El Master en Cripto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos te prepara para comprender y aplicar la tecnología blockchain y la cripto-economía en el ámbito de los videojuegos. A lo largo del programa, adquirirás habilidades y conocimientos en áreas como la tokenización de activos virtuales. Serás capaz de diseñar y desarrollar soluciones innovadoras que mejoren la experiencia de los jugadores y generen nuevas oportunidades de negocio.

Salidas laborales

El Master en Cripto-Gaming y Economía Blockchain para Videojuegos te ofrece diversas salidas laborales en la industria del gaming y la tecnología blockchain. Podrás trabajar como desarrollador de juegos relacionados con la blockchain, consultor en cripto-economía para empresas de videojuegos, gestor de economías virtuales, experto en seguridad de transacciones en juegos online.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. ECOSISTEMA BLOCKCHAIN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DESCENTRALIZACIÓN UNIVERSAL. EL BLOCKCHAIN

1. ¿Qué es BlockChain? Introducción e historia
2. Criptomonedas
3. Redes Blockchain: Pública, Privada e Híbrida
4. Campos de aplicación de la tecnología Blockchain
5. Pros y contras de Blockchain

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONTRIBUCIÓN DE LA BLOCKCHAIN A LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL: POSIBILIDADES Y LIMITACIONES

1. Redes blockchain: una solución en la transformación digital
2. Interoperabilidad y compatibilidad entre plataformas blockchain
3. Riesgos y limitaciones en redes blockchain
4. Desafíos éticos derivados de la descentralización

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CRIPTOGRAFÍA

1. Perspectiva histórica y objetivos de la criptografía
2. Teoría de la información
3. Propiedades de la seguridad que se pueden controlar mediante la aplicación de la criptografía
4. Criptografía de clave privada o simétrica
5. Criptografía de clave pública o asimétrica
6. Algoritmos criptográficos más frecuentemente utilizados
7. Funciones Hash y los criterios para su utilización
8. Protocolos de intercambio de claves
9. Herramientas de Cifrado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. BLOCKCHAIN: PRINCIPIOS TECNOLÓGICOS

1. Aplicaciones descentralizadas o DAPP
2. Redes P2P
3. Elementos de la arquitectura
4. Principios de funcionamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANÁLISIS DE LAS LIMITACIONES ACTUALES

1. Limitaciones del Blockchain en la contratación y propiedad. Aspectos introductorios
2. Naturaleza del Blockchain
3. Naturaleza de los Contratos Inteligentes
4. El Uso de Blockchain en la Contratación de Derechos Personales
5. Tecnología Blockchain en la Contratación de Derechos Reales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CRIPTODERECHO

1. Regulación Legal de la Cadena de Bloques
2. Red descentralizada carente de dueño
3. Naturaleza y función de las Criptomonedas
4. Reglamento UE

UNIDAD DIDÁCTICA 7. BLOCKCHAIN AS A SERVICE (BAAS)

1. ¿Qué es BaaS?
2. Funcionamientos
3. Azure Blockchain Workbench
4. Amazon Blockchain (AWS)

MÓDULO 2. BLOCKCHAIN EN LOS SECTORES INDUSTRIALES

UNIDAD DIDÁCTICA . 1. BLOCKCHAIN EN LA INDUSTRIA ENERGÉTICA

1. Introducción
2. Microrredes
3. Intercambio de energía
4. Rastrear el origen de la energía
5. Enerchain

UNIDAD DIDÁCTICA . 2. INTERNET DE LAS COSAS (IOT) Y M2M

1. Contexto IoT
2. Concepto
3. Elementos del IoT
4. Arquitectura IoT
5. M2M e IoT
6. Dispositivos y elementos empleados
7. Ejemplos de uso
8. Retos y líneas de trabajo futuras

UNIDAD DIDÁCTICA . 3. BLOCKCHAIN EN LA INDUSTRIA MANUFACTURERA Y LOGÍSTICA

1. Blockchain en la fabricación
2. Blockchain e impresión 3D
3. Blockchain en la cadena de suministro
4. Blockchain en logística

UNIDAD DIDÁCTICA . 4. BLOCKCHAIN EN EL SECTOR SANITARIO

1. Introducción
2. Seguridad en las historias clínicas
3. Gestión del paciente a largo plazo
4. Análisis de datos clínicos
5. Pharmchain

UNIDAD DIDÁCTICA . 5. BLOCKCHAIN EN EL SECTOR SEGUROS

1. Contexto actual
2. Alta de clientes
3. Tarificación de pólizas
4. Tramitación de siniestros
5. Consulta de información

UNIDAD DIDÁCTICA . 6. SMART CITY

1. Concepto
2. Características de la Smart City
3. Factores clave de las ciudades inteligentes
4. Smart Destination
5. Logros y barreras

MÓDULO 3. BLOCKCHAIN EN EL SECTOR FINANCIERO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA FINANCIERO

1. El sistema financiero
2. Mercados financieros
3. Intermediarios financieros
4. Activos financieros
5. Mercado de productos derivados
6. La Bolsa de Valores
7. El Sistema Europeo de Bancos Centrales
8. El Sistema Crediticio Español
9. Comisión Nacional del Mercado de Valores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE LAS ENTIDADES DE CRÉDITO

1. Las entidades bancarias
2. Organización de las entidades bancarias
3. Los Bancos
4. Las Cajas de Ahorros
5. Las cooperativas de crédito

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL SECTOR FINANCIERO Y LA REVOLUCIÓN BLOCKCHAIN

1. La actualidad en el sector financiero y empresarial
2. La cuarta revolución industrial: blockchain
3. La criptomoneda en el sector financiero
4. Método de pago e intercambio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA TECNOLOGÍA DE CADENA DE BLOQUES EN EL SECTOR FINANCIERO Y BANCARIO

1. Primeras propuestas para la banca
2. Evolución hacia el uso de smart contract

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

3. Uso de blockchain en el sector de las finanzas corporativas
4. Blockchain en el comercio internacional
5. Regulación comunitaria e internacional de la cadena de bloques

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRANSFORMACIÓN DE LOS SERVICIOS FINANCIEROS UTILIZANDO BLOCKCHAIN

1. Protocolo "Know Your Customer" (KYC) o "Conocer a tu cliente"
2. Pagos y transferencias internacionales
3. Mercado de valores
4. Operativa de suscripción de fondos de inversión

UNIDAD DIDÁCTICA 6. USO DEL BLOCKCHAIN EN EL SECTOR, REGULACIÓN Y LIMITACIONES

1. Smart contracts: análisis de aportación a este sector
2. Contabilidad de partida triple
3. DAO
4. ICO: nueva forma de financiación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ASOCIACIONES Y CONSORCIOS

1. R3
2. Hiperledger Project
3. R3 y Hiperledger
4. Ethereum Enterprise Alliance (EEA)
5. Otros tipos de colaboraciones
6. Pruebas en los Bancos
7. Países donde se aplica la tecnología Blockchain

UNIDAD DIDÁCTICA 8. REGULACIÓN Y LIMITACIONES

1. Blockchain y Criptodivisas en España
2. ¿Por qué no se aplica ampliamente el blockchain?
3. Los desafíos y limitaciones de las Criptodivisas

MÓDULO 4. TOKENIZACIÓN, NFT Y SMART CONTRACT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TOKEN

1. Origen de los Token
2. Token Criptográficos
3. Tipos de Token Criptográficos
4. La Tokenización
5. Ventajas
6. Casos Reales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COLORED COIN

1. Surgimiento
2. Funcionamiento

[Ver en la web](#)



3. Ventajas e Inconvenientes
4. Utilización
5. Protocolos de Creación
6. Ejemplos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA ESCASEZ DIGITAL Y LA ECONOMÍA DE LOS TOKEN

1. La Escasez Digital
2. Uso de las tecnologías en la escasez digital
3. La tecnología Blockchain
4. Tokenomics

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TIPOLOGÍA DE TOKENS

1. Security Token
2. Utility Token
3. Equity Token

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TOKENS Y ESTÁNDARES EN BLOCKCHAIN

1. Token ERC - 20
2. Token ERC - 721
3. Token ERC - 1155
4. Token NFT

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BLOCKCHAIN Y NFT

1. Características y funcionamiento de los NFT
2. Gas en NFT
3. NFT y Wallets
4. Proyectos Blockchain y NFT

UNIDAD DIDÁCTICA 7. NFT Y CRIPTOARTE

1. ¿Qué es el Criptoarte y cómo se relaciona con los NFT?
2. Historia del Criptoarte
3. Requisitos para convertirte en un criptoartista
4. NFT como modelo de negocio
5. Futuro de los NFT. Más allá del arte

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INTRODUCCIÓN A LOS CONTRATOS INTELIGENTES

1. Progreso de la normativa de la Contratación Electrónica
2. Los Contratos Inteligentes o Smart Contracts
3. Aspectos básicos de Smart Contracts
4. Funcionamiento de los Smart Contracts

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SOLUCIONES SMART CONTRACT

1. El principio de neutralidad tecnológica como pilar de la innovación

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

2. Los Contratos Inteligentes desde la perspectiva del Derecho de la Contratación
3. Medios de prueba de Smart Contracts
4. Usos de los Contratos Inteligentes
5. ¿Qué es IoT?

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ALGORITMOS DE CONSENSO

1. Delimitación al término de Algoritmo de Consenso
2. Diferencias entre Algoritmos de Consenso y Protocolos
3. Tipos de Algoritmos de Consenso

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CREACIÓN DE CONTRATOS INTELIGENTES CON SOLIDITY

1. Los Contratos Inteligentes mediante Solidity
2. Creación de un contrato simple
3. Contrato de Submoneda
4. Instalación de Solidity
5. Condiciones de Seguridad
6. Solidity mediante ejemplos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DAPPS

1. Bitcoin
2. Ethereum
3. Hyperledger
4. Alastria

UNIDAD DIDÁCTICA 13. TEST Y AUDITORÍA DE SMART CONTRACTS

1. Blockchain y Auditoría
2. La revolución del sector de la Auditoría
3. Test y Auditoría de Smart Contracts
4. Estándares y Directrices de la Auditoría
5. Planificación, ejecución y seguimiento

MÓDULO 5. DESARROLLO DE APLICACIONES BLOCKCHAIN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TOKENIZACIÓN E ICOS (ERC20, ERC721)

1. Token
2. Tokenización
3. ICOs

UNIDAD DIDÁCTICA 2. IDENTIDAD DIGITAL (ERC725)

1. Introducción a la identidad digital
2. ¿Qué es la gestión de identidad?
3. Modelos de gestión de identidad digital
4. Ejemplos Blockchain para identidad digital

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TESTING E INTEGRACIÓN CONTÍNUA DE APLICACIONES DISTRIBUIDAS

1. Componentes principales de una cadena de bloques (Blockchain)
2. ¿Cómo funciona Blockchain?
3. Fases de las pruebas de blockchain
4. Tipos de pruebas clave en la aplicación Blockchain
5. Herramientas para probar aplicaciones Blockchain
6. Crear y probar Smart Contracts con Python

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CRYPTOOURBANOMICS

1. Introducción a Cryptourbanomics
2. Estrategias de desintermediación con una simple transacción de Blockchain: El tablero del Ágora Pública como ejemplo
3. Políticas disruptivas posibles gracias a la tokenización: El ejemplo de la criptomoneda Ars Local
4. La planificación distribuida se apoya en las ventas masivas para una implementación granular de políticas disruptivas: El mercado comunitario de Ars como ejemplo
5. Las normas delegadas por el pueblo pueden lograrse con la gobernanza como una organización descentralizada: La prueba parlamentaria de la Reductio ad Impossible como ejemplo
6. Conclusiones

MÓDULO 6. INTRODUCCIÓN AL METAVERSO Y TECNOLOGÍAS ASOCIADAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERNET Y SU EVOLUCIÓN A WEB 3.0

1. Cómo funciona internet
2. Evolución de la web
3. Web 3.0 y el metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ¿QUÉ ES EL METAVERSO?

1. Iniciándose en el Metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HISTORIA DEL METAVERSO

1. Historia del metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GIGANTES TECNOLÓGICAS Y METAVERSO

1. Gigantes de la tecnología y metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MUNDO VIRTUAL (VW), REALIDAD VIRTUAL (VR), REALIDAD AUMENTADA (AR) Y REALIDAD MIXTA (MR) Y SU RELACIÓN CON EL METAVERSO

1. Tipos de realidades

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN METAVERSO

1. Papel de la inteligencia artificial en metaverso

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

UNIDAD DIDÁCTICA 7. BLOCKCHAIN Y METAVERSO

1. Introducción e historia
2. Blockchain y metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FINANZAS Y ECONOMÍA EN EL METAVERSO

1. Metaverso y finanzas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. METAVERSO Y CRIPTOMONEDAS

1. Criptomonedas en el metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 10. METAVERSO Y NFTS

1. Nfts y el metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 11. FUTURO DEL METAVERSO

1. Mirando hacia el futuro del metaverso
2. El futuro del trabajo en el metaverso

MÓDULO 7. DESARROLLO DEL METAVERSO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿CÓMO EMPEZAR EN EL DESARROLLO DEL METAVERSO?

1. Iniciándose en el Metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 2. UNITY 3D

1. ¿Qué es Unity 3D y por qué su uso?
2. Interfaz de Unity 3D
3. Selección de elementos y foco
4. Componentes y GameObjects
5. Transformaciones de elementos
6. Texturizado y materiales
7. Terreno y cielo
8. Elementos de la naturaleza (árboles, agua, vegetación,...)
9. Iluminación
10. Luz ambiental
11. Luz de interiores (mapas de luces)
12. Sistema de cámaras (tradicional y tercera persona)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UNREAL ENGINE

1. Instalación y configuración de Unreal Engine
2. Instalación de Unreal Engine 4
3. Creación de proyecto
4. Navegando por la interfaz
5. Importación de activos

[Ver en la web](#)



6. Añadir mallas al nivel
7. Acerca de los materiales
8. Agregar texturas
9. Usando materiales
10. Acerca de los planos
11. Acerca de los nodos de planos
12. Cómo crear un juego simple

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FACEBOOK (META)

1. "Meta" y su historia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. AMAZON SUMERIAN

1. Qué es Amazon Sumerian

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SPARK AR

1. ¿Qué es Spark AR?

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GAMING EN METAVERSO

1. Metaverse Gaming

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IDENTIDAD DIGITAL E INTERACCIONES SOCIALES EN METAVERSO

1. ¿Cómo se construirá la identidad digital en el metaverso?

UNIDAD DIDÁCTICA 9. NEGOCIOS Y E-COMMERCE EN METAVERSO

1. El futuro del comercio en el Metaverso

UNIDAD DIDÁCTICA 10. VIRTUAL LEARNING

1. Aprendizaje virtual o virtual learning

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ARTE Y ECONOMÍA EN METAVERSO

1. Metaverso y economía

MÓDULO 8. PROBADOR DE VIDEOJUEGOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

1. ¿Qué son los videojuegos?
2. Historia de los videojuegos
3. Mayores compañías de videojuegos
4. Géneros de videojuegos
5. Plataformas de videojuegos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FASES DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

1. Preproducción
2. Producción
3. Testing (Pruebas)
4. Pre-lanzamiento
5. Lanzamiento
6. Post-producción

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONTROL DE CALIDAD

1. Definición de control de calidad
2. Comprensión del control de calidad
3. Métodos de control de calidad
4. Otros factores

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ¿QUÉ ES EL GAME TESTING?

1. Garantía de calidad de videojuegos (QA)
2. Game testers
3. Habilidades necesarias para ser game tester

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TIPOS DE GAME TESTING

1. Diferentes tipos de pruebas de juegos
2. Proceso común de prueba
3. Métricas que debe conocer un evaluador

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BUGS O ERRORES

1. Fallos en los juegos
2. Fallos comunes
3. Impacto en los jugadores

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INFORME DE ERRORES

1. ¿Qué es un informe de errores?
2. ¿Cómo debe ser el informe?
3. Elementos básicos de un informe
4. Ejemplo de un informe
5. Posibles respuestas a un informe de bugs

MÓDULO 9. PROYECTO FIN DE MASTER

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos de contacto

España	 +34 900 831 200	Argentina	 54-(11)52391339
Bolivia	 +591 50154035	Estados Unidos	 1-(2)022220068
Chile	 56-(2)25652888	Guatemala	 +502 22681261
Colombia	 +57 601 50885563	Mexico	 +52-(55)11689600
Costa Rica	 +506 40014497	Panamá	 +507 8355891
Ecuador	 +593 24016142	Perú	 +51 1 17075761
El Salvador	 +503 21130481	República Dominicana	 +1 8299463963

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.com

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!

España     

Latino America  

Reública Dominicana  

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group