

Programa. Blockchain en el Deporte



PROGRAMA DEL CURSO

- ☰ Justificación
- ☰ Objetivos
- ☰ Competencias
- ☰ Criterios de participación y aprobación

TEMARIO

- ☰ Módulo 1. Introducción al blockchain y las criptomonedas
- ☰ Módulo 2. Introducción a los NFT
- ☰ Módulo 3. Videojuegos y metaverso
- ☰ Módulo 4. Blockchain en el deporte

Justificación

La industria del deporte ha sido cautivada por las cripto y los tokens no fungibles (NFT por su sigla en inglés). Las cripto y los NFT representan nuevos modelos de negocios para los clubes, deportistas, aficionados y compañías los cuales derivan en nuevas oportunidades. El curso Blockchain en el Deporte está diseñado para proporcionar al estudiante un entendimiento básico sobre cómo se aplican la cadena de bloques y las cripto a la industria del deporte.

El estudiante adquirirá las habilidades prácticas para entender qué es la cadena de bloques, cómo funciona y porque es considerada revolucionaria en la industria del deporte. Al finalizar el curso, podrá determinar los casos de uso específicos en los cuales la tecnología de cadena de bloques es considerada innovadora en el mundo del deporte y soluciona grandes problemas.

El curso comienza con una introducción a las cripto y las cadenas de bloques y al funcionamiento de ambas. A lo largo del curso, el estudiante aprenderá sobre los principales casos de uso de las cadenas de bloques en el deporte incluyendo los NTF y el metaverso. El estudiante también entenderá los modelos de negocios que esto conlleva.

CONTINUAR

Objetivos

El planteo de objetivos permite que tenga una idea acabada de lo que se pretende que alcance al finalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de este curso. Pero el propósito es más fuerte aún: indicamos lo que debe lograr para que estos conocimientos aporten a los objetivos de su formación.

Para alcanzar estos objetivos, debe completar el proceso propuesto en el recorrido de las diferentes etapas del curso que se le presenta.

Entonces, si trabaja de la manera indicada, estará en condiciones de alcanzar los siguientes objetivos:

Objetivo general

El objetivo general es que el estudiante entienda los principios básicos de las cadenas de bloques y cripto y cómo se aplican en la industria del deporte para generar más canales de ingresos y nuevas formas de *fan engagement*.

CONTINUAR

Competencias

Las competencias que esperamos usted desarrolle con el recorrido de este curso son:

Competencias genéricas

- 1 Trabajo en equipo y colaborativo:** capacidad de integrarse con sus compañeros para lograr los objetivos compartidos y la sinergia de un grupo de alta performance.
- 2 Capacidad de análisis/reflexión:** capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos.
- 3 Creatividad/ soluciones innovadoras basadas en el conocimiento:** capacidad para dar nuevas alternativas de solución a problemas existentes basadas en el conocimiento formal.

Competencia específica

El estudiante que complete el curso adquirirá una base sólida sobre cadena de bloques y criptomonedas para así poder comprender y predecir las tendencias de la industria y, en especial, poder entender cómo estas pueden afectar y cambiar la industria del deporte.

[CONTINUAR](#)

Criterios de participación y aprobación

Criterios de participación

Durante el mes de cursado, se espera que el alumno:

- Recorra los contenidos multimediales de cada uno de los módulos que integran el curso.
- Resuelva las autoevaluaciones asignadas en cada módulo.
- Realice las actividades propuestas, sean grupales o individuales.
- Realice el examen final.

Criterios de aprobación

Para la aprobación del curso se requiere que el alumno realice las (4) actividades propuestas en el curso y apruebe el examen final.

El alumno deberá obtener un puntaje final del 70% o más. Esta nota resultará del promedio entre las actividades y el examen final.

CONTINUAR

Lección 5 de 8

Módulo 1. Introducción al blockchain y las criptomonedas

CONTINUAR

Módulo 2. Introducción a los NFT

[CONTINUAR](#)

Lección 7 de 8

Módulo 3. Videojuegos y metaverso

CONTINUAR

Módulo 4. Blockchain en el deporte

[CONTINUAR](#)