Diplomado

Análisis de Variables en Economías Gamificadas

tech universidad

tech universidad

Diplomado

Análisis de Variables en Economías Gamificadas

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/informatica/diplomado/analisis-variables-economias-gamificadas**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 18

05 Metodología de estudio — pág. 22

06 Titulación — pág. 32

01

Presentación

Las experiencias de gamificación están en el punto de mira tanto del mercado económicotecnológico como del escenario social. Las empresas se vuelcan en la búsqueda de perfiles exitosos que sepan innovar en el campo de las Economías Gamificadas. Por ello, se precisa de expertos con una especialización superior que atiendan a las últimas evidencias cuantitativas del mercado y sepan aplicar las mejores estrategias. Por esta razón, TECH ofrece un programa destinado a egresados en Informática que deseen desarrollar sus habilidades para sacar mayor rentabilidad al paradigma digital y estudiar en profundidad este mercado virtual. Además, su modalidad 100% online, la extrapolación de situaciones reales a través de herramientas multimedia y la experiencia del cuerpo docente de esta enseñanza lograrán que el alumnado impulse su carrera profesional hacia las economías actuales.

Con este Diplomado comprenderás las categorías variables de las economías dentro de un sistema virtual, como puede ser un videojuego e incluso una red social"

El creciente interés de las potencias económicas de alcanzar el control digital se ha visto motivado por el éxito de las criptomonedas y su exponencial desarrollo. Esta situación ha propiciado el aumento de especialidades en torno al ámbito digital y sus posibilidades y ha provocado que los especialistas también se encuentren mejor preparados. Por esta razón, TECH ofrece una titulación completa y rigurosa que atiende a las últimas novedades del campo de la gamificación y su rentabilidad.

Esta titulación tiene como objetivo principal ampliar y actualizar los conocimientos de los egresados en Informática para que se especialicen en el área de la gamificación y cuenten con las bases para desarrollar cualquier proyecto digital. TECH se ha dotado por ello de un equipo de docentes versados en el área que ya trabajan en el sector y que, además, han sido testigos de los inminentes cambios que ha sufrido internet. Estos docentes serán quienes tutoricen y orienten el estudio del alumnado para garantizar su correcta instrucción.

TECH logra acercar el conocimiento a través de sus múltiples programas con modalidad 100% online, gracias a la que los informáticos podrán adaptar el ritmo de estudio a sus necesidades personales y laborales. Además, TECH aplica la metodología *Relearning* que exime al alumnado de largas horas de memorización, al posibilitar la asimilación progresiva y sencilla de los contenidos. El desarrollo en este sector requiere de la comprensión de las diferentes variables que componen este ecosistema de gran rentabilidad como la aplicación de los *Deadlocks* en las mecánicas de juego y TECH lo consigue aportando todas las herramientas y las facilidades para especializarse con un estudio avalado por profesionales. Por otro lado, dispondrás de una exclusiva *Masterclass*, con conceptos innovadores y dirigida por un reconocido experto internacional en materia de *Blockchain*.

Este **Diplomado en Análisis de Variables en Economías Gamificadas** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en criptomonedas, *Blockchain* e Informática
- 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 esperes más y conviértete en un referente de las Criptomonedas gracias a este programa de TECH donde cuentas con una exclusiva Masterclass"

Este curso te proporcionará las principales herramientas para poner una estrategia rentable en la industria virtual gracias a las técnicas de Blockchain"

Domina las plataformas externas que ofrecen servicios Blockchain y aplícalas según las variables económicas que responden a las actuaciones económicas de gamificación"

Adquiere los conocimientos que te acercan a la realidad económica presente en la red y dominarás las variables que influyen en el triunfo y el fracaso en esta industria"

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

Este programa se ha diseñado bajo los fundamentos de un grupo de expertos que instruirán a los egresados en Informática, de manera que sean más competitivos en el ámbito laboral y empresarial y dominen las claves para intervenir con seguridad en el paradigma digital. Todo ello, con una visión del funcionamiento de la economía global aplicada a la economía virtual. Asimismo, en esta enseñanza el alumnado identificará las variables económicas que rodean un proyecto de gamificación y adquirirá los conocimientos necesarios para identificar las diversas combinaciones que pueden darse en torno a diversos desarrollos virtuales.

Conviértete en especialista del Blockchain para comprender su influencia en la rentabilidad final de un proyecto digital"

Objetivos generales

- Identificar sistemáticamente y en la profundidad de sus partes el funcionamiento de la tecnología Blockchain, desarrollando cómo 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

Objetivos específicos

- 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 en Economías dentro de un juego
- Comprender las relaciones proporcionales e inversamente proporcionales entre dos o más variables económicas

Adquiere las capacidades que te serán más útiles para desarrollarte en la industria virtual con más proyección"

03

Dirección del curso

TECH ha recurrido a un equipo docente versado en gamificación para transmitir todas las claves de una industria en alza y con gran competitividad, así como la importancia del *Blockchain*. Gracias a su amplia experiencia en el sector, los docentes garantizan la correcta instrucción del alumnado de manera sencilla y rápida, a través de tutorías personalizadas e individuales. De esta manera, el alumnado dispone de profesionales de prestigio que le guiarán en todo momento para adquirir las competencias indispensables para controlar el sector digital de la gamificación.

Respáldate en un equipo cualificado que te mostrará las principales herramientas y estrategias para que tu proyecto personal y profesional alcance el éxito”

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.

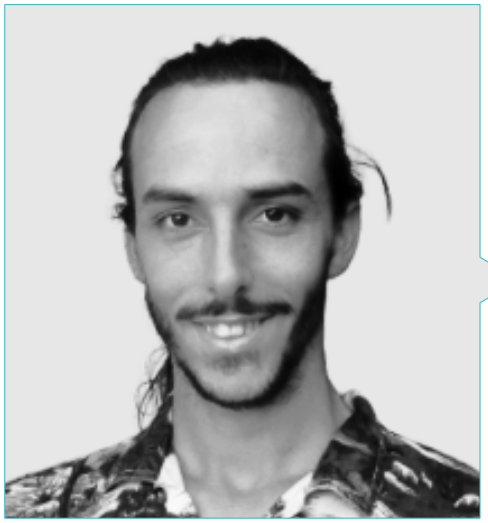
Con una visión centrada en el desarrollo de producto y la **estrategia de IT**, el experto se destaca por dirigir equipos hacia la creación de soluciones innovadoras y aplicables en el contexto de la **tecnología Blockchain**. Su capacidad para construir relaciones comerciales sólidas y duraderas le 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 Liubliana

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

04

Estructura y contenido

El temario de este programa ha sido pautado detalladamente por un equipo versado en el área. El equipo docente avala los contenidos de este Diplomado Análisis de Variables en Economías Gamificadas, que pretende ampliar y actualizar los conocimientos académicos y profesionales de los especialistas informáticos. El contenido de esta titulación indaga desde una visión global en los distintos elementos que componen un proyecto de gamificación y la transformación de los mismos en un videojuego del que se obtenga rentabilidad. Para lograrlo, se identificarán las principales estrategias basadas en la experiencia y en la aplicación de los *Deadlocks* en las mecánicas de juego. Todo ello con el fin de impulsar la carrera profesional de los egresados en Informática que deseen especializarse en este campo virtual.

Un plan de estudios con diversas herramientas digitales para facilitar el aprendizaje desde cualquier momento y lugar"

Módulo 1. Análisis de Variables en Economías Gamificadas

1.1. Variables económicas gamificadas
- 1.1.1. Ventajas de la fragmentación
- 1.1.2. Similitudes con la economía real
- 1.1.3. Criterios de división

1.2. Búsquedas
- 1.2.1. Individuales
- 1.2.2. Por grupos
- 1.2.3. Globales

1.3. Recursos
- 1.3.1. Por *Game-design*
- 1.3.2. Tangibles
- 1.3.3. Intangibles

1.4. Entidades
- 1.4.1. Jugadores
- 1.4.2. Entidades de recurso único
- 1.4.3. Entidades de recurso múltiple

1.5. Fuentes
- 1.5.1. Condiciones de generación
- 1.5.2. Localización
- 1.5.3. Ratio de producción

1.6. Salidas
- 1.6.1. Consumibles
- 1.6.2. Costos de mantención
- 1.6.3. *Time Out*

1.7. Convertidores
- 1.7.1. NPC
- 1.7.2. Manufactura
- 1.7.3. Circunstancias especiales

1.8. Intercambio
- 1.8.1. Mercados públicos
- 1.8.2. Tiendas privadas
- 1.8.3. Mercados externos

1.9. Experiencia
- 1.9.1. Mecánicas de adquisición
- 1.9.2. Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas
- 1.9.3. Penalizaciones y límites de experiencia

1.10. *Deadlocks*
- 1.10.1. Ciclo de recursos
- 1.10.2. Vinculación de Variables Economías con *Deadlocks*
- 1.10.3. Aplicar *Deadlocks* en las mecánicas de juego

Un programa diseñado para impulsar tu proyecto virtual y tu carrera profesional en un sector en auge y con gran proyección futura"

05

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 intensivo 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 según el índice global score, 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.

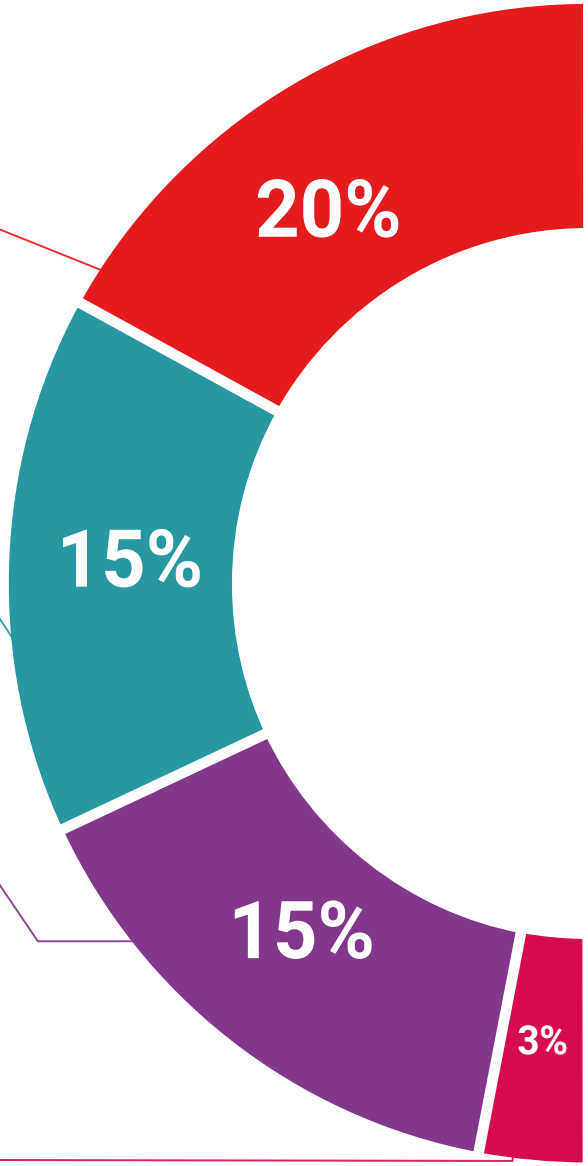
Resúmenes interactivos

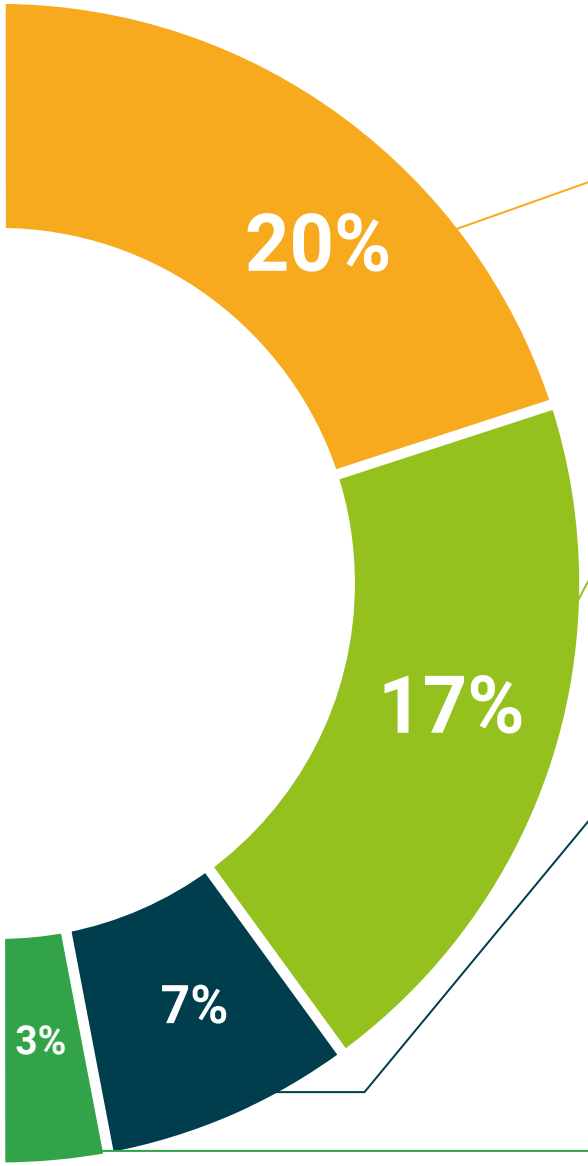
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

06

Titulación

El Diplomado en Análisis de Variables en Economías Gamificadas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad.

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

Este **Diplomado en Análisis de Variables en Economías Gamificadas** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de Diplomado emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Análisis de Variables en Economías Gamificadas**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Diplomado en Análisis de Variables en Economías Gamificadas

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

tech universidad

Diplomado

Análisis de Variables en Economías Gamificadas

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Diplomado

Análisis de Variables en Economías Gamificadas

tech universidad