

Corso Universitario

Sistemi Economici Gamificati



Corso Universitario Sistemi Economici Gamificati

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditemento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/corso-universitario/sistemi-economici-gamificati

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 22

06

Titolo

pag. 30

01

Presentazione

Le aziende di videogiochi dipendono, in gran parte, dall'applicazione di strategie economiche che possano garantire il loro successo e la loro redditività durante il loro sviluppo. Per questo, gli specialisti che si dedicano a questo settore devono disporre delle tecniche e degli strumenti più innovativi per ottimizzare il loro servizio. TECH offre una completa e rigorosa qualifica che istruisce in materia di sistemi economici gamificati. Questo programma analizza i diversi modelli economici applicati dalle principali compagnie di *gaming*. Un apprendimento fondamentale per gli informatici per padroneggiare l'industria della gamification e poter intervenire in essa. Per ottenere questo, TECH applica una modalità 100% online che permette l'adattamento dello studio e molteplici risorse multimediali che faciliteranno l'acquisizione di competenze multidisciplinari.





“

Iscriviti a questo Corso Universitario per accedere alle possibilità attuali e future del settore della gamification”

Dato lo studio specifico dei sistemi economici che si sviluppano nel mondo del *gaming*, è necessario che i professionisti di questo settore siano completamente istruiti in materia sulle ultime novità e competenze digitali. Per questo motivo, il Corso Universitario in Sistemi Economici Gamificati affronta le diverse modalità di business attualmente applicate dalle grandi aziende del settore della gamification.

Questo insegnamento universitario non solo permetterà agli studenti di conoscere i sistemi economici attuali, ma li preparerà anche per lo sviluppo di progetti di gamification. Il programma analizza in dettaglio le caratteristiche, gli usi e i vantaggi di applicare strategie come i sistemi *Free Premium*, *Free to Play* o il sistema economico *Sandbox*. L'esperienza delle aziende di riferimento nel settore e la collaborazione di docenti che si svolgono in esso, serviranno da modello per apprendimento reale. Il personale docente accompagnerà gli informatici durante tutto il corso, fornendo una vasta gamma di risorse multimediali per facilitare l'apprendimento.

Si tratta di un'opportunità unica per conoscere in profondità i vantaggi e gli svantaggi di optare per un sistema economico per un progetto virtuale attraverso la via più diretta. Un Corso Universitario con modalità 100% online, che permette di avvicinarsi alla realtà digitale attuale quando e dove i suoi studenti ne hanno bisogno. Inoltre, la sua metodologia *Relearning* e le ampie risorse multimediali, insieme alla simulazione di casi di successo, garantiscono l'ampliamento della carriera professionale degli Informatici.

Questo **Corso Universitario** in **Sistemi Economici Gamificati** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in criptovalute, *Blockchain* e Informatica
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici con cui è possibile valutare sé stessi per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Entra a far parte delle grandi aziende del settore dei videogiochi specializzandoti in un'area in pieno boom”

“

Questo programma ti fornirà le conoscenze specifiche nel sistema di Seasons per farti diventare più competitivo sul mercato del lavoro del settore del gaming”

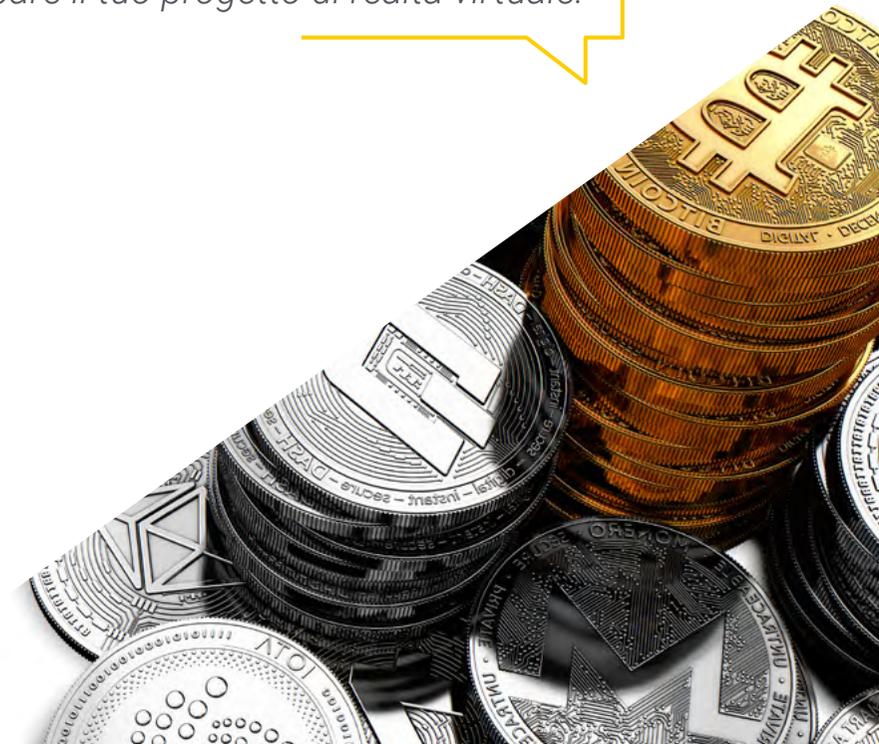
Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Ottieni un'istruzione semplice e pratica del sistema Pay to Play, grazie alle risorse multimediali e alle simulazioni reali di TECH.

Aggiorna le tue conoscenze per progettare la tua carriera ed essere in grado di creare e sviluppare il tuo progetto di realtà virtuale.



02

Obiettivi

Questo Corso Universitario in Sistemi Economici Gamificati mira ad ampliare e aggiornare le conoscenze degli Informatici per convertirli esperti nel campo dei mondi virtuali e delle loro possibilità socio-economiche. Il programma indaga sui casi di successo e sugli errori dei progetti virtuali per comprendere la costruzione economica di un videogioco redditizio e duraturo nel tempo. In questo modo, gli studenti acquisiranno le basi necessarie per comprendere in modo pratico e semplice le diverse strategie di mercato e la sua redditività nel settore digitale.





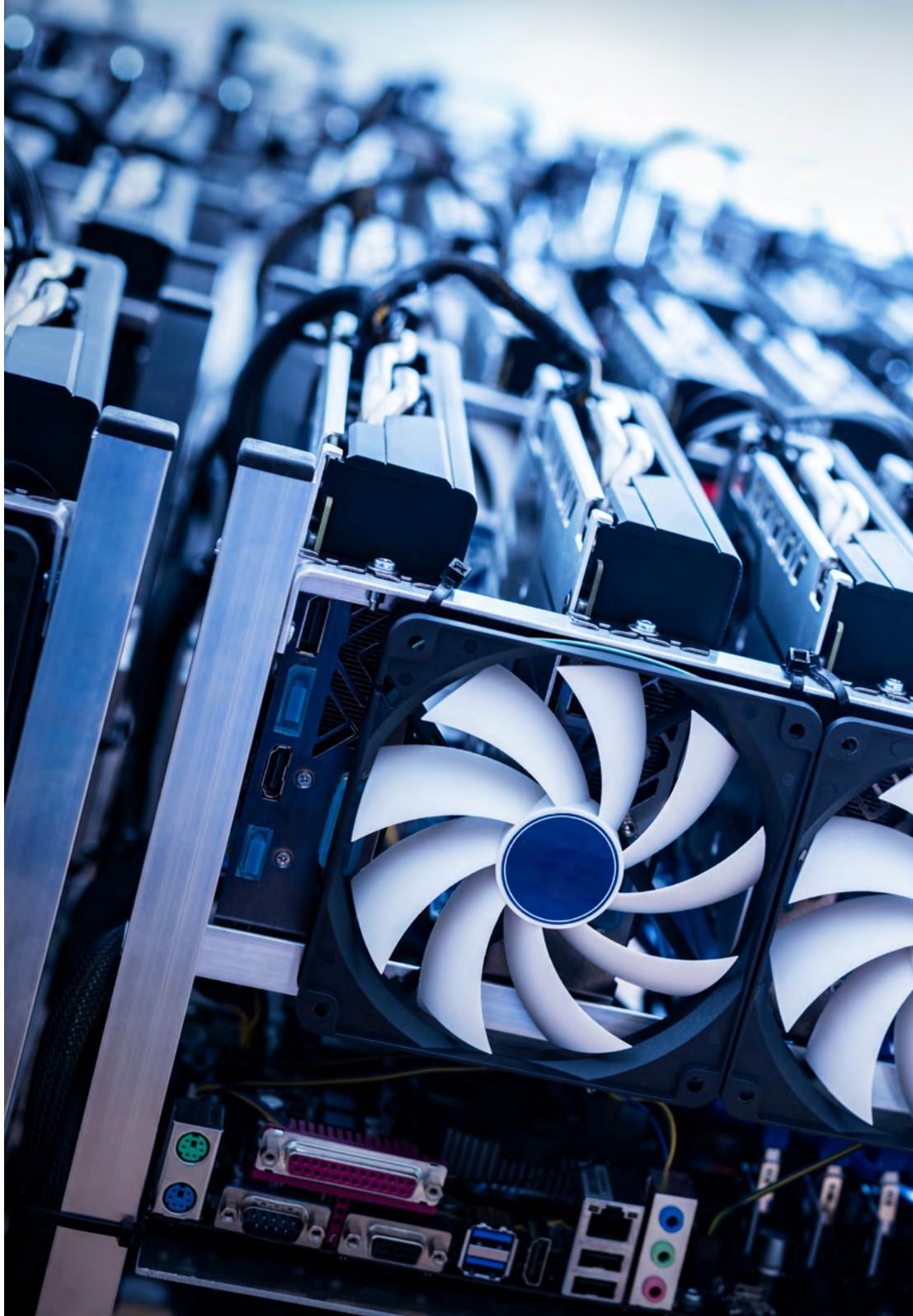
“

Diventa un informatico con maggiori competenze in gamification e diventa un professionista multidisciplinare nel campo virtuale”



Obiettivi generali

- ◆ Individuare in maniera rigorosa e approfondita il funzionamento della tecnologia Blockchain, analizzando come i suoi pro e i suoi contro siano legati a come funziona la sua architettura
- ◆ Confrontare gli aspetti della Blockchain con le tecnologie convenzionali utilizzate nelle varie aree di applicazione in cui la tecnologia Blockchain è stata adottata
- ◆ Analizzare le principali caratteristiche della finanza decentralizzata nel contesto dell'economia Blockchain
- ◆ Stabilire le caratteristiche fondamentali dei token non fungibili, il loro funzionamento e la loro diffusione dalla loro comparsa a oggi
- ◆ Comprendere il collegamento dei NFT con la Blockchain ed esaminare le strategie per generare ed estrarre valore dai Token non fungibili
- ◆ Esporre le caratteristiche delle principali criptovalute, il loro utilizzo, i livelli di integrazione con l'economia globale e i progetti di gamification virtuale





Obiettivo specifico

- ◆ Costruire l'economia del gioco
- ◆ Sviluppare un ambiente economico durevole a lungo termine
- ◆ Descrivere i punti critici della Blockchain economy in un progetto imprenditoriale
- ◆ Identificare il comportamento della rete di elementi che compongono il sistema economico di un gioco Blockchain
- ◆ Orientare l'economia di un gioco agli obiettivi di profitto proposti

“

*Acquisisci le competenze
che ti saranno più utili
per creare videogiochi
nell'economia Blockchain”*

03

Direzione del corso

La creazione di un progetto *gaming* richiede una vasta conoscenza che TECH mette al servizio degli Informatici con un insegnamento d'élite. A questo scopo, gli studenti possono contare su un personale docente specializzato e consolidato nel settore, a garanzia di un corretto apprendimento. Gli insegnanti saranno disponibili per gli studenti attraverso un tutoraggio personalizzato per eseguire un'analisi teorica che possono applicare nella loro pratica professionale. Tutto questo, al fine di promuovere la multidisciplinarietà degli informatici che desiderano ampliare e aggiornare le proprie conoscenze nel settore dei sistemi economici gamificati.





“

Ha il supporto di un personale docente esperto in gaming e Blockchain per ottenere una formazione teorico-pratica con tutte le garanzie”

Direttrice Ospite Internazionale

Rene Stefancic è un importante professionista nel settore della **tecnologia Blockchain** e **Web3**, noto per il suo approccio innovativo e la sua leadership strategica negli **ecosistemi digitali emergenti**. Attualmente ricopre il ruolo di *Chief Operating Officer (COO)* presso **Enjin**, una **piattaforma pionieristica** in ambito di **Blockchain** e **NFT**, dove gestisce attività quali l'adozione di nuovi strumenti e promuove **alleanze strategiche** per promuovere soluzioni IT all'avanguardia. Con un approccio pratico e orientato ai risultati, applica la sua filosofia di "nuota o affonda" e "prova tutto" ad ogni progetto, cercando sempre di risolvere le sfide più complesse in modo scalabile ed efficace.

Prima di entrare in **Enjin**, Stefancic ha ricoperto il ruolo di *Head of Marketing* presso **CoinCodex**, una piattaforma per l'**aggregazione dei dati delle criptovalute**. In questo ambiente ha consolidato la sua esperienza nelle strategie di crescita e **marketing digitale**, assumendo un ruolo decisivo nell'espansione della visibilità e della portata dell'azienda. La sua transizione nel mondo **Blockchain** è iniziata quando ha deciso di abbandonare la carriera nella **finanza tradizionale** per concentrarsi sulla modellazione e l'**analisi dei dati** in questo nuovo settore, gettando così le basi della sua carriera in un mercato in continua evoluzione.

Con una visione focalizzata sullo sviluppo del prodotto e sulla **strategia IT**, l'esperto si distingue per guidare i team verso la creazione di soluzioni innovative e applicabili nel contesto della **tecnologia Blockchain**. La sua capacità di costruire relazioni commerciali solide e durature gli ha permesso di stabilire collaborazioni strategiche chiave nel settore, consolidando la sua reputazione internazionale come leader dinamico nella tecnologia e nelle risorse digitali.



Dott. Stefancic, Rene

- Direttore di Operazioni (COO, Chief Operating Officer) presso Enjin, Singapore
- Consulente Blockchain presso NFTFrontier
- Consulente IT presso RS IT Consulting
- Direttore del Marketing presso CoinCodex
- Consulente presso NextCash
- Specialista in Digital Marketing presso Piaggio Group Slovenia
- Master in Management presso la Facoltà di Management dell'Università di Primorska
- Laurea in Economia presso la Facoltà di Economia e Imprenditoria dell'Università di Lubiana

“

*Grazie a TECH potrai
apprendere con i migliori
professionisti del mondo”*

Direzione



Dott. Olmo Cuevas, Alejandro

- Progettista di Videogiochi e di Economie *Blockchain* per Videogiochi
- Fondatore di Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Fondatore del progetto Niide
- Scrittore di Narrativa Fantasy e Poesia in Prosa



04

Struttura e contenuti

Il piano di studi di questo programma è stato dettagliatamente definito dal team di insegnanti esperti in videogiochi virtuali. Per questo motivo, il Corso Universitario in Sistemi Economici Gamificati ha la garanzia di contenuti rigorosi e completi che approfondiscono esperienze reali che hanno portato al successo dell'industria del *gaming*, e in alcuni casi, al suo fallimento. Si tratta di un modo affinché gli informatici aggiornino le loro conoscenze nel settore della gamification e, inoltre, lo facciano in modo semplice e diretto. La modalità 100% online di TECH permette l'adattamento dello studio alle esigenze personali e professionali degli studenti. Inoltre, la sua metodologia *Relearning* esonererà gli studenti da lunghe ore di memorizzazione grazie a uno studio progressivo e semplice.

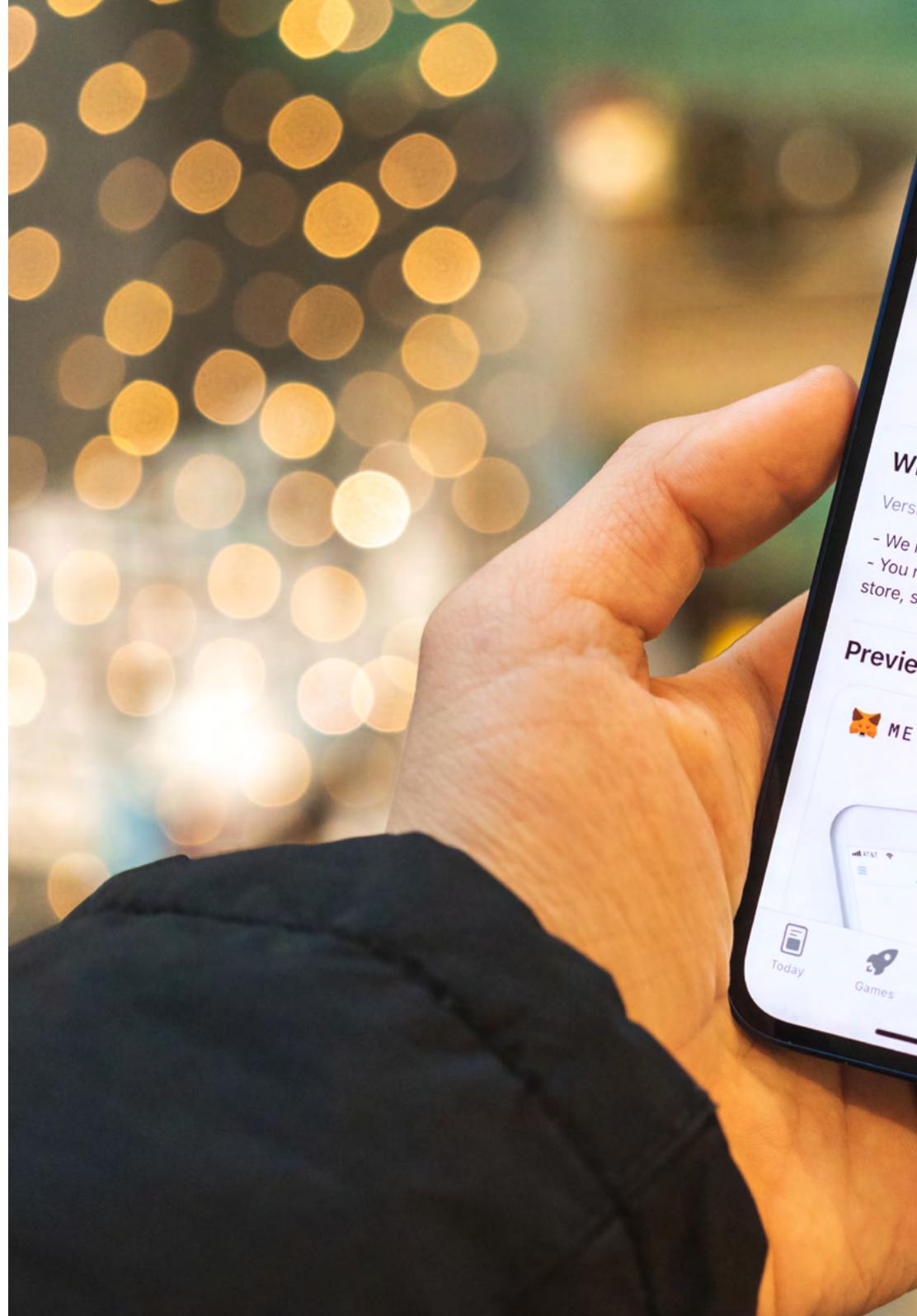


“

Un piano di studi progettato per permetterti di creare il tuo progetto di gaming, basato su sistemi di scommesse e ottenendo la massima redditività possibile”

Modulo 1. Sistemi economici gamificati

- 1.1. Sistemi *Free to Play*
 - 1.1.1. Caratterizzazione delle economie *Free to Play* e dei principali punti di monetizzazione
 - 1.1.2. Architetture nelle economie *Free to Play*
 - 1.1.3. Progettazione economica
- 1.2. Sistemi *Freemium*
 - 1.2.1. Caratterizzazione delle economie *Freemium* e dei principali punti di monetizzazione
 - 1.2.2. Architetture delle economie *Play to Earn*
 - 1.2.3. Progettazione economica
- 1.3. Sistemi *Pay to Play*
 - 1.3.1. Caratterizzazione delle economie *Pay to Play* e dei principali punti di monetizzazione
 - 1.3.2. Architetture nelle economie *Pay to Play*
 - 1.3.3. Progettazione economica
- 1.4. Sistemi basati su PvP
 - 1.4.1. Caratterizzazione delle economie basate sul *Pay to play* e principali punti di monetizzazione
 - 1.4.2. Architettura nelle economie PvP
 - 1.4.3. Workshop di progettazione economica
- 1.5. Sistema di *Season*
 - 1.5.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Season* e principali punti di monetizzazione
 - 1.5.2. Architettura nelle economie *Season*
 - 1.5.3. Progettazione economica
- 1.6. Sistemi economici in *Sandbox* o *Mmorpg*
 - 1.6.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Sandbox* e principali punti di monetizzazione
 - 1.6.2. Architettura nelle economie *Sandbox*
 - 1.6.3. Progettazione economica
- 1.7. Sistema *Trading Card Game*
 - 1.7.1. Caratterizzazione delle economie basate su *Trading Card Game* e principali punti di monetizzazione
 - 1.7.2. Architettura nelle economie *Trading Card Game*
 - 1.7.3. Workshop di progettazione economica





- 1.8. Sistemi PvE
 - 1.8.1. Caratterizzazione delle economie basate su PvE e principali punti di monetizzazione
 - 1.8.2. Architettura nelle economie PvE
 - 1.8.3. Workshop di progettazione economica
- 1.9. Sistemi di scommesse
 - 1.9.1. Caratterizzazione delle economie basate sulle scommesse e principali punti di monetizzazione
 - 1.9.2. Architettura nelle economie di scommesse
 - 1.9.3. Progettazione economica
- 1.10. Sistemi dipendenti da economie esterne
 - 1.10.1. Caratterizzazione delle economie dipendenti e principali punti di monetizzazione
 - 1.10.2. Architettura nelle economie dipendenti
 - 1.10.3. Progettazione economica

“

Uno studio che di cui potrai approfittare quando e come vuoi, grazie ai suoi contenuti scaricabili e alla sua modalità 100% online”

05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di Corso Universitario in Sistemi Economici Gamificati rilasciato da TECH Global University, la più grande università digitale del mondo.





“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario in Sistemi Economici Gamificati** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curricolare.

Titolo: **Corso Universitario in Sistemi Economici Gamificati**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**



futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech global
university

Corso Universitario
Sistemi Economici
Gamificati

- » Modalità: **online**
- » Durata: **6 settimane**
- » Titolo: **TECH Global University**
- » Accreditemento: **6 ECTS**
- » Orario: **a tua scelta**
- » Esami: **online**

Corso Universitario

Sistemi Economici Gamificati

