

# Diplomado

## Análisis de Variables en Economías Gamificadas



## Diplomado

### Análisis de Variables en Economías Gamificadas

Modalidad: Online

Duración: 6 semanas

Titulación: TECH Universidad Tecnológica

Horas lectivas: 150 h.

Acceso web: [www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/analisis-variables-economias-gamificadas](http://www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/analisis-variables-economias-gamificadas)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 28*

# 01

# Presentación

Las experiencias de gamificación están en el punto de mira tanto del mercado económico, tecnológico 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, 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 exige 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.

Este **Diplomado en Análisis de Variables en Economías Gamificadas** 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* 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



*Comprende las relaciones proporcionales e inversamente proporcionales en la industrial virtual que presenta mayor proyección en la actualidad”*

“

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

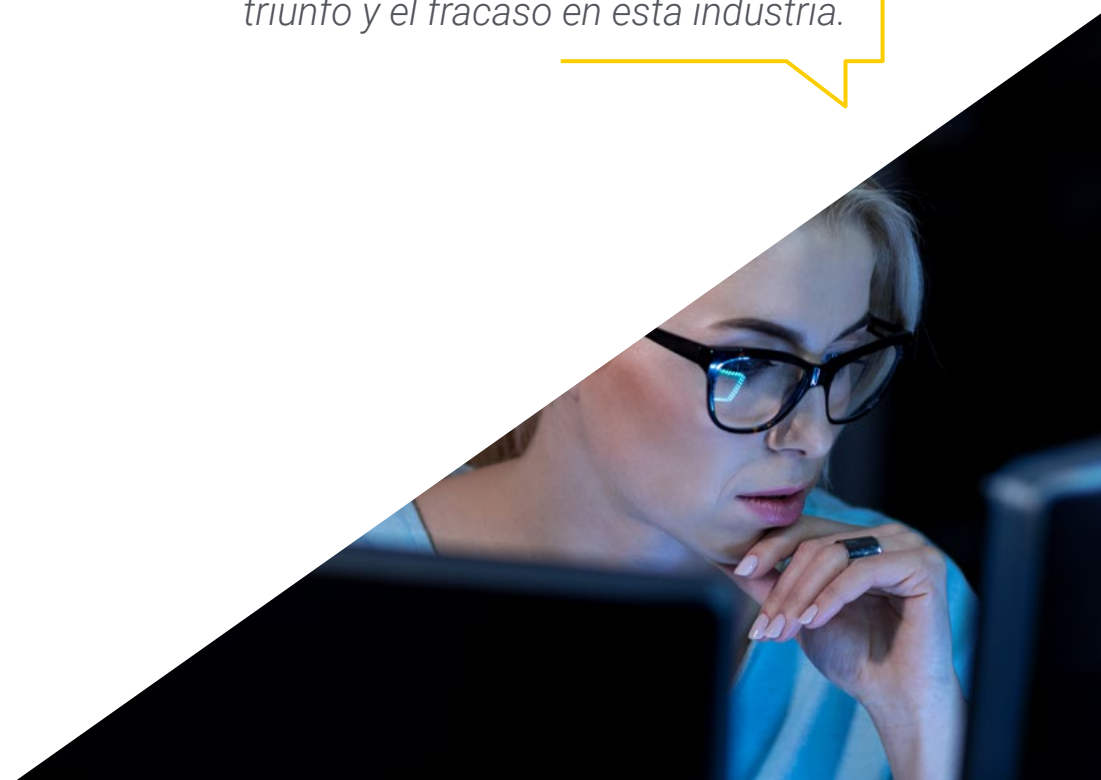
*Este Diplomado te proporcionará las principales herramientas para poner una estrategia rentable en la industria virtual gracias a las técnicas de Blockchain.*

*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 para 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 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





## 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 económicas 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”*

## Dirección



### D. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Fundador de Seven Moons Studios *Blockchain Gaming*
- ♦ Fundador del proyecto Niide
- ♦ Diseñador de videojuegos y economías *Blockchain* para videojuegos
- ♦ 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 en 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 económicas 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

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.



“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

*Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”*



*Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.*



*El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### 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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### 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 las futuras decisiones difíciles.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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.



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





**Case studies**

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Resúmenes interactivos**

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



**Testing & Retesting**

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



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 Tecnológica.





“

*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 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 Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** 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**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



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



## Diplomado

Análisis de Variables en  
Economías Gamificadas

Modalidad: Online

Duración: 6 semanas

Titulación: TECH Universidad Tecnológica

Horas lectivas: 150 h.

# Diplomado

## Análisis de Variables en Economías Gamificadas

