

Certificat

Systemes Economiques Gamifiés



tech université
technologique

Certificat

Systemes Economiques Gamifiés

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/cours/systemes-economiques-gamifies

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

Les entreprises de jeux vidéo dépendent, en grande partie, de la mise en œuvre de stratégies économiques qui peuvent garantir leur succès et leur rentabilité au cours de leur développement. Les spécialistes de ce secteur doivent donc être munis des techniques et des outils les plus récents pour optimiser leur service. TECH propose un diplôme complet et rigoureux qui enseigne les systèmes économiques gamifiés. Ce programme analyse les différents modèles économiques appliqués par les principales sociétés du *gaming*. Il s'agit d'un apprentissage essentiel pour les diplômés en informatique afin de maîtriser l'industrie de la gamification et d'être en mesure d'y intervenir. Pour ce faire, TECH applique une modalité 100% en ligne qui permet l'adaptation de l'étude et de multiples ressources multimédias qui faciliteront l'acquisition de compétences multidisciplinaires.





Inscrivez-vous à cette formation pour découvrir les possibilités actuelles et futures du secteur de la gamification"

Compte tenu de l'étude spécifique des systèmes économiques développés dans le monde de *gaming*, il est nécessaire que les professionnels de ce secteur soient parfaitement formés aux derniers développements et aux compétences numériques. C'est pourquoi le diplôme en systèmes économiques gamifiés aborde les différents types de commerce actuellement appliqués par les grandes entreprises du secteur de la gamification.

Cette formation universitaire permettra non seulement aux étudiants de se familiariser avec les systèmes économiques actuels, mais les préparera également au développement de projets de gamification. Le programme analyse en détail les caractéristiques, les utilisations et les avantages de l'application de stratégies telles que les systèmes *Free Premium*, *Free to Play* ou le système économique *Sandbox*. L'expérience des entreprises leaders dans le domaine et la collaboration des enseignants spécialisés en la matière serviront de modèle d'apprentissage réel. L'équipe enseignante accompagnera les informaticiens tout au long de leur cursus, en mettant à leur disposition un large éventail de ressources multimédias pour faciliter leur apprentissage.

Il s'agit d'une occasion unique de découvrir en profondeur les avantages et les inconvénients du choix d'un système économique pour un projet virtuel de la façon la plus directe qui soit. C'est un Certificat avec des modalités de formation 100% en ligne, qui permet aux étudiants de se rapprocher de la réalité numérique actuelle quand et où ils en ont besoin. En plus, sa méthodologie de *Relearning* et ses vastes ressources multimédias, ainsi que la simulation de cas réussis, garantissent l'expansion de la carrière professionnelle des diplômés en informatique.

Ce **Certificat en Systèmes Economiques Gamifiés** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en cryptomonnaies, *Blockchain* et informatique
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et le travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Faites partie des grandes entreprises de l'industrie du jeu en vous spécialisant dans un domaine en plein essor"

“

Ce programme vous apportera les connaissances spécifiques au système Seasons pour devenir plus compétitif sur le marché de l'emploi dans l'industrie du jeu"

Le corps enseignant comprend des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de sociétés de référence et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, le professionnel bénéficiera d'un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire qu'il se formera dans un environnement simulé qui lui permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de cursus académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Obtenez une instruction simple et pratique du système Pay to Play, grâce aux ressources multimédias et aux simulations réelles de TECH.

Mettez à jour vos connaissances pour propulser votre carrière et être capable de créer et de développer votre propre projet de réalité virtuelle.



02 Objectifs

Ce Certificat en Systèmes Économiques Gamifiés vise à élargir et à mettre à jour les connaissances des diplômés en informatique pour en faire des experts dans le domaine des mondes virtuels et de leurs possibilités socio-économiques. Le programme explore les réussites et les échecs de projets virtuels afin de comprendre la construction économique d'un jeu vidéo rentable et durable dans le temps. Ainsi, l'étudiant acquerra les concepts de base nécessaires pour comprendre de manière pratique et simple, les différentes stratégies du marché et leur rentabilité dans le secteur numérique.





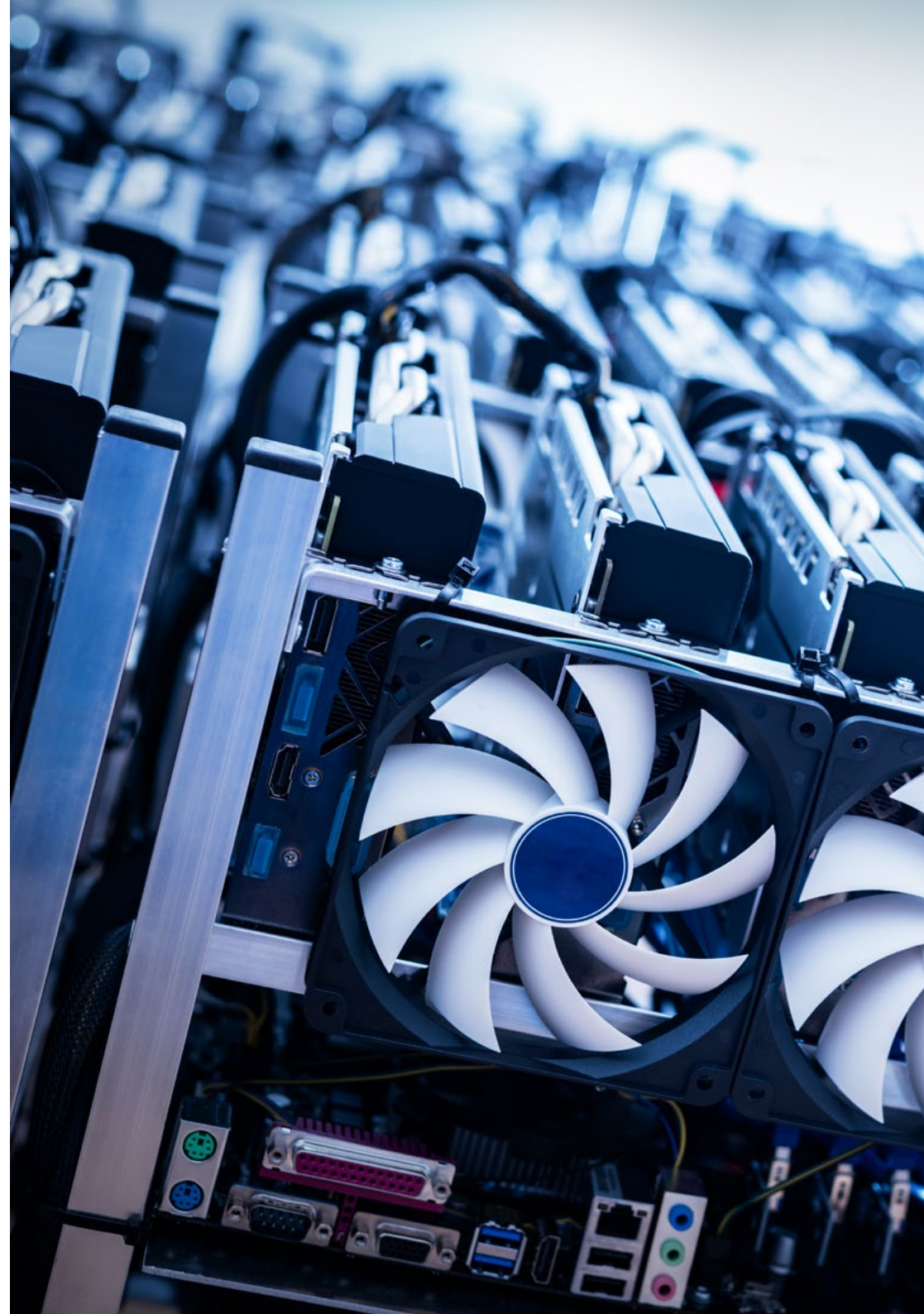
“

Devenez un informaticien avec des compétences accrues en gamification et transformez-vous en un professionnel pluridisciplinaire dans le domaine virtuel"



Objectifs généraux

- ◆ Identifier systématiquement et en profondeur le fonctionnement de la technologie Blockchain, en mettant en évidence la manière dont ses avantages et ses inconvénients sont liés au fonctionnement de son architecture
- ◆ Contraster les aspects de la Blockchain avec les technologies conventionnelles utilisées dans les diverses applications auxquelles la technologie de la Blockchain a été appliquée
- ◆ Analyser les principales caractéristiques de la finance décentralisée dans le contexte de l'économie Blockchain
- ◆ Établir les caractéristiques fondamentales des jetons non fongibles, leur fonctionnement et leur déploiement depuis leur apparition jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Comprendre le lien entre les NFT et la Blockchain et examiner les stratégies permettant de générer et d'extraire la valeur des jetons non fongibles
- ◆ Exposer les caractéristiques des principales crypto-monnaies, leur utilisation, leurs niveaux d'intégration à l'économie mondiale et les projets de gamification virtuelle





Objectifs spécifiques

- ◆ Construire l'économie d'un jeu
- ◆ Élaborer un environnement économique durable à long terme
- ◆ Décrire les points critiques de l'économie Blockchain dans un projet d'entrepreneuriat
- ◆ Identifier le comportement du réseau d'éléments qui composent le système économique d'un jeu Blockchain
- ◆ Orienter l'économie d'un jeu en fonction des objectifs de rentabilité proposés

“

Acquérir les compétences qui vous seront les plus utiles pour créer des jeux vidéo dans le cadre de l'économie Blockchain”

03

Direction de la formation

La création d'un projet de *Gaming* requiert des connaissances approfondies que TECH propose aux professionnels par le biais d'un enseignement de pointe. Pour cela, les étudiants peuvent compter sur un corps d'enseignants spécialisés et qualifiés dans le secteur comme garantie d'un apprentissage correct. Les enseignants seront à la disposition des étudiants par le biais d'un tutorat personnalisé pour effectuer une analyse théorique qu'ils pourront appliquer dans leur pratique professionnelle. Tout ceci afin de promouvoir la pluridisciplinarité des informaticiens qui souhaitent élargir et mettre à jour leurs connaissances dans le domaine des systèmes économiques gamifiés.



“

Il s'appuie sur une équipe pédagogique experte en gaming et Blockchain pour vous permettre de bénéficier d'une formation théorique et pratique en toute garantie"

Direction



M. Olmo Cuevas, Alejandro

- Designer de jeux vidéo et économies de la *Blockchain* pour les jeux vidéo
- Fondateur de Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Fondateur du projet Niide
- Auteur de récits fantastiques et de prose poétique



04

Structure et contenu

Le contenu de ce programme a été soigneusement conçu par l'équipe d'experts en jeux vidéo virtuels. C'est pourquoi le Certificat en Systèmes Économiques Gamifiés offre la garantie d'un contenu rigoureux et complet qui s'appuie sur des expériences réelles qui ont permis aux entreprises de l'industrie du *gaming*, de connaître le succès et, dans certains cas, l'échec. C'est un moyen pour les informaticiens de mettre à jour leurs connaissances dans le secteur de la gamification et, qui plus est, de le faire de manière directe et simple. La modalité 100% en ligne de TECH permet d'adapter l'étude aux besoins personnels et professionnels des étudiants. De plus, sa méthodologie de *Relearning* dispensera les étudiants de longues heures de mémorisation grâce à une étude progressive et simple.

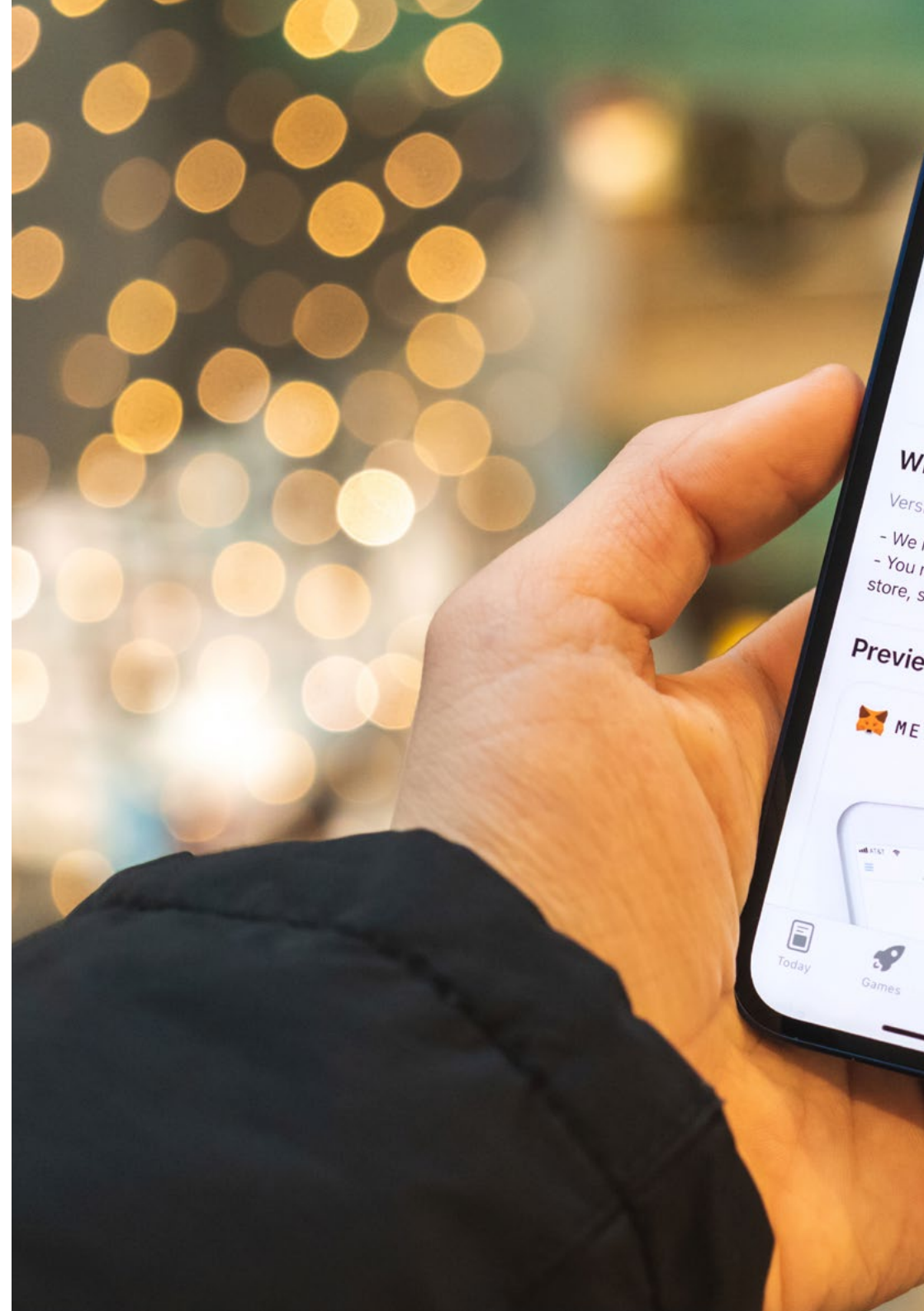


“

Ce programme est conçu pour vous permettre de créer votre propre projet de gaming, basé sur des systèmes de paris et obtenant la rentabilité la plus élevée possible"

Module 1. Systèmes économiques gamifiés

- 1.1. Systèmes *Free to Play*
 - 1.1.1. Caractérisation des économies *Free to Play* et principaux points de monétisation
 - 1.1.2. Architectures dans les économies *Free to Play*
 - 1.1.3. Le design économique
- 1.2. Les systèmes *Freemium*
 - 1.2.1. Caractérisation des économies *Freemium* et principaux points de monétisation
 - 1.2.2. Architectures des économies *Play to Earn*
 - 1.2.3. Le design économique
- 1.3. Systèmes *Pay to Play*
 - 1.3.1. Caractérisation des économies *Pay to Play* et principaux points de rentabilité
 - 1.3.2. Architecture des économies *Play to Play*
 - 1.3.3. Le design économique
- 1.4. Systèmes basés sur le *PvP*
 - 1.4.1. Caractérisation des économies basées sur le *Pay to play* et principaux points de rentabilité
 - 1.4.2. Architecture dans les économies *PvP*
 - 1.4.3. Atelier de conception économique
- 1.5. Système des *Seasons*
 - 1.5.1. Caractérisation des économies basées sur *Seasons* et principaux points de rentabilité
 - 1.5.2. L'architecture dans les économies de *Season*
 - 1.5.3. Le design économique
- 1.6. Systèmes économiques des *Sandbox* ou *Mmorpg*
 - 1.6.1. Caractérisation des économies basées sur *Sandbox* et principaux points de rentabilité
 - 1.6.2. Architecture des économies *Sandbox*
 - 1.6.3. Le design économique
- 1.7. Système *Trading Card Game*
 - 1.7.1. Caractérisation des économies basées sur *Trading Card Game* et principaux points de rentabilité
 - 1.7.2. Architecture des économies basées sur *Trading Card Game*
 - 1.7.3. Atelier de conception économique





- 1.8. Systèmes PvE
 - 1.8.1. Caractérisation des économies basées sur le PvE et principaux points de rentabilité
 - 1.8.2. Architecture dans les économies PvE
 - 1.8.3. Atelier de conception économique
- 1.9. Systèmes de paris
 - 1.9.1. Caractérisation des économies basées sur les paris et principaux points de rentabilité
 - 1.9.2. L'architecture dans les économies de paris
 - 1.9.3. Le design économique
- 1.10. Systèmes dépendant d'économies externes
 - 1.10.1. Caractérisation des économies dépendantes et principaux points de rentabilité
 - 1.10.2. Architecture dans les économies dépendantes
 - 1.10.3. Le design économique

“

Ce programme permet d'étudier quand on veut et comme on veut, grâce au contenu téléchargeable et à sa modalité 100% en ligne"

05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



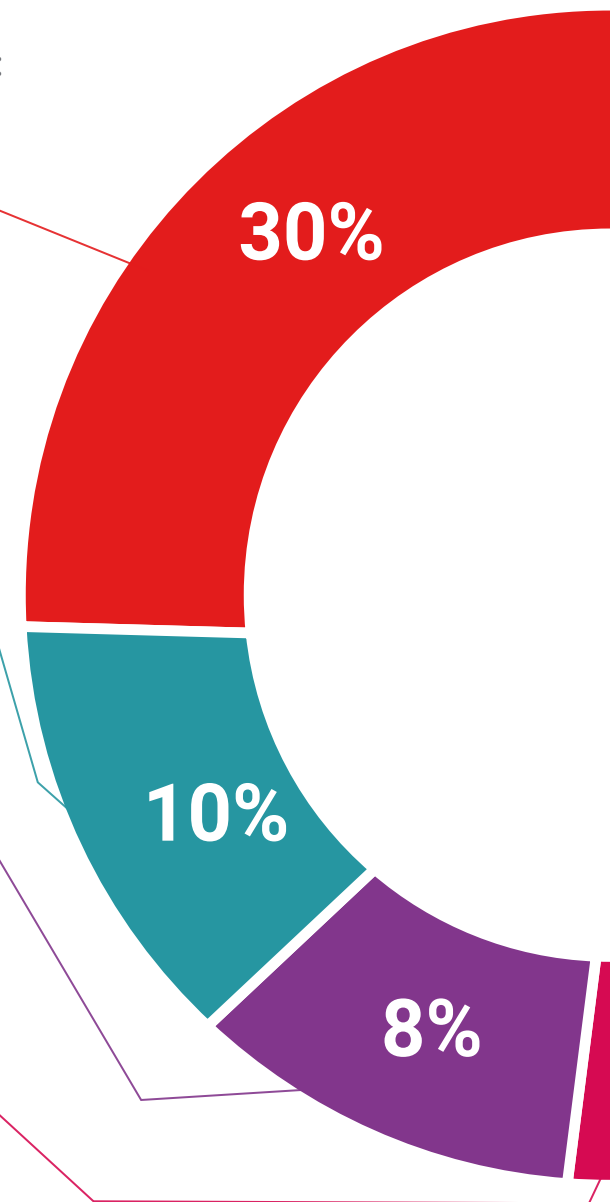
Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Systèmes Economiques Gamifiés vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.





“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
formalités administratives”*

Ce **Certificat en Systèmes Economiques Gamifiés** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Systèmes Economiques Gamifiés**

N° d'heures officielles: **150 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langages

tech université
technologique

Certificat

Systemes Economiques Gamifiés

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Systemes Economiques Gamifiés