Mastère Spécialisé
Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo

tech université technologique

tech université technologique

Mastère Spécialisé
Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo

- Modalité: **en ligne**
- Durée: **12 mois**
- Qualification: **TECH Université Technologique**
- Intensité: **16h/semaine**
- Horaire: **à votre rythme**
- Examens: **en ligne**

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/master/master-crypto-gaming-economie-blockchain-jeux-video

Sommaire

01
Présentation
page 4

02
Objectifs
page 8

03
Compétences
page 14

04
Direction de la formation
page 18

05
Structure et contenu
page 24

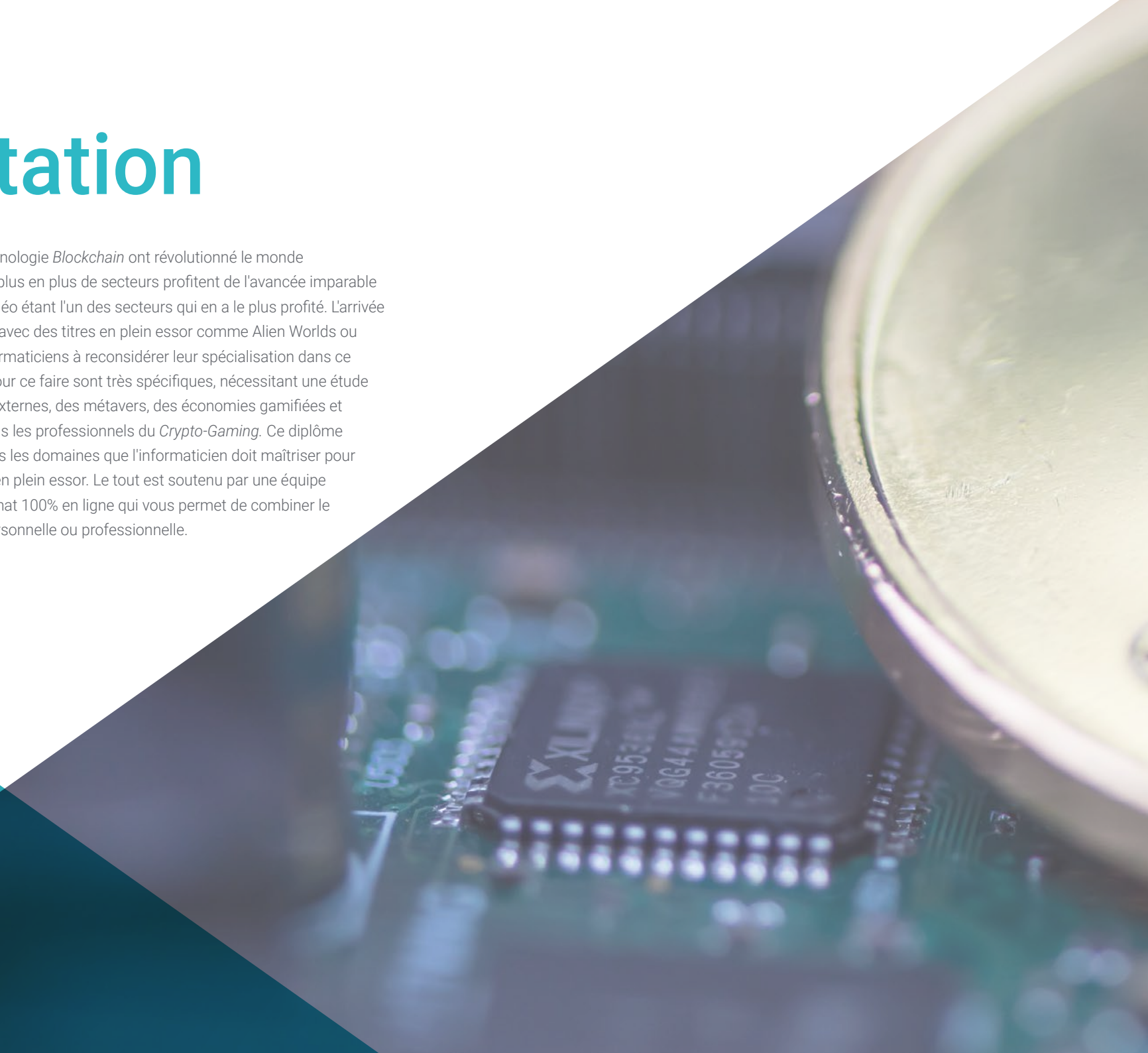
06
Méthodologie
page 34

07
Diplôme
page 42

01

Présentation

Les crypto-monnaies, les NFT et la technologie *Blockchain* ont révolutionné le monde informatique ces dernières années. De plus en plus de secteurs profitent de l'avancée imparable de ces nouvelles technologies, le jeu vidéo étant l'un des secteurs qui en a le plus profité. L'arrivée du nouveau secteur du *Crypto-Gaming,* avec des titres en plein essor comme Alien Worlds ou Axie Infinity, a amené de nombreux informaticiens à reconsidérer leur spécialisation dans ce secteur. Les connaissances requises pour ce faire sont très spécifiques, nécessitant une étude approfondie du DeFi, des plateformes externes, des métavers, des économies gamifiées et d'autres questions essentielles pour tous les professionnels du *Crypto-Gaming.* Ce diplôme propose, précisément, une revue de tous les domaines que l'informaticien doit maîtriser pour s'insérer avec succès dans un secteur en plein essor. Le tout est soutenu par une équipe pédagogique de premier plan et un format 100% en ligne qui vous permet de combiner le programme avec tout type d'activité personnelle ou professionnelle.



Positionnez-vous avec un avantage dans un secteur en pleine croissance, où vos compétences informatiques et votre spécialisation en Crypto-Gaming feront de vous un élément essentiel de toute équipe de développement"

Avec des entreprises majeures comme Microsoft qui s'installent dans le métavers ou la nouvelle identité visuelle de Facebook, Meta, il est clair que l'avenir de l'informatique sera sans doute porté par les technologies *Blockchain*.. Le secteur des jeux vidéo, en constante croissance, n'est pas étranger à ces changements. Le *Crypto-Gaming* est actuellement postulé comme l'une des grandes options d'avenir pour les développeurs et les informaticiens du monde entier.

Les options sont infinies. Avec des succès établis comme Axie Infinity ou R-Planet, les informaticiens spécialisés dans le *Crypto-Gaming* et les économies gamifiées auront un avantage significatif pour mener les projets du futur. Ubisoft et Square Enix, géants de l'industrie, investissent déjà d'importantes sommes d'argent dans ce secteur, c'est donc une occasion importante de faire un saut qualitatif à un niveau professionnel.

Ce Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo a été créé précisément pour fournir aux informaticiens les connaissances et les approfondissements nécessaires pour mener des projets de jeux vidéo avec des économies gamifiées de toutes sortes. Tout au long du syllabus, les principales crypto-monnaies, telles que le Bitcoin ou l'Ethereum, seront passées en revue, ainsi que tous les concepts cruciaux pour maîtriser toutes les branches de la *Blockchain*.

Le contenu, basé sur les études de cas les plus abouties, propulsera la carrière de l'informaticien vers les études de *Crypto-Gaming* les plus impactantes. La méthodologie d'enseignement et le format entièrement en ligne donnent au programme la flexibilité nécessaire pour éliminer le besoin de cours en face à face et d'horaires fixes. Ainsi, c'est l'étudiant qui décide où, comment et quand suivre l'ensemble des cours.

Ce **Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo** 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 crypto-monnaies, *Blockchain* et jeux vidéo
- Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet

"Incluez dans votre CV un Mastère Spécialisé qui propulsera votre carrière vers le meilleur des succès dans le paysage cryptographique"

Accédez à une bibliothèque de contenu multimédia riche en variété, en étant capable d'approfondir les sujets qui vous intéressent le plus à travers des lectures complémentaires et des vidéos en détail"

Inscrivez-vous à ce master et découvrez tous les secrets du Crypto-Gaming pour créer des économies gamifiées réussies et attractives pour les joueurs du monde entier.

Ne manquez pas l'occasion de faire un saut vers les technologies du futur et de prendre de l'avance en vous spécialisant dans le Crypto-Gaming.

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

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entrainer dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Mastère Spécialisé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

02

Objectifs

Étant donné que le secteur du *Crypto-Gaming* est en pleine croissance, l'objectif principal de ce programme est de fournir à l'informaticien tous les outils, stratégies et connaissances nécessaires pour pouvoir se démarquer rapidement dans cette industrie. Ainsi, l'enseignement comprend des modules dédiés à tous les sujets les plus pertinents dans ce domaine, toujours basés sur les cas les plus réussis, en les analysant en détail pour pouvoir les comprendre et les reproduire même dans leurs propres projets.

Vous atteindrez les objectifs proposés dans ce programme avant même de l'avoir terminé grâce à la méthodologie d'enseignement innovante de TECH"

Objectifs généraux

- Identifier systématiquement dans la profondeur de ses parties le fonctionnement de la technologie *Blockchain*, en développant comment ses avantages et inconvénients sont liés au mode de fonctionnement de son architecture
- Contraster les aspects de la *Blockchain* avec les technologies conventionnelles utilisées dans les différentes applications auxquelles la technologie *Blockchain* a été amenée
- 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 émergence jusqu'à aujourd'hui
- Comprendre le lien entre les NFT et la *Blockchain* et examiner les stratégies de génération et d'extraction de 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

"Vous serez accompagné à tout moment par une équipe technique et pédagogique hautement qualifiée et engagée dans votre amélioration personnelle et professionnelle"

Objectifs spécifiques

Module 1. *Blockchain*

- Identifier les composantes de la technologie *blockchain*
- Déterminer les avantages de la *Blockchain* dans les projets d'entrepreneuriat
- Sélectionner les types de réseaux à utiliser en fonction des objectifs proposés lors de la planification d'un projet d'économie gamifiée
- Choisir et gérer un *Wallet* (porte-monnaie numérique)

Module 2. DeFi

- Acquérir les connaissances nécessaires à l'utilisation des projets basés sur DeFi
- Identifier les avantages de la finance décentralisée pour l'économie gamifiée
- Identifier les différents niveaux de risques qui peuvent être assumés lors de l'utilisation de DeFi
- Décrire comment les marchés décentralisés constituent des applications DeFi
- Identifier les couches pertinentes pour le secteur de l'économie gamifiée

Module 3. NFT

- Exploiter de nouvelles NFT
- Déterminer les propriétés des NFT
- Générer des stratégies d'innovation à partir de la technologie NFT
- Introduire les NFT dans les économies de jeux
- Comprendre le fonctionnement du système d'extraction des NFT dans les économies ludiques
- Identifier la valeur d'un NFT sur le marché
- Employer des stratégies de valorisation des NFT

Module 4. Analyse des crypto-monnaies

- Discriminer les crypto-monnaies qui conviennent le mieux à de futures entreprises
- Effectuer des estimations comportementales des crypto-monnaies
- Interpréter les booms et les bustes des crypto-monnaies.
- Établir des critères de sélection des *Stablecoins*

Module 5. Réseaux

- Discriminer la sélection optimale des réseaux pour les objectifs proposés dans une future entreprise, à travers des exemples d'utilisation et les principales caractéristiques de chacun d'eux
- Comprendre le fonctionnement des réseaux et établir une stratégie basée sur ceux-ci
- Élaborer des plans pour améliorer l'accessibilité des utilisateurs à partir des réseaux

Module 6. Metaverse

- Analyser la forme immersive de votre jeu à travers l'analyse des coûts, des ressources technologiques et des cibles d'entreprises futures
- Catégoriser les espaces d'un métaverse en fonction de leur place dans le système économique
- Formuler des emplois liés au système économique du métavers
- Administrer les systèmes de *Landing* au sein d'un métaverse

Module 7. Plateformes externes

- Connaître les outils des principales plateformes qui proposent des services liés aux crypto-monnaies, à la *Blockchain*, aux économies décentralisées et à la NFT
- Utiliser les plateformes externes pour augmenter la génération de valeur au sein d'un projet de jeu *Blockchain*
- Comprendre le fonctionnement des DEX

Module 8. Analyse des variables dans les économies gamifiées

- Catégoriser les éléments d'un jeu en fonction de leur incidence sur l'économie finale du jeu
- Identifier les degrés auxquels les variables économiques d'un jeu peuvent être classées dans leur catégorie
- Comprendre les relations proportionnelles et inversement proportionnelles entre deux ou plusieurs variables économiques

Module 9. Systèmes économiques gamifiés

- Systèmes économiques gamifiés 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'entreprise
- 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

Module 10. Analyse des jeux vidéo *Blockchain*

- Discerner quelles stratégies économiques ont montré la plus grande stabilité et rentabilité dans les projets du marché actuel
- Identifier les marges de stabilité et de rentabilité dans les projets d'économie gamifiée
- Maîtriser les tendances du marché de la gamification *Blockchain* en fonction de leur participation, de leur stabilité et de leur rentabilité

03

Compétences

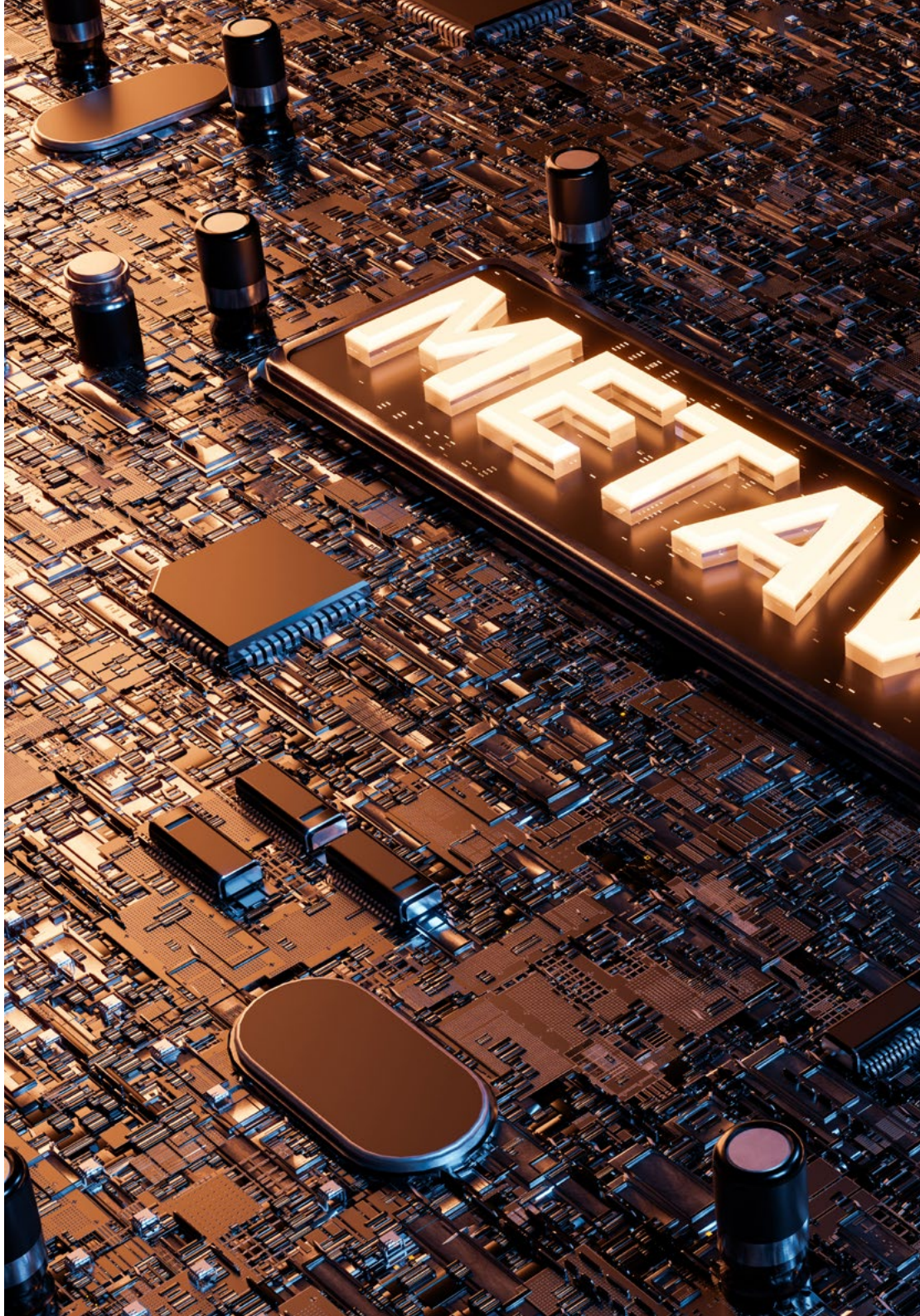
Les compétences que les informaticiens doivent développer pour réussir à entrer dans l'industrie des crypto-jeux vidéo sont diverses. Il ne s'agit pas seulement de connaissances théoriques ou pratiques, mais aussi de compétences transversales qui sont essentielles dans le secteur en pleine expansion d'aujourd'hui. Par conséquent, tout au long du programme, les étudiants seront encouragés à autogérer leur temps, à résoudre des problèmes complexes, à analyser et à penser de manière critique, ainsi qu'à apprendre activement. Avec tout cela, les arguments de l'informaticien pour accéder aux meilleurs projets de *Crypto-Gaming* seront grandement renforcés.

Profitez de tous les avantages que TECH vous offre pour étudier cette qualification à votre propre rythme, en vous donnant les clés pour porter vos compétences au plus haut niveau”

Compétences générales

- Comprendre la nature révolutionnaire de la *Blockchain* et planifier les objectifs entrepreneuriaux en fonction de son fonctionnement
- Identifier le potentiel et les avantages du modèle DeFi pour de futures entreprises tout en gérant les principales différences avec d'autres modèles économiques
- Analyser la relation et les moyens de mettre en œuvre des jetons non fongibles avec les économies gamifiées
- Comprendre le fonctionnement et la constitution du Metaverse
- Planifier les moyens d'intégrer des plateformes *Blockchain* externes à notre projet de gamification

Plongez dans les cas les plus réussis du monde du Crypto-Gaming, en connaissant toutes les clés stratégiques pour pouvoir les appliquer dans votre propre travail"



Compétences spécifiques

- Évaluer les niveaux de risque dans les projets DeFi
- Décrire les stratégies de prêt et d'échange dans DeFi
- Comprendre les différentes manières de construire un espace virtuel décentralisé et analyser les opportunités économiques liées à ce phénomène de marché
- Établir les différences entre *Bitcoin* et *Altcoins*
- Diagnostiquer le degré d'utilité des plateformes externes dans un projet de gamification *Blockchain* donné
- Différencier le niveau d'impact des différentes variables dans les économies gamifiées
- Identifier les types d'actifs dans la création d'une économie gamifiée
- Établir des économies basées sur des variables économiques gamifiées et générer des économies durables à long terme
- Analyser les possibilités de réussite d'un système économique à partir de l'étude de son économie interne
- Sélectionner des projets dont les caractéristiques sont similaires à notre entreprise comme objet d'étude et de validation des stratégies futures pour générer de la rentabilité et de la valeur dans nos actifs numériques

04

Direction de la formation

Afin de garantir la meilleure qualité d'enseignement possible, TECH dispose des enseignants les plus compétents en matière de technologies *Blockchain,* crypto-monnaies et métavers. Ainsi, le contenu théorique du diplôme est enrichi par l'expérience pratique des enseignants eux-mêmes, qui ont livré tous leurs meilleurs conseils et secrets pour entreprendre leurs propres projets de *Crypto-Gaming* ou rejoindre des équipes de développement dans ce nouveau secteur.

Les enseignants vous guideront tout au long du Mastère Spécialisé de manière personnalisée, en répondant à vos questions par le biais de la classe virtuelle"

Directeur invité international

Rene Stefancic est un professionnel de premier plan des **technologies Blockchain et Web3**, connu pour son approche innovante et son leadership stratégique dans les **écosystèmes numériques émergents**. Il occupe actuellement le poste de Chief Operating Officer (COO) chez **Enjin, une plateforme pionnière** de **Blockchain et de NFT,** où il gère des tâches telles que l'adoption de nouveaux outils et favorise les **partenariats stratégiques** afin de mettre en place des solutions informatiques de pointe. Avec une approche pratique et axée sur les résultats, il applique sa philosophie « nager ou couler » et « tout essayer » à chaque projet, cherchant toujours à résoudre les défis les plus complexes d'une manière évolutive et efficace.

Avant de rejoindre Enjin, Stefancic a occupé le poste de Head of Marketing chez **CoinCodex**, une plateforme **d'agrégation de données sur les crypto-monnaies**. C'est dans cet environnement qu'il a consolidé son expertise en marketing numérique et en stratégies de croissance, jouant un rôle décisif dans l'expansion de la visibilité et de la portée de l'entreprise. Sa transition vers le monde de la **Blockchain** a commencé lorsqu'il a décidé de quitter sa carrière dans la **finance traditionnelle** pour se concentrer sur la modélisation et l'analyse des données dans ce nouveau secteur, jetant ainsi les bases de sa carrière dans un marché en constante évolution.

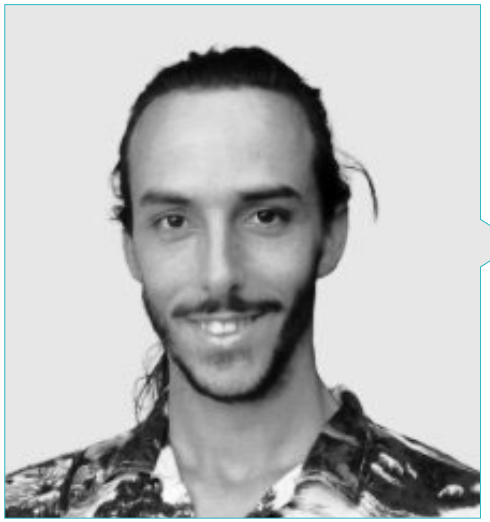
Avec une vision axée sur le développement de produits et la **stratégie Informatique,** l'expert excelle à diriger des équipes vers la création de solutions innovantes et applicables dans le contexte de la technologie Blockchain. Sa capacité à nouer des relations d'affaires solides et durables lui a permis d'établir des partenariats stratégiques clés dans l'industrie, cimentant sa réputation internationale de leader dynamique dans le domaine de la technologie et des actifs numériques.

M. Stefancic, Rene

- Directeur Opérationnel (COO, Chief Operating Officer) chez Enjin, Singapour, Singapour
- Conseiller en Blockchain chez NFTFrontier
- Consultant en IT chez RS IT Consulting
- Directeur du Marketing chez CoinCodex
- Consultant chez NextCash
- Spécialiste du Marketing Numérique au sein du Groupe Piaggio Slovénie
- Master en Gestion à la Faculté de Gestion de l'Université de Primorska
- Diplôme en Économie à la Faculté d'Économie et de Commerce de l'Université de Ljubljana

"Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde"

Direction



M. Olmo Cuevas, Alejandro

- Concepteur de jeux et économie de la blockchain pour les jeux vidéo
- Fondateur de Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Fondateur du projet Niide
- Écrivain de récits fantastiques et de prose poétique

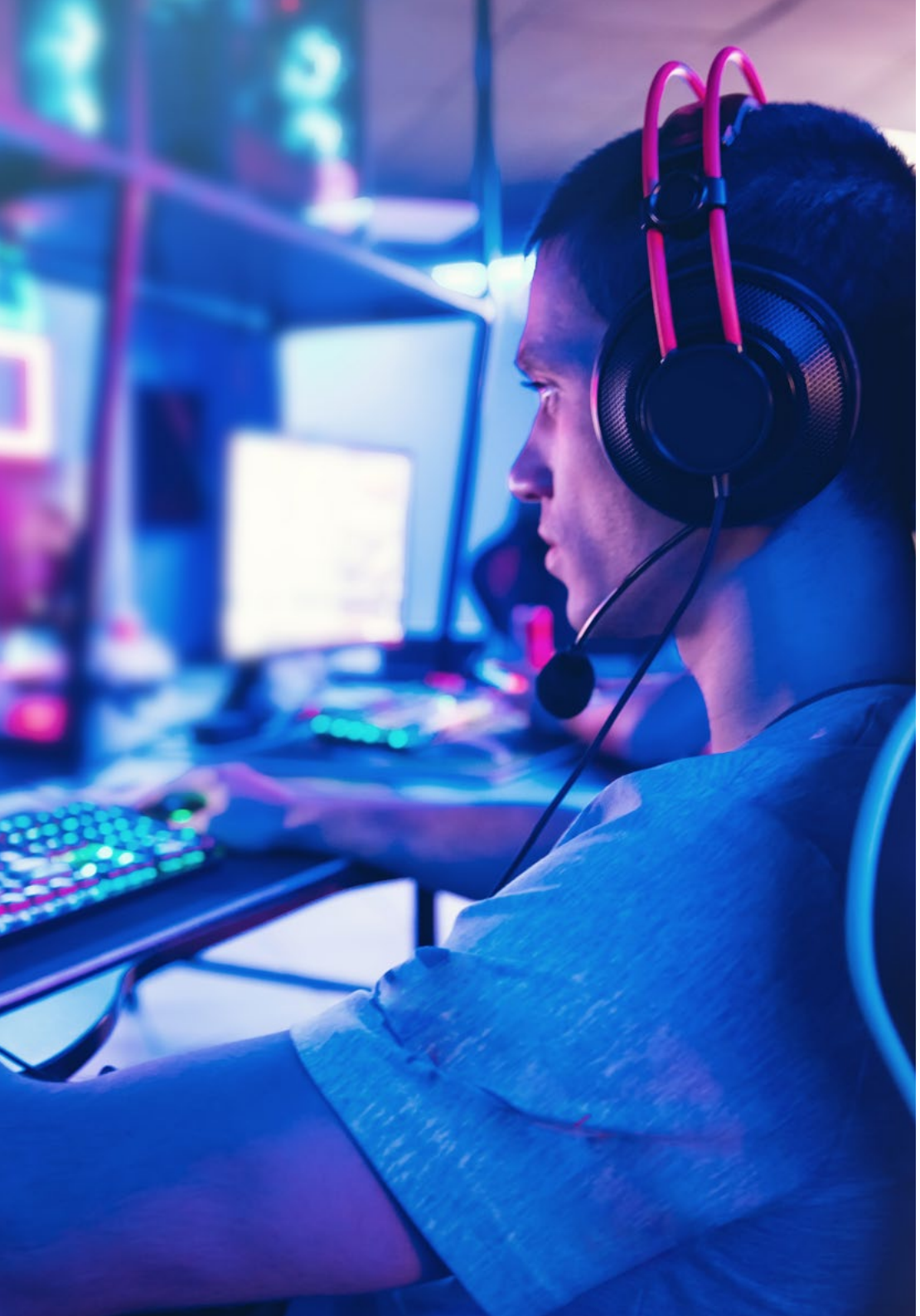
Professeurs

Mme Gálvez González, María Jesús

- Conseillère Dideco et responsable du département de la femme de la municipalité d'El Tabo
- Professeur à l'Institut professionnel AIEP
- Chef du département social de la municipalité d'El Tabo
- Diplômée en travail social de l'Université de Santo Tomás
- Master en gestion stratégique des personnes et gestion organisationnelle du talent humain
- Diplôme en économie sociale de l'Université de Santiago du Chili

M. Gálvez González, Danko Andrés

- Conseiller commercial dans Niide, un projet d'économie gamifiée sur Blockchain
- Programmeur HTML et CCS dans des projets de didactique de l'apprentissage
- Cadre commercial chez Movistar et Virgin Mobile
- Licence en éducation à l'Université de Playa Ancha Sciences de l'éducation



M. Olmo Cuevas, Víctor

- Cofondateur, concepteur de jeux et économiste de jeux chez Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Concepteur de sites web et joueur professionnel de jeux vidéo
- Joueur professionnel de poker en ligne et enseignant
- Concepteur graphique chez Arvato Services Bertelsmann
- Analyste de projet et investisseur chez Crypto Play to Earn Gaming Scene
- Technicien de laboratoire chimique
- Designer graphique

"Faites le pas pour vous mettre au courant des derniers développements en matière de crypto-gaming et d'économie de la blockchain pour les jeux vidéo"

05

Structure et contenu

Le *Relearning,* une méthodologie d'enseignement dans laquelle TECH est un pionnier, garantit que l'expérience académique de l'informaticien est beaucoup plus efficace et profitable. Pour ce faire, les concepts les plus importants du *Crypto-Gaming* sont répétés tout au long du diplôme, ce qui permet une assimilation plus naturelle par l'étudiant. Cela signifie également une économie significative du nombre d'heures à investir pour obtenir cette qualification, avec un soutien sous forme d'exercices d'auto-évaluation, de résumés vidéo et de beaucoup plus de contenu multimédia de haute qualité.

Tout le contenu sera disponible en téléchargement, de sorte que vous pourrez même l'utiliser comme guide de référence une fois que vous aurez terminé votre diplôme"

Module 1. *Blockchain*

1.1. *Blockchain*
- 1.1.1. *Blockchain*
- 1.1.2. La nouvelle économie de la *Blockchain*
- 1.1.3. La décentralisation comme fondement de l'économie *Blockchain*

1.2. Les technologies *Blockchain*
- 1.2.1. La blockchain du *Bitcoin*
- 1.2.2. Processus de validation, puissance de calcul
- 1.2.3. *Hash*

1.3. Types de *Blockchain*
- 1.3.1. *Blockchain* publique
- 1.3.2. *Blockchain* privée
- 1.3.3. Chaîne hybride ou fédérée

1.4. Types de réseaux
- 1.4.1. Réseau centralisé
- 1.4.2. Réseau distribué
- 1.4.3. Réseau décentralisé

1.5. *Smart Contracts*
- 1.5.1. *Smart Contract*
- 1.5.2. Processus de génération d'un *Smart Contract*
- 1.5.3. Exemples et applications de *Smart Contract*

1.6. *Wallets*
- 1.6.1. *Wallets*
- 1.6.2. Utilité et importance d'un portefeuille
- 1.6.3. *Hot & Cold Wallet*

1.7. Économie de la *Blockchain*
- 1.7.1. Avantages de l'économie de la *Blockchain*
- 1.7.2. Niveau de risque
- 1.7.3. *Gas Fee*

1.8. Sécurité
- 1.8.1. Révolution dans les systèmes de sécurité
- 1.8.2. Transparence absolue
- 1.8.3. Attaques contre la *Blockchain*

1.9. Tokenisation
- 1.9.1. *Tokens*
- 1.9.2. Tokenisation
- 1.9.3. Modèles tokenisés

1.10. Aspect juridique
- 1.10.1. Comment l'architecture affecte la capacité de régulation
- 1.10.2. Jurisprudence
- 1.10.3. Législation actuelle sur la *Blockchain*

Module 2. DeFi

2.1. DeFi
- 2.1.1. DeFi
- 2.1.2. Origine
- 2.1.3. Critiques

2.2. La décentralisation du marché
- 2.2.1. Avantages économiques
- 2.2.2. Création de produits financiers
- 2.2.3. Les prêts DFi

2.3. Composants de DeFi
- 2.3.1. Couche 0
- 2.3.2. Couche de protocole logiciel
- 2.3.3. Couche d'application et couche d'agrégation

2.4. Échanges décentralisés
- 2.4.1. Échange de *Tokens*
- 2.4.2. Ajout de liquidité
- 2.4.3. Suppression de liquidités

2.5. Les marchés DeFi
- 2.5.1. MarketDAO
- 2.5.2. Marché prédictif Argus
- 2.5.3. *Amplefort*

2.6. Clés
- 2.6.1. *Yield farming*
- 2.6.2. Exploitation de la liquidité
- 2.6.3. Componentisation

2.7. Différences avec d'autres systèmes
- 2.7.1. Traditionnel
- 2.7.2. *Fintech*
- 2.7.3. Comparaison

2.8. Risques à prendre en compte
- 2.8.1. Décentralisation incomplète
- 2.8.2. Sécurité
- 2.8.3. Erreurs d'utilisation

2.9. Applications deFi
- 2.9.1. Prêts
- 2.9.2. *Négociation*
- 2.9.3. Produits dérivés

2.10. Projets en cours de développement
- 2.10.1. AAVE
- 2.10.2. DydX
- 2.10.3. *Money on Chain*

Module 3. NFT

3.1. NFT
- 3.1.1. NFTs
- 3.1.2. Lien NFT et *Blockchain*
- 3.1.3. Création de NFT

3.2. Création d'une NFT
- 3.2.1. Conception et contenu
- 3.2.2. Génération
- 3.2.3. *Metadata* et *Freeze Metada*

3.3. Options de vente NFT dans les économies gamifiées
- 3.3.1. Vente directe
- 3.3.2. Vente aux enchères
- 3.3.3. *Whitelist*

3.4. Etude de marché NFT
- 3.4.1. Opensea
- 3.4.2. Immutable *Marketplace*
- 3.4.3. Gemini

3.5. Stratégies de monétisation des NFT dans les économies de jeux
- 3.5.1. Valeur d'usage
- 3.5.2. Valeur esthétique
- 3.5.3. Valeur réelle

3.6. Stratégies de monétisation des NFT dans les économies fondées sur les jeux: l'exploitation minière
- 3.6.1. Exploitation minière des NFT
- 3.6.2. *Merge*
- 3.6.3. *Burn*

3.7. Stratégies de monétisation des NFT dans les économies gamifiées: les produits consommables
- 3.7.1. NFT consommables
- 3.7.2. Enveloppes de NFT
- 3.7.3. Qualité des NFT

3.8. Analyse des systèmes de gamification basés sur la NFT
- 3.8.1. *Alien Worlds*
- 3.8.2. *Gods Unchained*
- 3.8.3. R-*Planet*

3.9. Combinaison de forces
- 3.9.1. Privilèges de participation aux investissements
- 3.9.2. Collections liées à des travaux de diffusion spécifiques
- 3.9.3. Combinaison de forces

3.10. Domaines d'innovation en cours de développement
- 3.10.1. La musique dans la NFT
- 3.10.2. Vidéo de la NFT
- 3.10.3. Livres de la NFT

Module 4. Analyse des crypto-monnaies

4.1. *Bitcoin*
- 4.1.1. *Bitcoins*
- 4.1.2. Le *Bitcoin* comme indicateur de marché
- 4.1.3. Avantages et inconvénients des économies ludiques

4.2. *Altcoins*
- 4.2.1. Principales caractéristiques et différences par rapport au *Bitcoin*
- 4.2.2. Impact sur le marché
- 4.2.3. Analyse des projets contraignants

4.3. *Ethereum*
- 4.3.1. Caractéristiques principales et fonctionnement
- 4.3.2. Projets hébergés et impact sur le marché
- 4.3.3. Avantages et inconvénients des économies ludiques

4.4. *Binance Coin*
- 4.4.1. Caractéristiques principales et fonctionnement
- 4.4.2. Projets hébergés et impact sur le marché
- 4.4.3. Avantages et inconvénients des économies ludiques

4.5. *Stablecoins*
- 4.5.1. Caractéristiques
- 4.5.2. Projets fonctionnant avec des monnaies *Stablecoins*
- 4.5.3. Utilisations des *Stablecoins* dans les économies gamifiées

4.6. Principales *Stablecoins*
- 4.6.1. USDT
- 4.6.2. USDC
- 4.6.3. BUSD

4.7. *Négociation*
- 4.7.1. *Trading* dans les économies gamifiées
- 4.7.2. Portefeuille équilibré
- 4.7.3. Portefeuille déséquilibré

4.8. *Trading*: DCA
- 4.8.1. DCA
- 4.8.2. *Trading* positionnel
- 4.8.3. *Daytrading*

4.9. Risques
- 4.9.1. Formation des prix
- 4.9.2. Liquidité
- 4.9.3. L'économie mondiale

4.10. Aspect juridique
- 4.10.1. Réglementation minière
- 4.10.2. Droits des consommateurs
- 4.10.3. Garantie et sécurité

Module 5. Réseaux

5.1. La révolution des *Smart Contract*
- 5.1.1. La naissance des *Smart Contract*
- 5.1.2. L'hébergement d'applications
- 5.1.3. La sécurité des processus informatiques

5.2. Metamask
- 5.2.1. Aspects
- 5.2.2. Action sur l'accessibilité
- 5.2.3. Gestion des actifs dans Metamask

5.3. Tron
- 5.3.1. Aspects
- 5.3.2. Applications hébergées
- 5.3.3. Inconvénients et avantages

5.4. Ripple
- 5.4.1. Aspects
- 5.4.2. Applications hébergées
- 5.4.3. Inconvénients et avantages

5.5. *Ethereum*
- 5.5.1. Aspects
- 5.5.2. Applications hébergées
- 5.5.3. Inconvénients et avantages

5.6. *Polygon Matic*
- 5.6.1. Aspects
- 5.6.2. Applications hébergées
- 5.6.3. Inconvénients et avantages

5.7. Wax
- 5.7.1. Aspects
- 5.7.2. Applications hébergées
- 5.7.3. Inconvénients et avantages

5.8. ADA Cardano
- 5.8.1. Aspects
- 5.8.2. Applications hébergées
- 5.8.3. Inconvénients et avantages

5.9. Solana
- 5.9.1. Aspects
- 5.9.2. Applications hébergées
- 5.9.3. Inconvénients et avantages

5.10. Projets et migrations
- 5.10.1. Réseaux appropriés au projet
- 5.10.2. Migration
- 5.10.3. *Crosschain*

Module 6. Metaverse

6.1. Metaverse
- 6.1.1. Metaverse
- 6.1.2. Impact sur l'économie mondiale
- 6.1.3. Impact sur le développement des économies gamifiées

6.2. Formes d'accessibilité
- 6.2.1. VR
- 6.2.2. Ordinateurs
- 6.2.3. Dispositifs mobiles

6.3. Types de métavers
- 6.3.1. Métavers traditionnels
- 6.3.2. Métavers centralisés de type *Blockchain*
- 6.3.3. Metaverse décentralisé *Blockchain*

6.4. Metaverse comme espace de travail
- 6.4.1. L'idée de travailler au sein du Metaverse
- 6.4.2. Création de services au sein du Metaverse
- 6.4.3. Points critiques à prendre en compte dans la génération d'emplois

6.5. Le Metaverse comme espace de socialisation
- 6.5.1. Systèmes d'interaction entre utilisateurs
- 6.5.2. Mécanismes de socialisation
- 6.5.3. Formes de monétisation

6.6. Le métavers comme espace de divertissement
- 6.6.1. Les espaces de formation dans le métavers
- 6.6.2. Modes de gestion des espaces de formation
- 6.6.3. Catégories d'espaces de formation dans les métavers

6.7. Système d'achat et de location d'espaces dans le Metaverse
- 6.7.1. *Lands*
- 6.7.2. Enchères
- 6.7.3. Vente directe

6.8. *Second Life*
- 6.8.1. *Second Life* en tant que pionnier de l'industrie des métavers
- 6.8.2. Mécanismes de jeu
- 6.8.3. Stratégies de monétisation employées

6.9. *Decentraland*
- 6.9.1. *Decentraland* le métavers le plus rentable jamais enregistré
- 6.9.2. Mécanismes de jeu
- 6.9.3. Stratégies de monétisation employées

6.10. Meta
- 6.10.1. Meta, l'entreprise ayant le plus grand impact dans le développement d'un métavers
- 6.10.2. Impact sur le marché
- 6.10.3. Détails du projet

Module 7. Plateformes externes

7.1. DEX
- 7.1.1. Caractéristiques
- 7.1.2. Utilitaires
- 7.1.3. Mise en œuvre dans les économies gamifiées

7.2. *Swaps*
- 7.2.1. Caractéristiques
- 7.2.2. Principaux *Swaps*
- 7.2.3. Mise en œuvre dans les économies gamifiées

7.3. Oracles
- 7.3.1. Caractéristiques
- 7.3.2. Principaux *Swaps*
- 7.3.3. Mise en œuvre dans les économies gamifiées

7.4. *Jalonnement*
- 7.4.1. *Liquidity Pool*
- 7.4.2. *Jalonnement*
- 7.4.3. *Exploitation agricole*

7.5. Outils de développement de la *Blockchain*
- 7.5.1. *Geth*
- 7.5.2. *Mist*
- 7.5.3. *Truffe*

7.6. Outils de développement de *Blockchain*: *Embark*
- 7.6.1. *Embark*
- 7.6.2. Ganache
- 7.6.3. *Blockchain Testnet*

7.7. Études de *Marketing*
- 7.7.1. DefiPulse
- 7.7.2. Skew
- 7.7.3. *Trading View*

7.8. *Suivi du site*
- 7.8.1. *Suivi des pièces*
- 7.8.2. *CryptoCompare*
- 7.8.3. *Blackfolio*

7.9. *Bots* de *Tradings*
- 7.9.1. Aspects
- 7.9.2. SFOX *Trading Algorithms*
- 7.9.3. AlgoTrader

7.10. Outils d'exploitation minière
- 7.10.1. Aspects
- 7.10.2. NiceHash
- 7.10.3. *What to Mine*

Module 8. Analyse des variables dans les économies gamifiées

8.1. Variables des économies gamifiées
- 8.1.1. Avantages de la fragmentation
- 8.1.2. Similitudes avec l'économie réelle
- 8.1.3. Critères de fragmentation

8.2. Recherches
- 8.2.1. Individuels
- 8.2.2. Par groupes
- 8.2.3. Global

8.3. Ressources
- 8.3.1. Par *Game-Design*
- 8.3.2. Tangibles
- 8.3.3. Intangibles

8.4. Entités
- 8.4.1. Acteurs
- 8.4.2. Entités à recours unique
- 8.4.3. Entités à recours multiples

8.5. Sources
- 8.5.1. Conditions de production
- 8.5.2. Localisation
- 8.5.3. Taux de production

8.6. Sorties
- 8.6.1. Consommables
- 8.6.2. Coûts de maintenance
- 8.6.3. *Time Out*

8.7. Convertisseurs
- 8.7.1. Convertisseurs
- 8.7.2. Manufacture
- 8.7.3. Circonstances particulières

8.8. Échange
- 8.8.1. Marchés publics
- 8.8.2. Marchés privés
- 8.8.3. Marchés extérieurs

8.9. Expérience
- 8.9.1. Mécanismes de passation des marchés
- 8.9.2. Application de la mécanique de l'expérience aux variables économiques
- 8.9.3. Pénalités et limites d'expérience

8.10. *Deadlocks*
- 8.10.1. Cycle des ressources
- 8.10.2. Lien entre les variables d'épargne et les *Deadlocks*
- 8.10.3. Appliquer les *Deadlocks* aux mécanismes de jeu

Module 9. Systèmes économiques gamifiés

9.1. Systèmes *Free to Play*
- 9.1.1. Caractérisation des économies *Free to Play* et des principaux points de rentabilité
- 9.1.2. Architectures dans les économies *Free to Play*
- 9.1.3. Le design économique

9.2. Les systèmes *Freemium*
- 9.2.1. Caractérisation des économies *Freemium* et principaux points de monétisation
- 9.2.2. Architectures des économies *Play to Earn*
- 9.2.3. Le design économique

9.3. Systèmes *Pay to Play*
- 9.3.1. Caractérisation des économies de type *Pay to Play* et principaux points de monétisation
- 9.3.2. Architecture des économies *Pay to Play*
- 9.3.3. Le design économique

9.4. Systèmes basés sur le PvP
- 9.4.1. Caractérisation des économies basées sur le *Pay to play* et principaux points de rentabilité
- 9.4.2. Architecture dans les économies PvP
- 9.4.3. Atelier de conception économique

9.5. Système des *Seasons*
- 9.5.1. Caractérisation des économies basées sur les *Seasons* et principaux points de rentabilité
- 9.5.2. L'architecture dans les économies de *Seasons*
- 9.5.3. Le design économique

9.6. Systèmes économiques des *Sandbox* ou *Mmorpg*
- 9.6.1. Caractérisation des économies basées sur les *Sandbox* et principaux points de rentabilité
- 9.6.2. Architecture des économies *Sandbox*
- 9.6.3. Le design économique

9.7. Système *Trading Card Game*
- 9.7.1. Caractérisation des économies basées sur les *Trading Card Game* et principaux points de rentabilité
- 9.7.2. Architecture des économies basées sur les *Trading Card Game*
- 9.7.3. Atelier de conception économique

9.8. Systèmes PvE
- 9.8.1. Caractérisation des économies basées sur le PvE et principaux points de rentabilité
- 9.8.2. Architecture dans les économies PvE
- 9.8.3. Atelier de conception économique

9.9. Systèmes de paris
- 9.9.1. Caractérisation des économies basées sur les paris et principaux points de rentabilité
- 9.9.2. L'architecture dans les économies de paris
- 9.9.3. Le design économique

9.10. Systèmes dépendant d'économies externes
- 9.10.1. Caractérisation des économies dépendantes et principaux points de rentabilité
- 9.10.2. Architecture dans les économies dépendantes
- 9.10.3. Le design économique

Module 10. Analyse des jeux vidéo sur la *Blockchain*

10.1. *Star Atlas*
- 10.1.1. Mécanismes de jeu
- 10.1.2. Système économique
- 10.1.3. Utilisabilité

10.2. *Outer Ring*
- 10.2.1. Mécanismes de jeu
- 10.2.2. Système économique
- 10.2.3. Utilisabilité

10.3. *Axie Infinity*
- 10.3.1. Mécanique du juego
- 10.3.2. Système économique
- 10.3.3. Utilisabilité

10.4. *Splinterlands*
- 10.4.1. Mécanismes de jeu
- 10.4.2. Système économique
- 10.4.3. Utilisabilité

10.5. R-*Planet*
- 10.5.1. Mécanismes de jeu
- 10.5.2. Système économique
- 10.5.3. Utilisabilité

10.6. *Ember Sword*
- 10.6.1. Mécanismes de jeu
- 10.6.2. Système économique
- 10.6.3. Utilisabilité

10.7. *Big Time*
- 10.7.1. Mécanismes de jeu
- 10.7.2. Système économique
- 10.7.3. Utilisabilité

10.8. *Gods Unchained*
- 10.8.1. Mécanismes de jeu
- 10.8.2. Système économique
- 10.8.3. Utilisabilité

10.9. Illuvium
- 10.9.1. Mécanismes de jeu
- 10.9.2. Système économique
- 10.9.3. Utilisabilité

10.10. Upland
- 10.10.1. Mécanismes de jeu
- 10.10.2. Système économique
- 10.10.3. Utilisabilité

Inscrivez-vous, ne perdez pas votre ambition. Apprenez à créer et à donner les meilleures finitions en Crypto-Gaming et Blockchain Economics pour les jeux vidéo avec ce Mastère Spécialisé"

06

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

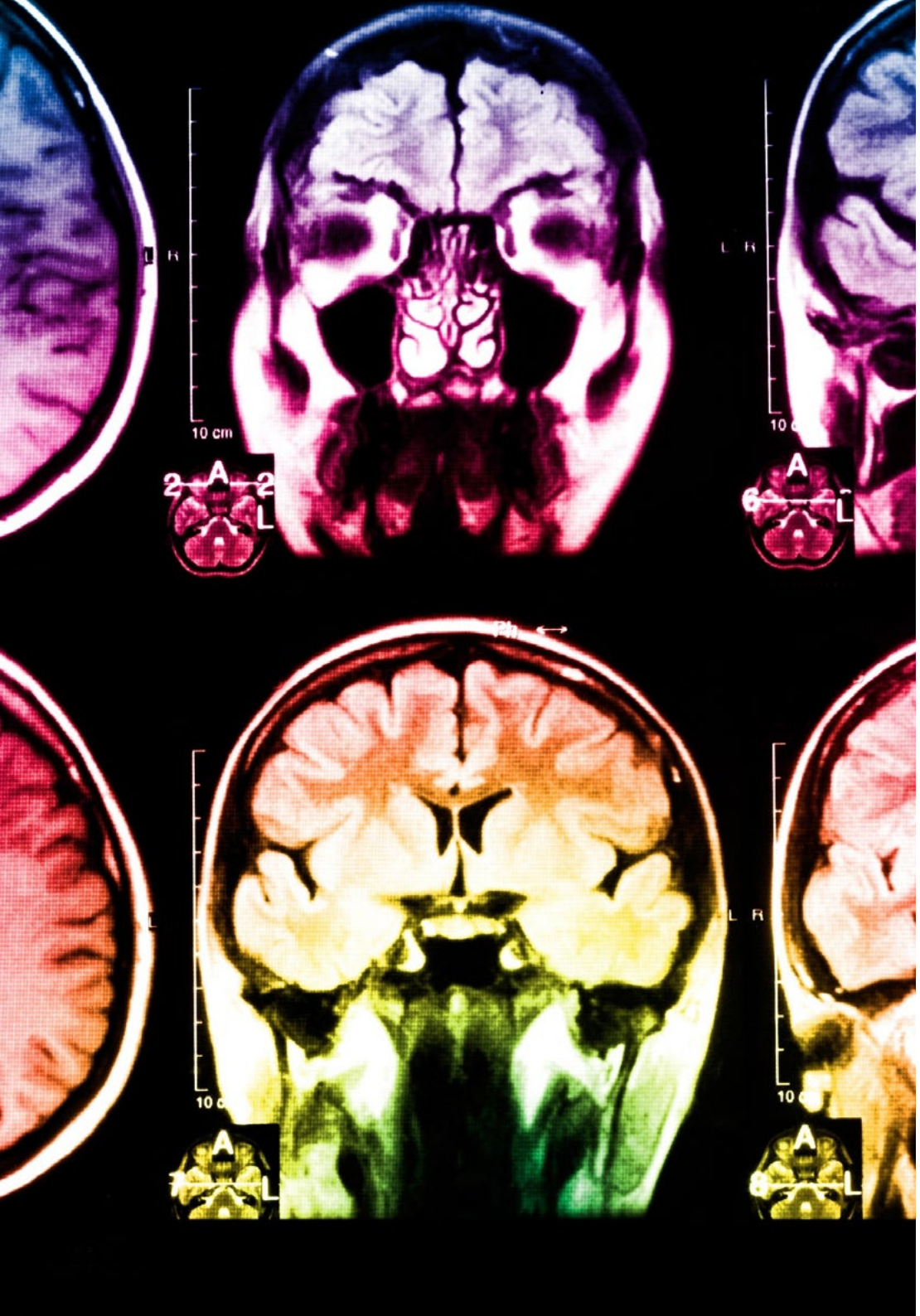
TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

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.

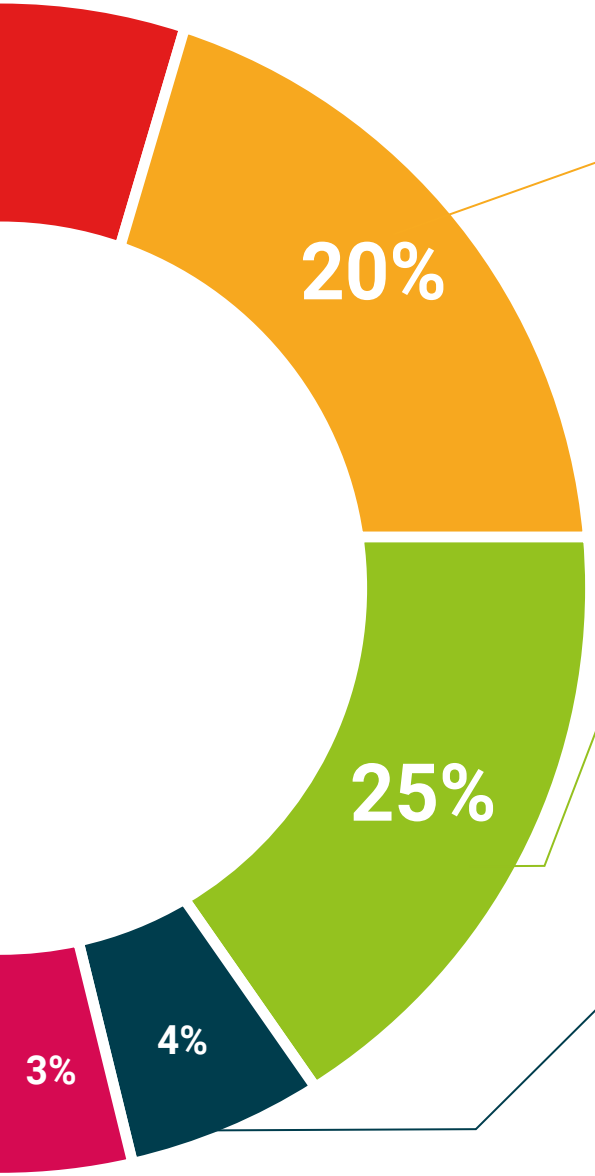
La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.

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.

07

Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des voyages ou de la paperasserie"

Ce **Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo** 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 **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique.**

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo**

N.º d'Heures Officielles: **1.500 h.**

tech université technologique

Délivre le présent

DIPLÔME

à

Mme/M. _____, avec nº d'identification _____

Pour avoir finalisé et accrédité avec succès le programme de

MASTÈRE SPÉCIALISÉ

en

Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo

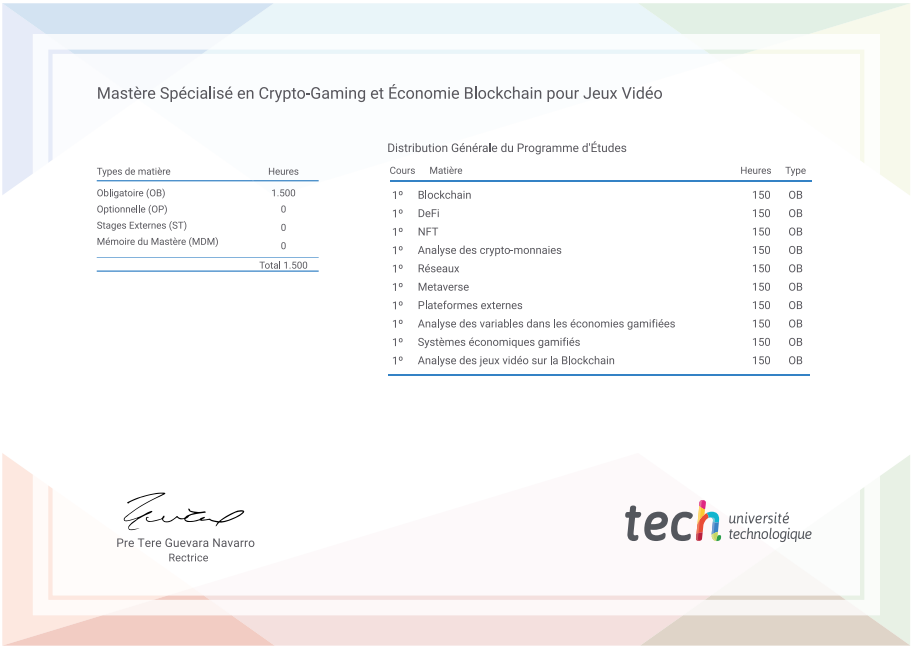
Il s'agit d'un diplôme spécialisé octroyé par cette Université d'une durée de 1.500 heures, débutant le dd/mm/aaaa et finalisant le dd/mm/aaaa.

TECH est une Institution Privée d'Enseignement Supérieur reconnue par le Ministère de l'Enseignement Public depuis le 28 juin 2018.

Fait le 17 juin 2020

Pre Tere Guevara Navarro
Rectrice

Code Unique TECH: AFWOR23S techtitute.com/diplômes



Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo

Types de matière	Heures
Obligatoire (OB)	1.500
Optionnelle (OP)	0
Stages Externes (ST)	0
Mémoire du Mastère (MDM)	0
	Total 1.500

Distribution Générale du Programme d'Études

Cours	Matière	Heures	Type
1º	Blockchain	150	OB
1º	DeFi	150	OB
1º	NFT	150	OB
1º	Analyse des crypto-monnaies	150	OB
1º	Réseaux	150	OB
1º	Metaverse	150	OB
1º	Plateformes externes	150	OB
1º	Analyse des variables dans les économies gamifiées	150	OB
1º	Systèmes économiques gamifiés	150	OB
1º	Analyse des jeux vidéo sur la Blockchain	150	OB

Pre Tere Guevara Navarro
Rectrice

tech université technologique

*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 langues

tech université technologique

Mastère Spécialisé
Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo

- Modalité: **en ligne**
- Durée: **12 mois**
- Qualification: **TECH Université Technologique**
- Intensité: **16h/semaine**
- Horaire: **à votre rythme**
- Examens: **en ligne**

Mastère Spécialisé
Crypto-Gaming et Économie Blockchain pour Jeux Vidéo

tech université technologique