Certificat

Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées

tech université technologique

tech université technologique

Certificat

Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées

- 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/jeux-video/cours/analyse-variables-economies-gamifiees**

Sommaire

01
Présentation
page 4

02
Objectifs
page 8

03
Direction de la formation
page 12

04
Structure et contenu
page 18

05
Méthodologie
page 22

06
Diplôme
page 30

01

Présentation

L'industrie de la gamification croît en nombre d'utilisateurs, en nombre d'entreprises à la recherche de profils spécialisés et en nombre d'entrepreneurs désireux de lancer leurs propres idées créatives. Le pilier de ce programme est la connaissance de l'économie globale appliquée aux jeux vidéo dans le but d'apprendre les différentes manières d'obtenir une rentabilité. L'optimisation des ressources sera l'une des clés qui mènera à la connaissance nécessaire pour réussir dans cette industrie. L'extrapolation de situations réelles à l'aide d'outils multimédias et l'expérience du corps enseignant aideront les étudiants à donner un élan à leur carrière professionnelle.

Ce Certificat vous permettra de créer des jeux qui surpassent le succès de Splinterlands, Alien Worlds, Axie Infinity ou Farmers World. Il suffit de connaître les bons outils"

Le Certificat en Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées se concentre sur la connaissance exhaustive des concepts économiques, qui doivent être à la base de tout projet numérique. L'interprétation correcte des données est à l'origine du succès ou de l'échec de l'entreprise dans le secteur de la gamification.

La formation sera basée sur un apprentissage dans lequel la division des éléments qui composent un jeu et le rôle pertinent qu'ils jouent dans la planification de son économie seront établis. L'équipe d'enseignants spécialisés accompagnera les étudiants dans l'application correcte de l'économie réelle dans l'univers des jeux vidéo. Le développement dans ce secteur nécessite une compréhension des différentes variables qui composent cet écosystème très rentable, comme l'application des *Deadlocks* dans les mécanismes de jeu.

Il s'agit d'un Certificat 100% en ligne qui peut être suivi n'importe où dans le monde et avec un simple appareil doté d'une connexion internet. Le modèle d'étude TECH, avec ses vastes ressources multimédias, ses conférences et ses simulations de cas réels, est la garantie de l'expansion de votre carrière professionnelle.

Ce **Certificat en Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées** 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 Jeux vidéo
- Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- Leçons théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet

"Apprenez à devenir le meilleur analyste du marché des jeux et à réussir dans un secteur dans un secteur en pleine croissance"

Ce Certificat vous fournira les principaux outils pour mettre en place une stratégie rentable dans l'industrie du jeu vidéo avec Blockchain"

Maîtrisez les plateformes externes qui proposent des services Blockchain et vous boosterez votre carrière.

Acquérir les connaissances qui vous rapprochent de la réalité économique actuelle des jeux vidéo. Ce n'est qu'à cette condition que vous saurez ce qui sépare le succès de l'échec dans ce secteur.

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

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de la formation. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

02

Objectifs

Ce Certificat facilite la compréhension des rouages de l'économie mondiale appliquée à l'économie virtuelle. Vous analyserez les principaux éléments présents dans le jeu vidéo et leur relation au sein de son économie finale. Dans ce cours, les étudiants identifieront également les variables économiques qui entourent un projet de gamification et acquerront les connaissances nécessaires pour identifier les différentes combinaisons qui peuvent se produire dans les catégories d'un jeu vidéo.

Soyez plus qu'un joueur, soyez un professionnel de l'industrie du jeu basée sur la blockchain"

Objectifs généraux

- Identifier systématiquement et dans la profondeur de ses parties le fonctionnement de la technologie Blockchain, en développant comment ses avantages et inconvénients sont liés à 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 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 cryptomonnaies, leur utilisation, niveau d'intégration dans l'économie mondiale et les projets de gamification virtuelle

Objectifs spécifiques

- 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

Acquérir les compétences qui vous seront les plus utiles pour évoluer dans l'ndustrie virtuelle la plus prometteuse"

03

Direction de la formation

La création d'un projet de gamification réussi nécessite une analyse d'un isecteur en pleine croissance et hautement compétitif. Une tâche qui nécessite un apprentissage avec les enseignants spécialisés de TECH. Dans le but d'offrir une éducation d'élite à la portée de tous, ce programme sera dispensé par une équipe qui domine le secteur des jeux vidéo et ses multiples possibilités en appliquant l'expérience de l'économie réelle. Ainsi, les étudiants acquièrent les compétences et les aptitudes qui leur permettront de lancer leur carrière professionnelle.

Une équipe spécialisée vous aidera à comprendre un domaine que seuls quelques-uns maîtrisent à la perfection"

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.

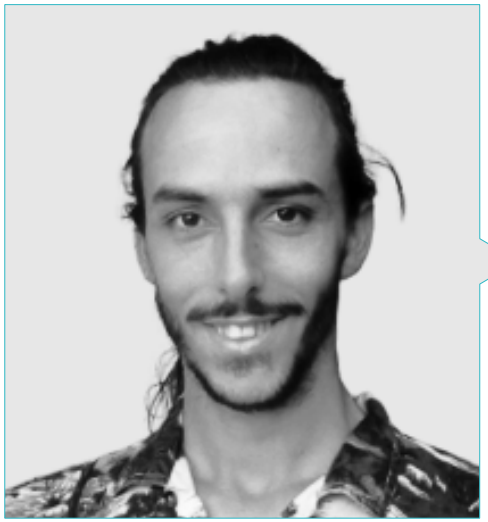
Avec une vision axée sur le développement de produits et la **stratégie Informatique,** l'expert excelle à diriger des équipes vers la création de solutions innovantes et applicables dans le contexte de la technologie Blockchain. Sa capacité à nouer des relations d'affaires solides et durables lui a 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

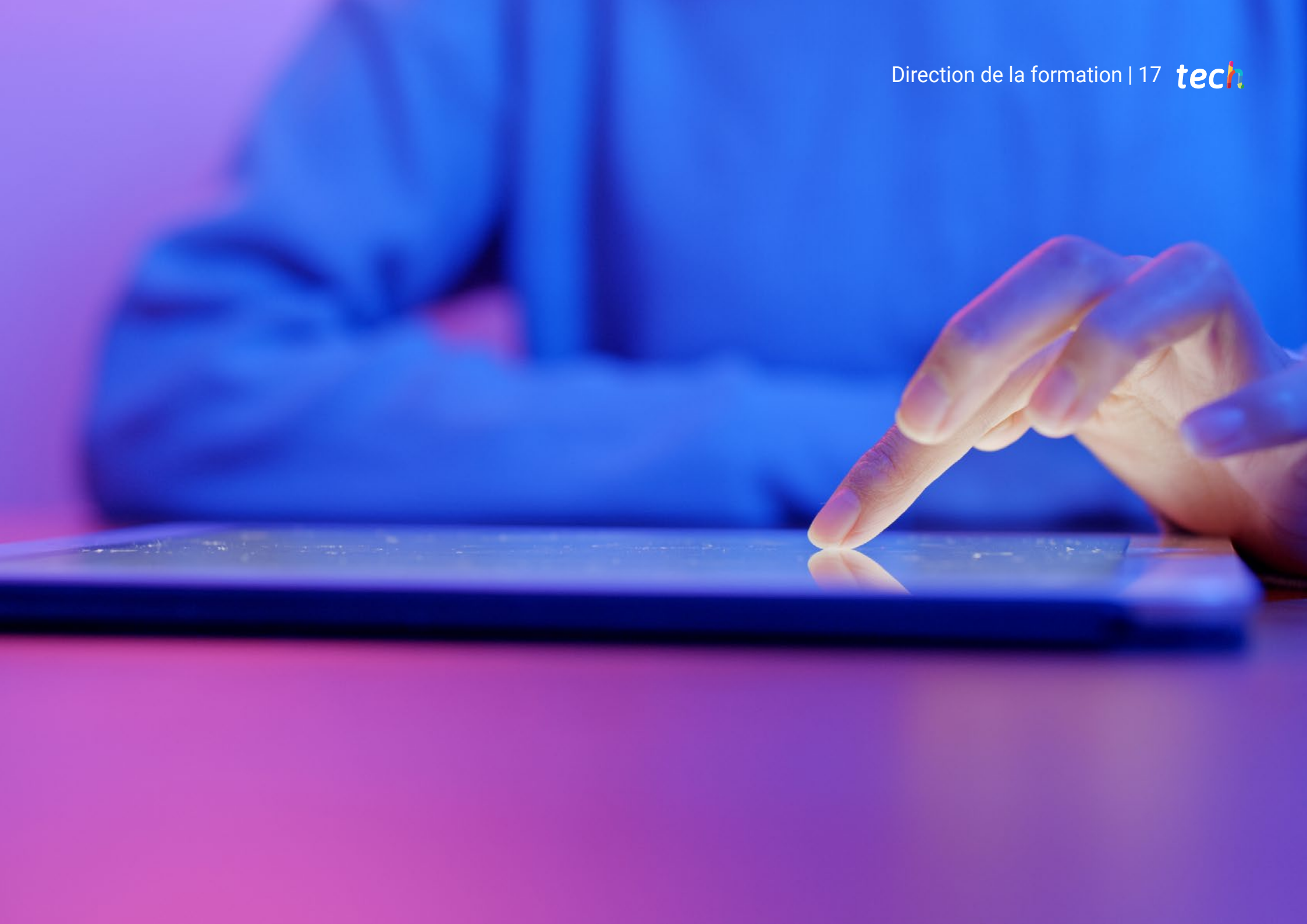
"Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde"

Direction



M. Olmo Cuevas, Alejandro

- Concepteur de Jeux Vidéo et Économies de 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 programme a été conçu par des professionnels prestigieux du secteur de la gamification et disposant de connaissances approfondies dans le domaine de l'économie virtuelle.
Le programme présente les principales caractéristiques de l'économie du jeu vidéo, en extrapolant ses similitudes avec l'économie réelle. D'un point de vue global, les différents éléments qui composent un projet de gamification et leur transformation en un jeu vidéo rentable sont explorés. Pour ce faire, les principales stratégies basées sur l'expérience et l'application des impasses dans la mécanique des jeux seront identifiées.

Un programme d'études comportant de nombreux outils numériques fournis en ligne vous permettra de comprendre plus facilement le contenu"

Module 1. Analyse des variables dans les économies gamifiées

1.1. Variables économiques gamifiées
- 1.1.1. Avantages de la fragmentation
- 1.1.2. Similitudes avec l'économie réelle
- 1.1.3. Critères de division

1.2. Recherches
- 1.2.1. Individuelles
- 1.2.2. Par groupes
- 1.2.3. Globales

1.3. Ressources
- 1.3.1. Par *Game-design*
- 1.3.2. Tangibles
- 1.3.3. Intangibles

1.4. Entités
- 1.4.1. Joueurs
- 1.4.2. Entités à recours unique
- 1.4.3. Entités à recours multiples

1.5. Sources
- 1.5.1. Conditions de production
- 1.5.2. Localisation
- 1.5.3. Taux de production

1.6. Résultats
- 1.6.1. Consommables
- 1.6.2. Coûts de maintenance
- 1.6.3. *Time Out*

1.7. Convertisseurs
- 1.7.1. NPC
- 1.7.2. Manufacture
- 1.7.3. Circonstances particulières

1.8. Échange
- 1.8.1. Marchés publics
- 1.8.2. Magasins privés
- 1.8.3. Marchés extérieurs

1.9. Expérience
- 1.9.1. Mécanismes de passation des marchés
- 1.9.2. Application de la mécanique de l'expérience aux variables économiques
- 1.9.3. Pénalités et limites d'expérience

1.10. *Deadlocks*
- 1.10.1. Cycle des ressources
- 1.10.2. Lien entre les économies variables et les *Deadlocks*
- 1.10.3. Appliquer des *Deadlocks* dans les mécanismes de jeu

"Un programme conçu pour dynamiser votre projet virtuel et votre carrière professionnelle dansun secteur en plein essor"

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el 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 le Relearning, un système qui abandonne 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 nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

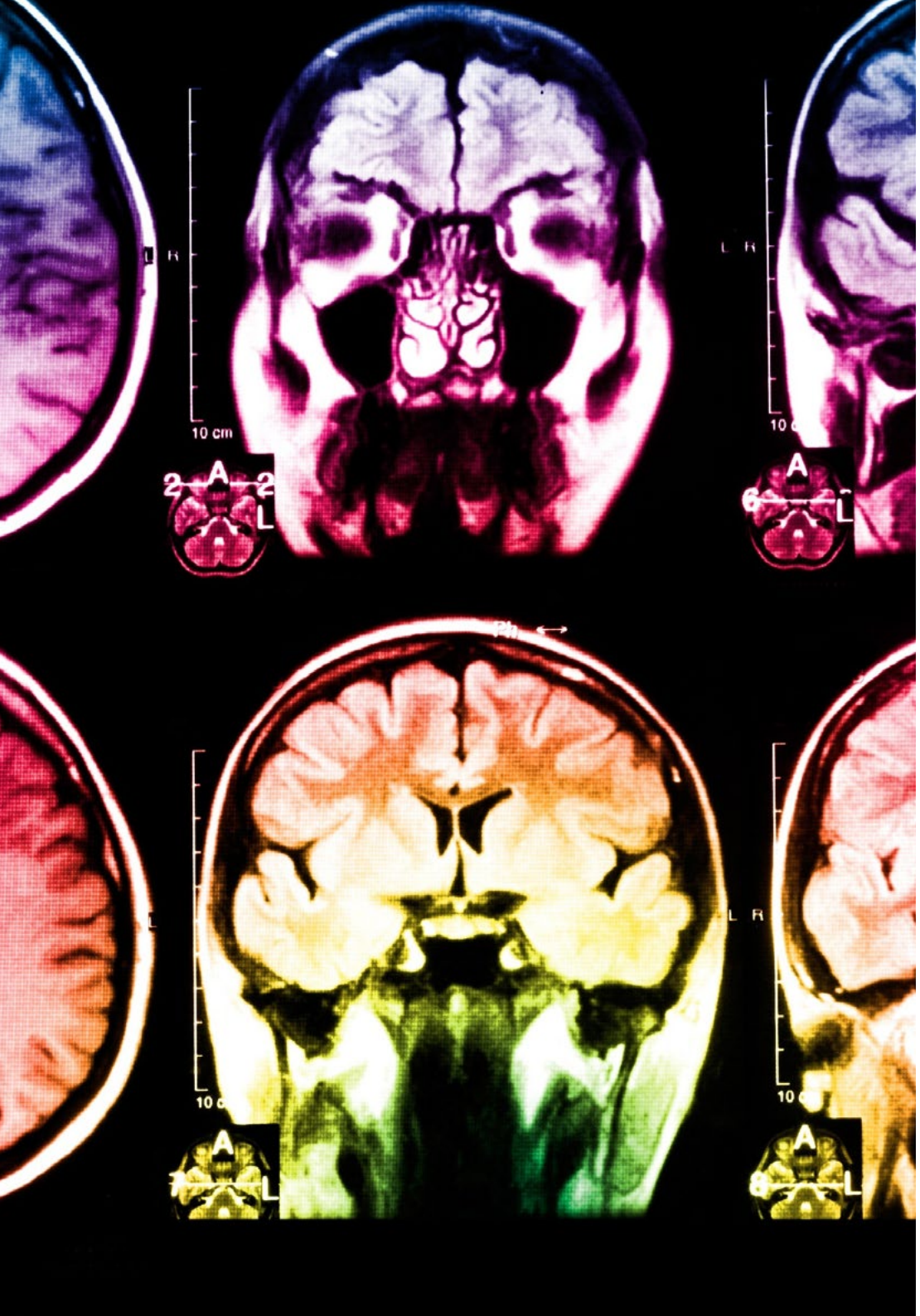
TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:

Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.

Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

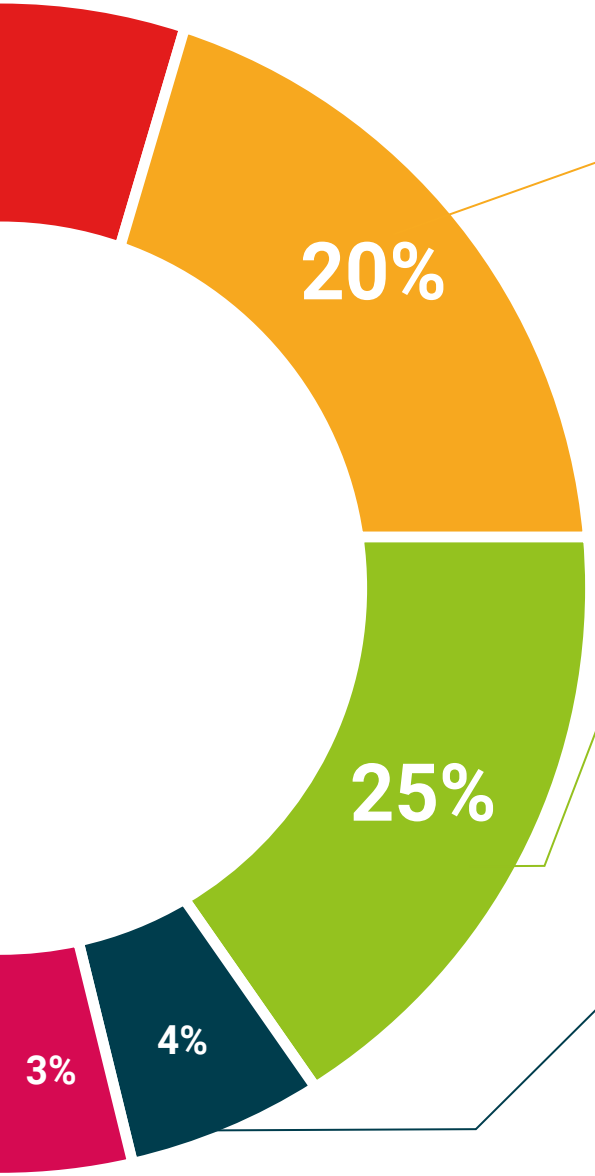
La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.

Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. 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.

Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".

Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.

06

Diplôme

Le Certificat en Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées 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 Certificat sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives"

Ce **Certificat en Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées** 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 Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées**

N.º d'heures officielles: **150 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

CERTIFICAT

en

Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées

Il s'agit d'un diplôme spécialisé octroyé par cette Université d'une durée de 150 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

*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.

tech université technologique

Certificat

Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées

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

Certificat

Analyse des Variables dans les Économies Gamifiées

tech université technologique