



Systèmes Économiques 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/jeux-video/cours/systemes-economiques-gamifies

Sommaire

O1 O2

Présentation Objectifs

page 4 page 8

03 04 05
Direction de la formation Structure et contenu Méthodologie

page 12 page 18

06 Diplôme

page 30

page 22





tech 06 | Présentation

Le Certificat en Systèmes Économiques Gamifiés traite des différentes méthodes commerciales actuellement appliquées par les grandes entreprises du secteur de la gamification. Le cours analysera en détail les caractéristiques, les utilisations et les avantages de l'application de stratégies telles que le Free Premium, le Free to Play ou le système économique Sandbox.

Ce cours universitaire permettra aux étudiants de se familiariser avec le large éventail de systèmes économiques existants afin de les choisir et de les appliquer correctement dans un projet de jeu vidéo. Le potentiel créatif existant dans ce secteur nécessite cependant une connaissance détaillée de l'économie qui entoure l'industrie. L'expérience des entreprises leaders dans le domaine servira de véritable modèle d'apprentissage. Tout au long du cursus, il sera accompagné par un corps professoral spécialisé qui mettra à votre disposition une grande variété de ressources multimédias pour faciliter l'apprentissage.

Cet enseignement vous permettra d'obtenir toutes les informations nécessaires pour connaître en profondeur les avantages et les inconvénients du choix d'un système économique pour un jeu vidéo. Vous pourrez ainsi développer solidement vos compétences dans un secteur qui requiert de plus en plus de personnel spécialisé et qualifié.

Un Certificat 100% en ligne, qui vous permet d'aborder la réalité numérique actuelle depuis et où vous le souhaitez. Pour acquérir cet apprentissage, vous n'aurez besoin que d'un appareil doté d'une connexion Internet. La méthode d'enseignement de TECH, avec ses vastes ressources multimédias et la simulation de cas réussis, est la garantie de l'expansion de votre carrière professionnelle.

Ce **Certificat en Systèmes Économiques 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 Jeux vidéo
- Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines 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
- Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Spécialisez-vous et augmentez vos chances de faire partie des grandes entreprises de l'industrie du jeu"



Ce Certificat vous apportera les connaissances nécessaires pour que votre jeu vidéo fasse partie des réussites du secteur des jeux"

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des 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 axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Apprentissage facile et pratique grâce à des ressources multimédias et des simulations réelles.

Acquérir des connaissances solides pour faire partie des principales entreprises qui créent des jeux vidéo.







tech 10 | Objectifs



Objectifs généraux

- Identifier systématiquement et en profondeur le fonctionnement de la technologie Blockchain, en développant comment 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 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 | 11 tech



Objectifs spécifiques

- 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



Acquérir les compétences qui seront les plus utiles pour créer des jeux vidéo dans l'économie Blockchain"



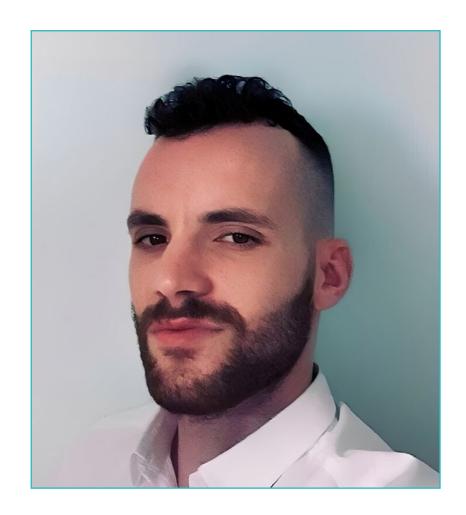


Directeur invité international

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"

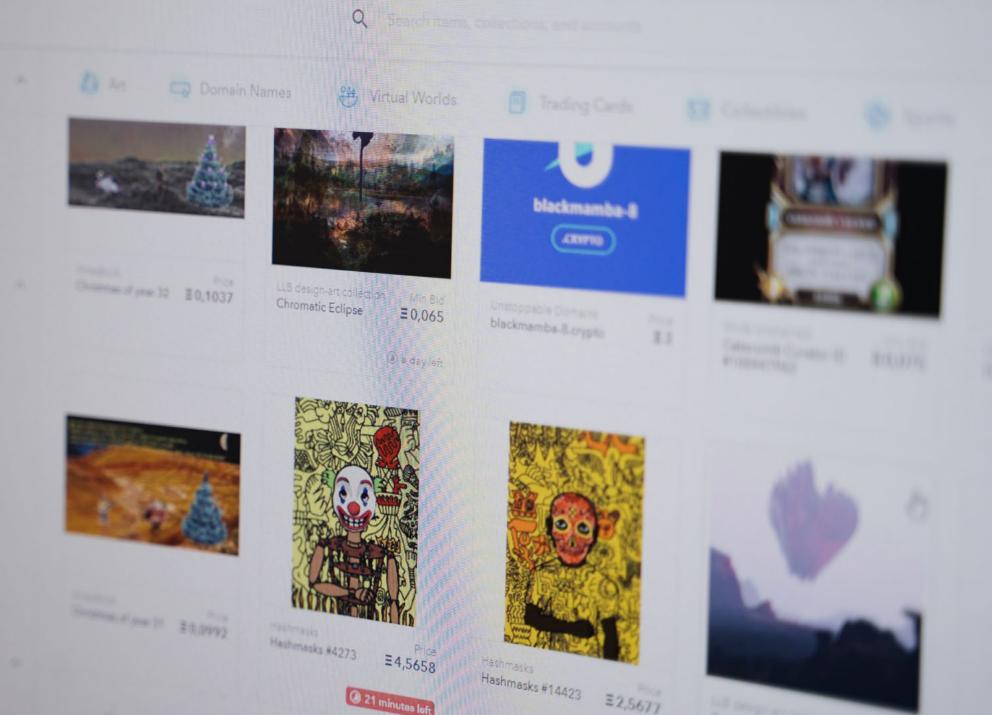
tech 16 | Direction de la formation

Direction



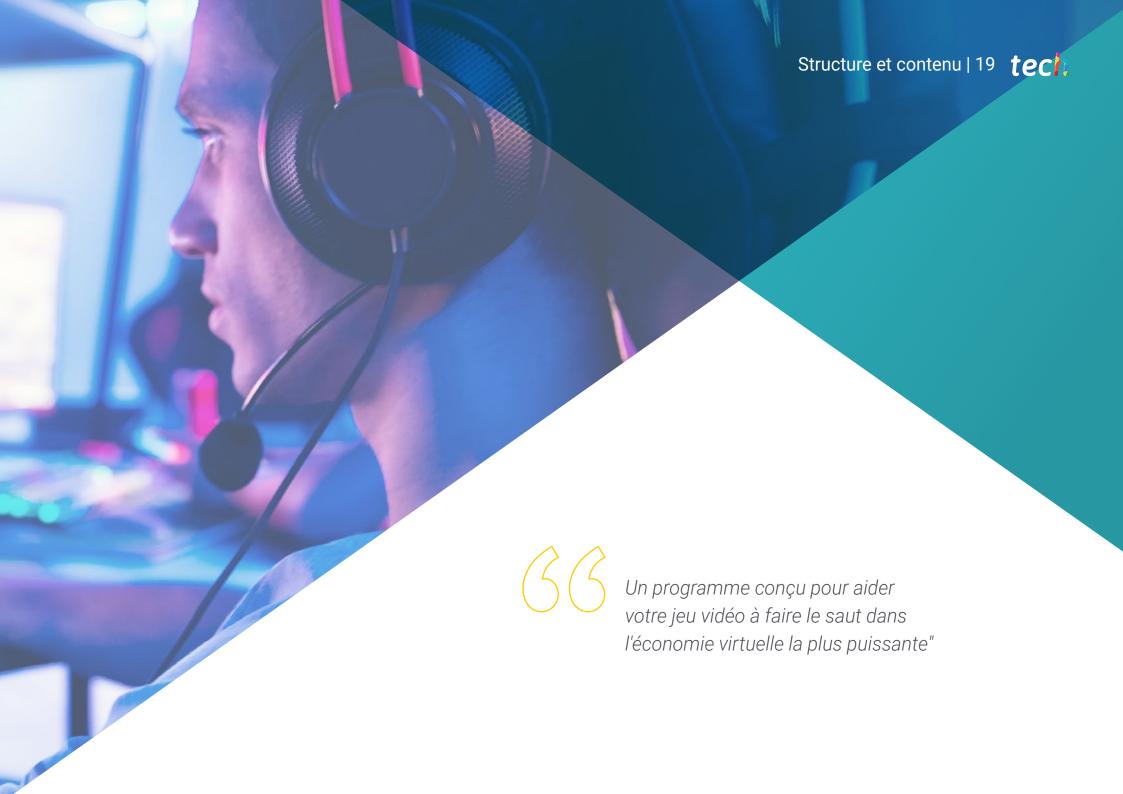
M. Olmo Cuevas, Alejandro

- Concepteur de Jeux Vidéo et Economies 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



- 1000 B (1000) B (1000)

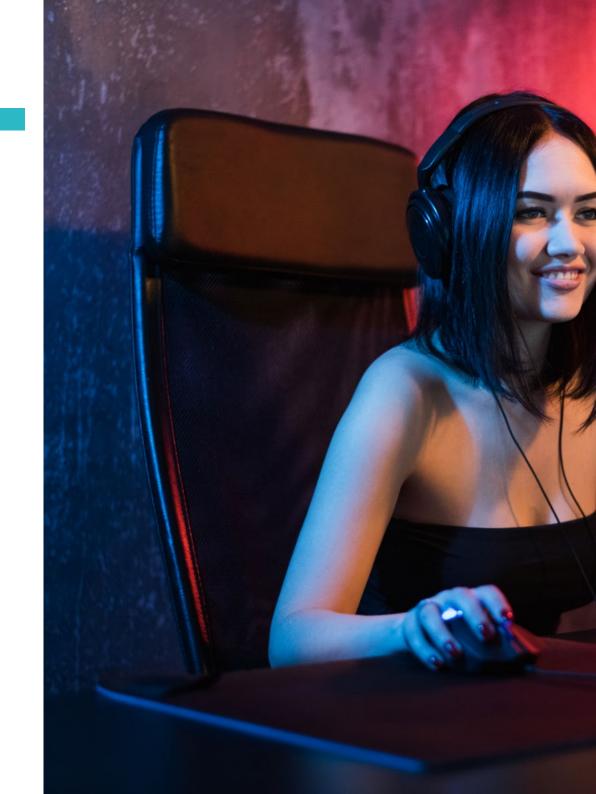




tech 20 | Structure et contenu

Module 1. Systèmes économiques gamifiés

- 1.1. Systèmes Free to Play
 - 1.1.1. Caractérisation des économies *Free to Play* et des principaux points de rentabilisation.
 - 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 rentabilisation
 - 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 de type *Pay to Play* et principaux points de rentabilisation
 - 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 rentabilisation
 - 1.4.2. Architecture dans les économies PvP
 - 1.4.3. Atelier de design économique
- 1.5. Système des Seasons
 - 1.5.1. Caractérisation des économies basées sur les *Seasons* et principaux points de rentabilisation
 - 1.5.2. L'architecture dans les économies de Seasons
 - 1.5.3. Le design économique
- 1.6. Systèmes économiques des Sandbox ou Mmorpg
 - 1.6.1. Caractérisation des économies basées sur les *Sandbox* et principaux points de rentabilisation
 - 1.6.2. Architecture des économies Sandbox
 - 1.6.3. Le design économique





Structure et contenu | 21 tech

- 1.7. Système Trading Card Game
 - 1.7.1. Caractérisation des économies basées sur les *Trading Card Game* et principaux points de rentabilisation
 - 1.7.2. Architecture des économies basées sur les Trading Card Game
 - 1.7.3. Atelier de design économique
- 1.8. Systèmes PvE
 - 1.8.1. Caractérisation des économies basées sur le PvE et principaux points de rentabilisation
 - 1.8.2. Architecture dans les économies PvE
 - 1.8.3. Atelier de design économique
- 1.9. Systèmes de paris
 - 1.9.1. Caractérisation des économies basées sur les paris et principaux points de rentabilisation
 - 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 rentabilisation
 - 1.10.2 Architecture dans les économies dépendantes
 - 1.10.3 Le design économique



Une formation qui vous permettra d'exploiter au maximum le potentiel de votre jeu vidéo et de faire partie d'une industrie qui exige de plus en plus de professionnels qualifiés"





tech 24 | Méthodologie

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.



Méthodologie | 27 tech

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.



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.





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.



25%

20%





tech 32 | Diplôme

Ce **Systèmes Économiques 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 Économiques Gamifiés** N.º d'Heures Officielles: **150 h.**



technologique Certificat

CertificatSystèmes Économiques Gamifiés

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

