



Mastère Spécialisé Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos

» Modalité: en ligne

» Durée: 12 mois

» Qualification: TECH Université Technologique

» Intensité: 16h/semaine

» Horaire: à votre rythme

» Examens: en ligne

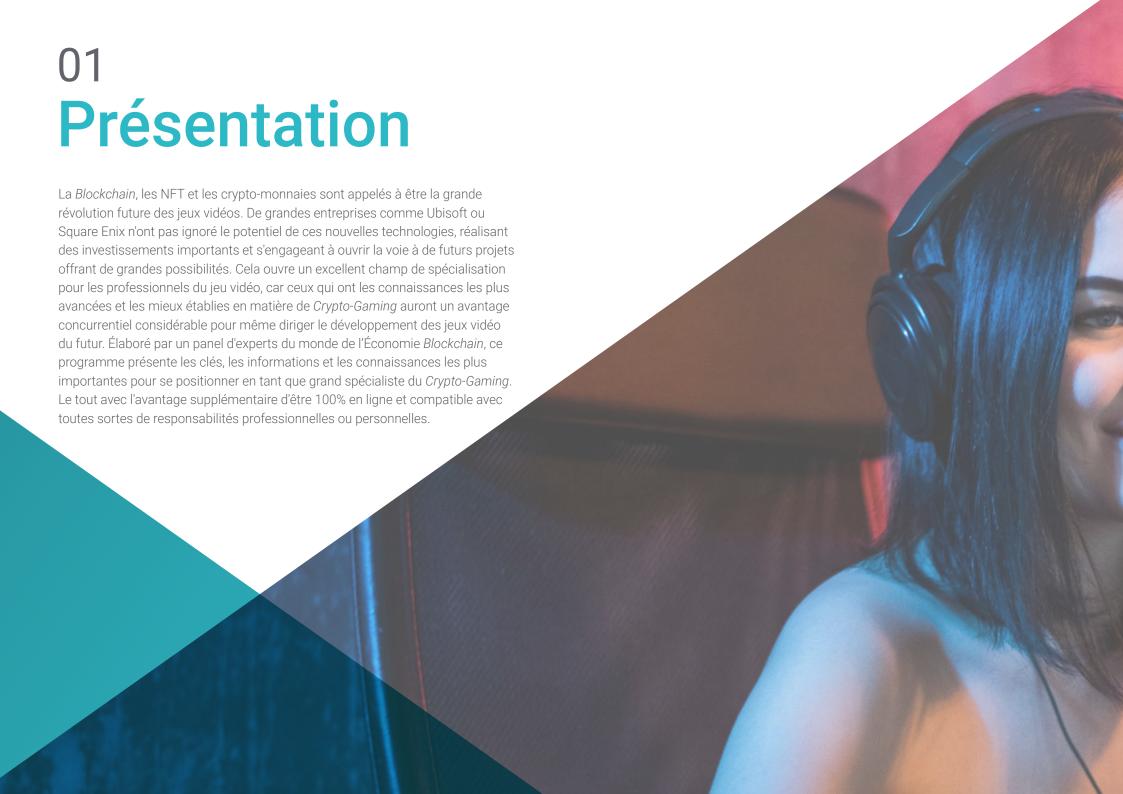
Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-videos/master/master-crypto-gaming-economie-blockchain-jeux-videos

# Sommaire

02 Objectifs Présentation page 4 page 8 03 05 Compétences Direction de la formation Structure et contenu page 14 page 18 page 24 06 Méthodologie Diplôme

page 34

page 42





# tech 06 | Présentation

L'influence de la *Blockchain* et des nouvelles économies virtuelles autour des cryptomonnaies, des NFT et autres actifs se fait déjà sentir dans presque tous les secteurs. À tel point que même Facebook a changé son nom en Meta pour refléter un pari sûr et fiable sur l'avenir dans le Metaverse. Les jeux vidéo ne sont pas étrangers à ces changements et les grandes entreprises commencent à manifester un intérêt croissant pour un domaine promis à un bel avenir.

Les systèmes gamifiés tels que Alien Worlds, R-Planet ou Axie Infinity ne sont qu'un échantillon du potentiel et de l'attrait que ces jeux vidéo génèrent pour les gens du monde entier. Le professionnel du *gaming* qui possède une compréhension globale du marché des crypto-monnaies, des systèmes NFT, Metaverse et *Blockchain* détiendra les compétences nécessaires pour diriger les grands titres du futur ou même créer les leurs dans un environnement d'entrepreneuriat exceptionnel.

C'est précisément avec cette motivation qu'a été créé ce Mastère Spécialisé de TECH, qui rassemble les avancées, les outils et la théorie les plus avancés liés au *Crypto-Gaming*. Un panel de professionnels expérimentés dans les projets *Blockchain* et la création d'économies gamifiées a développé 10 modules de connaissances complètes avec lesquels vous pourrez plonger dans les variables économiques gamifiées, l'analyse des crypto-monnaies, le NFT, *DeFi*, la *Blockchain* et bien d'autres domaines essentiels pour tout spécialiste du jeu vidéo qui souhaite se spécialiser.

De plus, l'étudiant a l'avantage de pouvoir répartir la charge de cours comme il le souhaite. TECH a exclu la nécessité de cours présentiels et d'horaires fixes pour étudier, et offre une flexibilité totale pour combiner ce programme avec tout type d'activité contraignante, que ce soit au niveau personnel ou professionnel. Les contenus peuvent être téléchargés depuis la classe virtuelle sur n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet, ce qui vous permet de les étudier depuis le confort de votre tablette, de votre ordinateur ou même de votre smartphone de votre choix.

Ce Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos 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 yet jeux vidéos
- Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- 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



Tout le support didactique auquel vous aurez accès vous servira de guide de référence dans vos projets de Crypto-Gaming, qu'ils soient de votre propre initiative ou dans l'une des grandes sociétés de jeux vidéo"



Ne manquez pas cette occasion unique d'accéder à un support moderne et complet, adapté à la fois aux défis actuels du Crypto-Gaming et aux opportunités imminentes de succès"

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, 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 cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Étudiez en profondeur les différentes stratégies et méthodes permettant de tirer le meilleur parti de la technologie Blockchain et du minage de crypto-monnaies dans des environnements gamifiés.

> Sautez le pas et spécialisez-vous dès maintenant dans les technologies qui définiront le futur des jeux vidéo dans les prochaines années.





Le monde des crypto-monnaies et de la *Blockchain* la nécessité de disposer des derniers développements dans cet environnement devient essentielle pour atteindre un grand statut professionnel. Par conséquent, ce programme ne se concentre pas seulement sur la théorie elle-même, mais se plonge dans l'analyse des principaux atouts et réussites du *Crypto-Gaming* afin d'offrir une contextualisation unique et un aperçu pratique. Ainsi, l'objectif de ce programme est de fournir aux professionnels du jeu vidéo les outils et les techniques avec lesquels ils pourront surmonter les difficultés de l'Économie de la *Blockchain*, actuelles et futures, avec une expertise et des connaissances perfectionnées.

Warm-control

margin-le

"Maywords" - Kovwonda

# tech 10 | Objectifs



### Objectifs généraux

- Identifier systématiquement, en profondeur et dans ses parties, le fonctionnement de la technologie *Blockchain*, en développant comment ses avantages et 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 *Blockchain* a été appliquée
- Analyser les principales caractéristiques de la finance décentralisée dans le contexte de l'économie *Blockchain*
- Établir les caractéristiques fondamentales des *Tokens* 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 pour générer et extraire de la valeur des *Tokens* 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





#### Module 1. Blockchain

- Identifier les composantes de la technologie Blockchain
- Déterminer les avantages de la Blockchain dans les projets d'entrepreneuriat
- Sélectionnez les types de réseaux ad hoc. avec les objectifs proposés lors de la planification d'un projet d'économie gamifiée
- Choisir et gérer un Wallet (Digital Wallet)

#### Module 2. DeFi

- Acquérir les compétences nécessaires pour utiliser les projets basés sur le DeFi
- Identifiez les avantages que la finance décentralisée offre à l'économie gamifiée
- Identifier les différents niveaux de risque qui peuvent être pris dans l'utilisation du DeFi
- Décrire comment les marchés décentralisés constituent des applications dans le cadre du DeFi
- Identifier les éléments pertinents pour le secteur de l'économie du jeu vidéo

#### Module 3. NFT

- Exploitation de nouvelles NFT
- Déterminer les propriétés de la NFT
- Élaborer des stratégies d'innovation basées sur la technologie NFT
- Introduire la NFT dans l'économie du jeu vidéo
- Comprendre le fonctionnement du système minier NFT dans l'économie du jeu vidéo
- Identifier la valeur d'une NFT sur le marché
- Employer des stratégies de valorisation des NFTs

### Module 4. Analyse des crypto-monnaies

- Discriminer les crypto-monnaies qui conviennent le mieux à de futures entreprises
- Faire des estimations comportementales des crypto-monnaies
- Interpréter les hausses et les baisses des crypto-monnaies
- Établissement de critères pour la sélection des Stablecoins

#### Module 5. Réseaux

- Discriminer la sélection des réseaux optimaux pour les objectifs proposés dans une future entreprise, à travers les exemples d'utilisation et les principales caractéristiques de chacun d'entre eux
- Comprendre le fonctionnement des réseaux et élaborer une stratégie autour d'eux
- Élaborer des plans pour améliorer l'accessibilité des réseaux au niveau des utilisateurs

#### Module 6. Metaverse

- Analyser la forme immersive du jeu à travers l'analyse des coûts, des ressources technologiques et des objectifs futurs de l'entreprise
- Catégoriser les espaces d'un Metaverse en fonction de leur place dans le système économique
- Formuler des emplois liés au système économique du Metaverse
- Administrer les systèmes de Landing dans un Metaverse

# tech 12 | Objectifs

#### Module 7. Plateformes externes

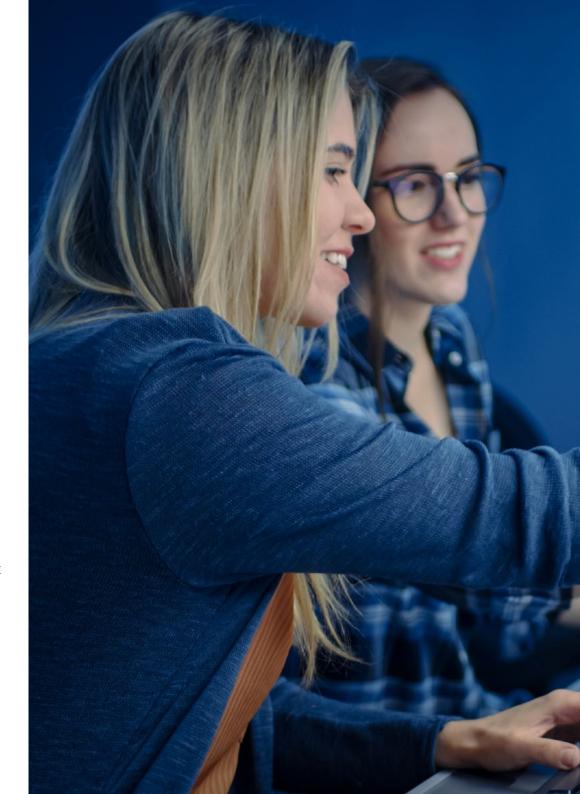
- Connaître les outils des principales plateformes qui proposent des services liés aux crypto-monnaies, à la *Blockchain*, aux économies décentralisées et aux NFT
- Utilisation de plateformes externes pour augmenter la génération de valeur au sein d'un projet de jeu de *Blockchain*
- Comprendre le fonctionnement 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 dans quelle mesure les variables économiques d'un jeu entrent dans leur catégorie
- Comprendre les relations proportionnelles et inversement proportionnelles entre deux ou plusieurs variables économiques

### Module 9. Systèmes économiques ludiques

- Construire une économie du jeu
- Développer un environnement économique durable à long terme
- Décrire les points critiques de l'économie de la Blockchain dans un projet d'entrepreneuriat
- Identifier comment se comporte le réseau d'éléments qui constituent le système économique d'un jeu basé sur la *Blockchain*
- Orienter l'économie d'un jeu en fonction des objectifs de rentabilité proposés





### Module 10. Analyse des jeux vidéo Blockchain

- Discerner les stratégies économiques qui ont montré la plus grande stabilité et rentabilité dans les projets actuels du marché
- Identifier les marges de stabilité et de rentabilité dans les projets d'économie gamifiée
- Maîtriser les tendances du marché des jeux Blockchain en fonction de la participation, de la stabilité et de la rentabilité



Grâce à la méthodologie pédagogique de TECH, vous surmonterez tous les objectifs proposés dans le programme, en améliorant votre compréhension et votre utilisation du Crypto-Gaming au fur et à mesure de votre progression dans chaque module"





# tech 16 | Compétences

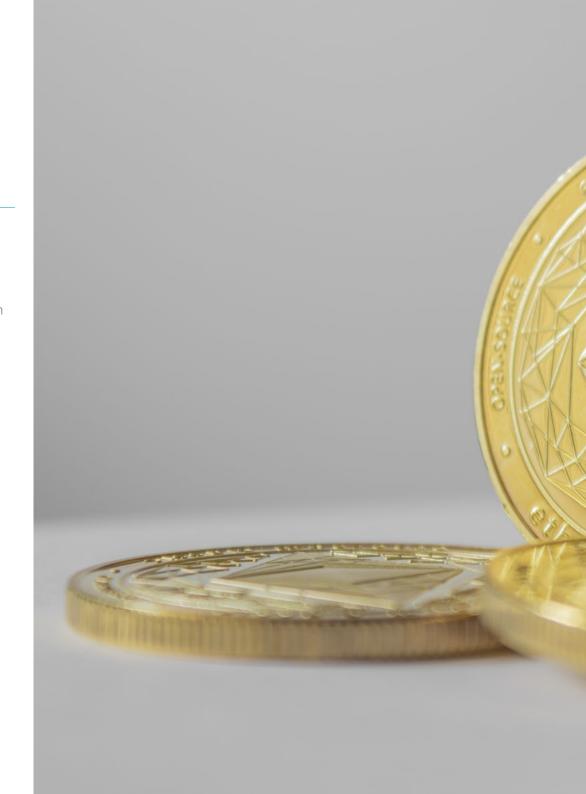


### Compétences générales

- Comprendre la nature révolutionnaire de la *Blockchain* et planifier les objectifs entrepreneuriaux en conséquence
- Identifier le potentiel et les avantages du modèle *DeFi* pour de futures entreprises, tout en reconnaissant les principales différences avec d'autres modèles économiques
- Analyser la relation et les moyens de mettre en œuvre de *Tokens* non fongibles avec les économies gamifiées
- Comprendre le fonctionnement et la composition du Metaverse
- Prévoyez des moyens d'intégrer des plateformes *Blockchain* externes dans le projet de gamification



Prenez vos compétences professionnelles à un nouveau niveau en étudiant les plus grandes réussites du Crypto-Gaming, qui incluent Axie Infinity, Splinterlands et les mondes extraterrestres"



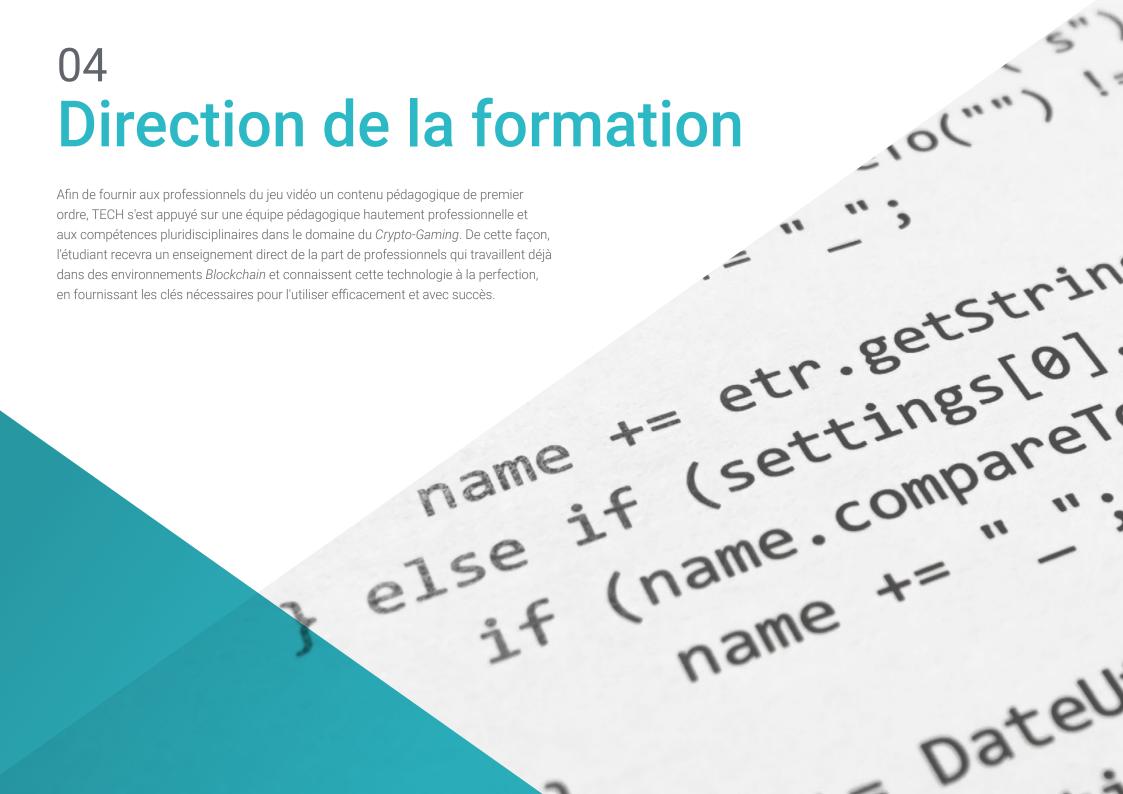


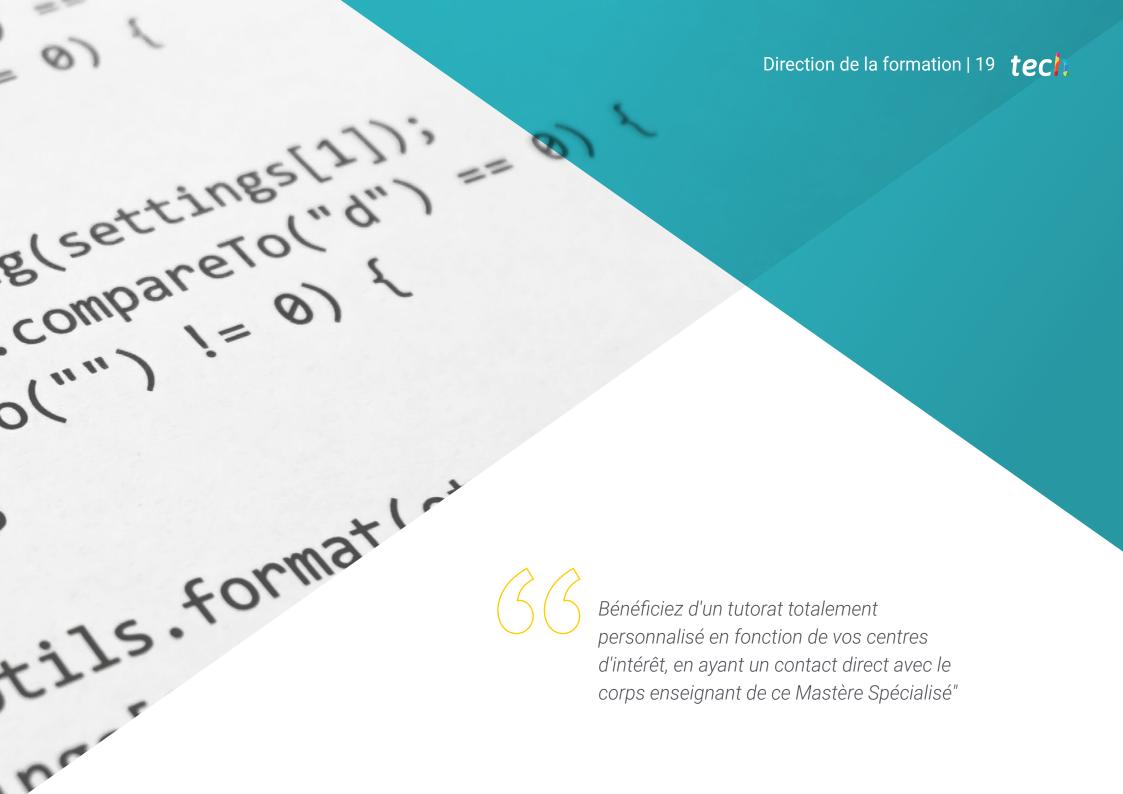
### Compétences | 17 tech



### Compétences spécifiques

- Évaluation des niveaux de risque dans les projets DeFi
- Les stratégies de prêt et de trading de DeFi
- Comprendre les différentes manières de construire un espace virtuel décentralisé et analyser les opportunités économiques liées à ce phénomène commercial.
- Établir les différences entre le Bitcoin et les Altcoins
- Diagnostiquer le degré d'utilité des plateformes externes dans un projet donné de gamification de la Blockchain
- 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 à partir de variables économiques gamifiées et générer des économies durables à long terme
- Analyser les chances de succès d'un système économique à partir de l'étude de son économie interne
- Sélectionner des projets dont les caractéristiques sont similaires à l'entreprise comme objet d'étude et de validation des stratégies futures pour générer de la rentabilité et de la valeur dans les actifs numériques





### 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 22 | Direction de la formation

### Direction



# M. Olmo Cuevas, Alejandro

- Fondateur de Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Fondateur du projet Niide
- Game designer et spécialiste en économie de la Blockchain pour les jeux vidéc
- Ecrivain de fiction fantastique et de poésie en prose



### **Professeurs**

#### M. Gálvez González, Danko Andrés

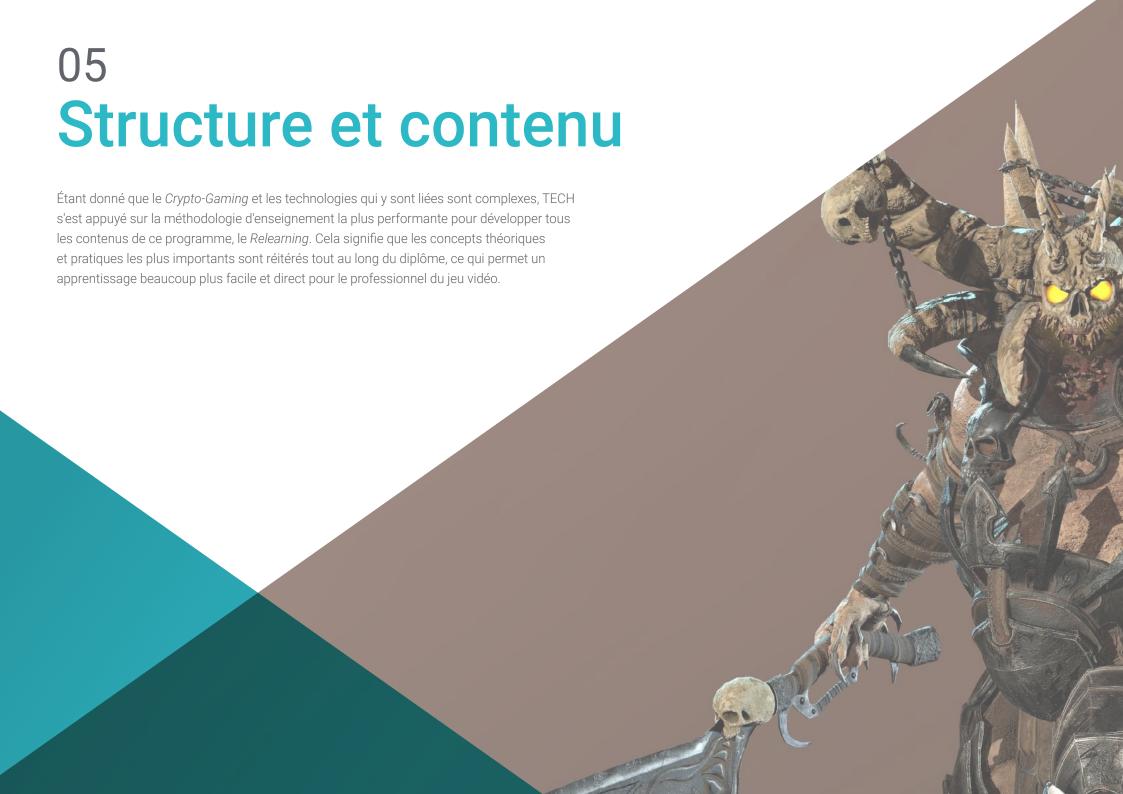
- Conseiller commercial dans Niide, un projet d'économie gamifiée Blockchain
- Programmeur HTML et CCS dans les projets de didactique de l'apprentissage
- Responsable des ventes Movistar et Virgin Mobile
- Licence en Éducation à l'Universidad de Playa Ancha de Sciences de l'Éducation

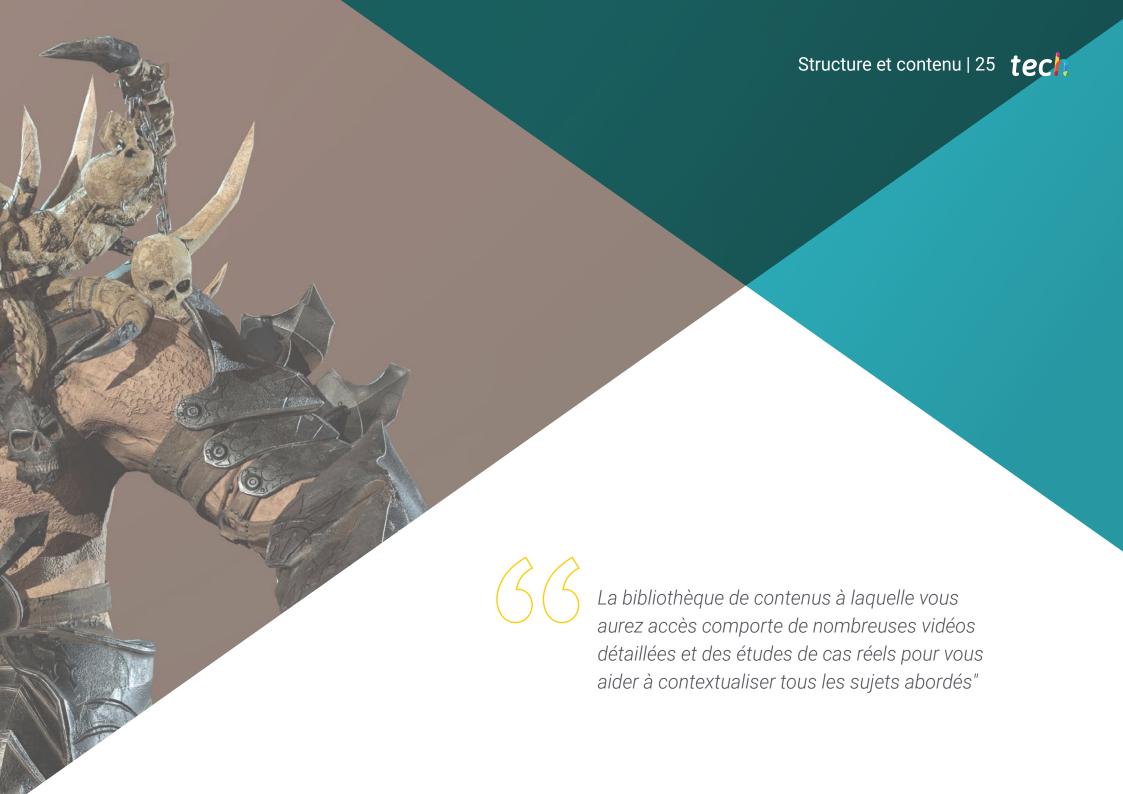
#### M. Olmo Cuevas, Víctor

- Cofondateur, concepteur et économiste de jeux chez Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Web designer 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 dans la scène des jeux Crypto Play to Earn
- Technicien de laboratoire chimique
- Designer graphique

#### Mme Galvez Gonzalez, Maria Jesus

- Conseillère de Dideco et responsable du département de la femme de la municipalité d'El Tabo
- Enseignant à l'Institut Professionnel AIEP
- Responsable du département social de la municipalité d'El Tabo
- Diplômée en Travail Social à l'Université de Saint Thomas
- Master en Gestion Stratégique des Personnes et Gestion des Talents Humains dans les Organisations
- Diplômée en Économie Sociale à l'Université de Santiago du Chili





### tech 26 | Structure et contenu

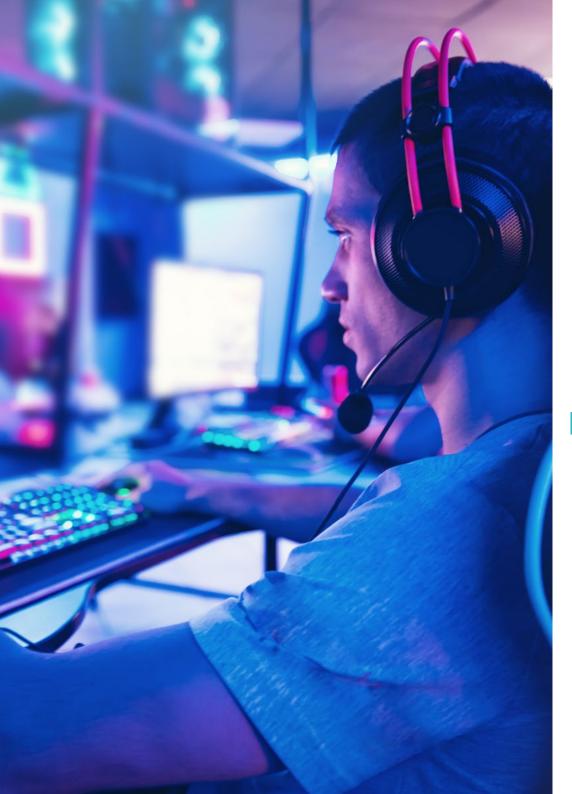
### Module 1. Blockchain

- 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. Technologies de la Blockchain
  - 1.2.1. Chaîne de blocs Bitcoin
  - 1.2.2. Processus de validation, puissance de calcul
  - 1.2.3. Hash
- 1.3. Types de Blockchain
  - 1.3.1. Chaîne publique
  - 1.3.2. Chaîne privée
  - 1.3.3. Chaîne hybride ou fédérée
- 1.4. Types de réseaux
  - 1.4.1. Réseau centralisé
  - 142 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
  - 161 Wallets
  - 1.6.2. Utilité et importance d'un Wallet
  - 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 des systèmes de sécurité
  - 1.8.2. Transparence absolue
  - 1.8.3. Attaques sur la Blockchain

- 1.9. Tokénisation
  - 1.9.1. Tokens
  - 1.9.2. Tokénisation
  - 1.9.3. Modèles tokénisés
- 1.10. Aspect juridique
  - 1.10.1. Comment l'architecture affecte-t-elle la capacité de régulation?
  - 1.10.2. Jurisprudence
  - 1.10.3. Législation actuelle sur les Blockchain

#### Module 2. DeFi

- 2.1. DeFi
  - 2.1.1. DeFi
  - 2.1.2. Origine
  - 2.1.3. Critiques
- 2.2. Décentralisation du marché
  - 2.2.1. Avantages économiques
  - 2.2.2. Création de produits financiers
  - 2.2.3. Prêts DeFi
- 2.3. Composants 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. Les échanges décentralisés
  - 2.4.1. Échange de Tokens
  - 2.4.2. Ajout de liquidités
  - 2.4.3. Élimination des liquidités
- 2.5. Marchés DeFi
  - 2.5.1. MarkerDAO
  - 2.5.2. Marché des prédictions Argus
  - 2.5.3. Ampleforth
- 2.6. Clés
  - 2.6.1. Yield Farming
  - 2.6.2. Mine de liquidités
  - 2.6.3. Composabilité



### Structure et contenu | 27 tech

- 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. Une décentralisation incomplète
  - 2.8.2. Sécurité
  - 2.8.3. Erreurs d'utilisation
- 2.9. Applications DeFi
  - 2.9.1. Prêts
  - 2.9.2. Trading
  - 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. NFT
  - 3.1.2. Associer les NFTs et la Blockchain
  - 3.1.3. Création de NFTs
- 3.2. Créer une NFT
  - 3.2.1. Design et contenu
  - 3.2.2. Génération
  - 3.2.3. Métadonnées et Freeze Metadata
- 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. Étude de marché NFT
  - 3.4.1. Opensea
  - 3.4.2. Immutable Marketplace
  - 3.4.3. Gemini

### tech 28 | Structure et contenu

- 3.5. Stratégies de monétisation des NFT dans les économies gamifiées
  - 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 gamifiées: minage
  - 3.6.1. Minage de NFT
  - 3.6.2. *Merge*
  - 3.6.3. Burn
- 3.7. Stratégies de monétisation des NFTs dans les économies gamifiées: consommables
  - 3.7.1. NFT consommable
  - 3.7.2. Enveloppes de NFT
  - 3.7.3. Qualité de 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. La NFT en tant gu'investissement et incitation au travail
  - 3.9.1. Privilèges de participation aux investissements
  - 3.9.2. Collections liées à un travail de diffusion spécifique
  - 3.9.3. Somme de forces
- 3.10. Domaines d'innovation en développement
  - 3.10.1. La musique NFT
  - 3.10.2. Video NFT
  - 3.10.3. Livre 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 fondées sur les jeux
- 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 de liaison
- 4.3. Ethereum
  - 4.3.1. Principales caractéristiques et fonctionnement
  - 4.3.2. Projets hébergés et impact sur le marché
  - 4.3.3. Avantages et inconvénients des économies fondées sur les jeux
- 4.4. Binance Coin
  - 4.4.1. Principales caractéristiques et fonctionnement
  - 4.4.2. Projets hébergés et impact sur le marché
  - 4.4.3. Avantages et inconvénients des économies fondées sur les jeux
- 4.5. Stablecoins
  - 4.5.1. Caractéristiques
  - 4.5.2. Projets fonctionnant avec des Stablecoins
  - 4.5.3. Utilisations des Stablecoins dans les économies gamifiées
- 4.6. Principaux Stablecoins
  - 4.6.1. USDT
  - 4.6.2. USDC
  - 4.6.3. BUSD
- 4.7. Trading
  - 4.7.1. Trading dans les économies gamifiées
  - 4.7.2. Portefeuille équilibré
  - 4.7.3. Portefeuille déséguilibré
- 4.8. Trading: DCA
  - 4.8.1. DCA
  - 4.8.2. Trading positionnel
  - 4.8.3. Day Trading

- 4.9. Risques
  - 4.9.1. Formation des prix
  - 4.9.2. Liquidité
  - 4.9.3. 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. Naissance des Smart Contract
  - 5.1.2. Hébergement d'applications
  - 5.1.3. Sécurité des processus informatiques
- 5.2. Metamask
  - 5.2.1. Aspecta
  - 5.2.2. Impacts 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. Avantages et inconvénients
- 5.4. Ripple
  - 5.4.1. Aspects
  - 5.4.2. Applications hébergées
  - 5.4.3. Avantages et inconvénients
- 5.5. Ethereum
  - 5.5.1. Aspects
  - 5.5.2. Applications hébergées
  - 5.5.3. Avantages et inconvénients
- 5.6. Polygon MATIC
  - 5.6.1. Aspects
  - 5.6.2. Applications hébergées
  - 5.6.3. Avantages et inconvénients

- 5.7. Wax
  - 5.7.1. Aspects
  - 5.7.2. Applications hébergées
  - 5.7.3. Avantages et inconvénients
- 5.8. ADA Cardano
  - 5.8.1. Aspects
  - 5.8.2. Applications hébergées
  - 5.8.3. Avantages et inconvénients
- 5.9. Solana
  - 5.9.1. Aspects
  - 5.9.2. Applications hébergées
  - 5.9.3. Avantages et inconvénients
- 5.10. Projets et migration
  - 5.10.1. Réseaux appropriés au projet
  - 5.10.2. Migrations
  - 5.10.3. Cross Chain

#### 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 d'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. Métaverse traditionnel
  - 6.3.2. Métaverse Blockchain Centralisé
  - 6.3.3. Métaverse Blockchain Décentralisé
- 6.4. Le Métaverse comme espace de travail
  - 6.4.1. L'idée du travail dans le Metaverse
  - 6.4.2. Création de services au sein du Metaverse
  - 6.4.3. Points essentiels à prendre en compte lors de la création d'emplois

# tech 30 | Structure et contenu

- 6.5. Le Métaverse comme espace de socialisation
  - 6.5.1. Systèmes d'interaction avec les utilisateurs
  - 6.5.2. Mécanismes de socialisation
  - 6.5.3. Formes de monétisation
- 6.6. Le Métaverse comme espace de divertissement
  - 6.6.1. Espaces de formation dans le Metaverse
  - 6.6.2. Méthodes de gestion des espaces de formation
  - 6.6.3. Catégories d'espaces de formation dans le Métaverse
- 6.7. Système d'achat et de location d'espace dans le Métaverse
  - 6.7.1. Lands
  - 6.7.2. Vente aux enchères
  - 6.7.3. Vente directe
- 6.8. Second Life
  - 6.8.1. Second Life pionnier de l'industrie des Métaverses
  - 6.8.2. Mécaniques de jeu
  - 6.8.3. Stratégies de rapport coût-efficacité employées
- 6.9. Decentraland
  - 6.9.1. Decentraland le Métaverse le plus rentable jamais enregistré
  - 6.9.2. Mécaniques de jeu
  - 6.9.3. Stratégies de rapport coût-efficacité employées
- 6.10. Meta
  - 6.10.1. Meta, l'entreprise la plus influente dans le développement d'un Métaverse
  - 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. Implémentation dans les économies gamifiées
- 7.2. Swaps
  - 7.2.1. Caractéristiques
  - 7.2.2. Principaux Swaps
  - 7.2.3. Implémentation dans les économies gamifiées
- 7.3. Oracles
  - 7.3.1. Caractéristiques
  - 7.3.2. Principaux Swaps
  - 7.3.3. Implémentation dans les économies gamifiées
- 7.4. Staking
  - 7.4.1. Liquidity Pool
  - 7.4.2. Staking
  - 7.4.3. Farming
- 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 la Blockchain: Embark
  - 7.6.1. Embark
  - 7.6.2. Ganache
  - 7.6.3. Blockchain Testnet
- 7.7. Études de marché
  - 7.7.1. DefiPulse
  - 7.7.2. Skew
  - 7.7.3. Trading View

- 7.8. Tracking
  - 7.8.1. CoinTracking
  - 7.8.2. CryptoCompare
  - 7.8.3. Blockfolio
- 7.9. Bots de Tradings
  - 7.9.1. Aspects
  - 7.9.2. SFOX Trading Algorithms
  - 7.9.3. AlgoTrader
- 7.10. Outils de minage
  - 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 économiques gamifiées
  - 8.1.1. Avantages de la fragmentation
  - 8.1.2. Similitudes avec l'économie réelle
  - 8.1.3. Critères de division
- 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. Joueurs
  - 8.4.2. Entités à recours unique
  - 8.4.3. Entités à recours multiple

### tech 32 | Structure et contenu

8.5.	Sources
	8.5.1.
	852

- 3.5.1. Conditions de production
- 8.5.2. Localisation
- 8.5.3. Ratio de production
- 8.6. Sorties
  - 8.6.1. Consommables
  - 8.6.2. Coûts d'entretien
  - 8.6.3. Time Out
- 8.7. Convertisseurs
  - 8.7.1. NPC
  - 8.7.2. Fabrication
  - 8.7.3. Cas particuliers
- 8.8. Échange
  - 8.8.1. Marchés publics
  - 8.8.2. Boutiques privées
  - 8.8.3. Marchés externes
- 8.9. Expérience
  - 8.9.1. Mécanisme d'acquisition
  - 8.9.2. Appliquer 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. Lier les variables économiques aux Deadlocks
  - 8.10.3. Appliquer les Deadlocks aux mécanismes de jeu

### Module 9. Systèmes économiques ludiques

- 9.1. Systèmes Free to Play
  - 9.1.1. Caractérisation des économies Free to Play et principaux points de monétisation
  - 9.1.2. Architectures dans les économies Free to Play
  - 9.1.3. Conception rentable
- 9.2. Systèmes Freemium
  - 9.2.1. Caractérisation des économies *Freemium* et des principaux points de monétisation
  - 9.2.2. Architectures des économies Play to Earn
  - 9.2.3. Conception rentable
- 9.3. Systèmes Free to Play
  - 9.3.1. Caractérisation des économies Free to Play et principaux points de monétisation
  - 9.3.2. L'architecture dans les économies Play to Play
  - 9.3.3. Conception rentable
- 9.4. Systèmes basés sur le PvP
  - 9.4.1. Caractérisation des économies basées sur le *Pay to play* et les principaux points de rentabilité
  - 9.4.2. L'architecture dans les économies PvP
  - 9.4.3. Atelier de conception économique
- 9.5. Système de Seasons
  - 9.5.1. Caractérisation des économies basées sur les *Seasons* et principaux points de rentabilité
  - 9.5.2. L'architecture dans les économies PvP
  - 9.5.3. Conception rentable
- 9.6. Systèmes économiques dans les Sandbox ou Mmorpg
  - 9.6.1. Caractérisation des économies basées sur les *Sandbox* et principaux points de rentabilité
  - 9.6.2. L'architecture des économies de Sandbox
  - 9.6.3. Conception rentable

- 9.7. Système Trading Card Game
  - 9.7.1. Caractérisation des économies *Free Trading Card Game* et principaux points de monétisation
  - 9.7.2. L'architecture des économies de 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. L'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 modèles économiques de paris
  - 9.9.3. Conception rentable
- 9.10. Systèmes dépendants des économies externes
  - 9.10.1. Caractérisation des économies dépendantes et principaux points de rentabilité
  - 9.10.2. L'architecture dans les économies dépendantes
  - 9.10.3. Conception rentable

### Module 10. Analyse des jeux vidéo *Blockchain*

- 10.1. Star Atlas
  - 10.1.1. Mécaniques de jeu
  - 10.1.2. Système économique
  - 10.1.3. Utilisabilité
- 10.2. Outer Ring
  - 10.2.1. Mécaniques de jeu
  - 10.2.2. Système économique
  - 10.2.3. Utilisabilité
- 10.3. Axie Infinity
  - 10.3.1. Mécaniques de jeu
  - 10.3.2. Système économique
  - 10.3.3. Utilisabilité

- 10.4. Splinterlands
  - 10.4.1. Mécaniques de jeu
  - 10.4.2. Système économique
  - 10.4.3. Utilisabilité
- 10.5. R-Planet
  - 10.5.1. Mécaniques de jeu
  - 10.5.2. Système économique
  - 10.5.3. Utilisabilité
- 10.6. Ember Sword
  - 10.6.1. Mécaniques de jeu
  - 10.6.2. Système économique
  - 10.6.3. Utilisabilité
- 10.7. Big Time
  - 10.7.1. Mécaniques de jeu
  - 10.7.2. Système économique
  - 10.7.3. Utilisabilité
- 10.8. Gods Unchained
  - 10.8.1. Mécaniques de jeu
  - 10.8.2. Système économique
  - 10.8.3. Utilisabilité
- 10.9. Illuvium
  - 10.9.1. Mécaniques de jeu
  - 10.9.2. Système économique
  - 10.9.3. Utilisabilité
- 10.10. Upland
  - 10.10.1. Mécaniques de jeu
  - 10.10.2. Système économique
  - 10.10.3. Utilisabilité





# tech 36 | 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 la seule université 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 | 39 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 données 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.

### Méthodologie | 41 tech

20% 25% 4% 3%

#### **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.







# tech 44 | Diplôme

Ce Mastère Spécialisé en Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain pour les Jeux Vidéos contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

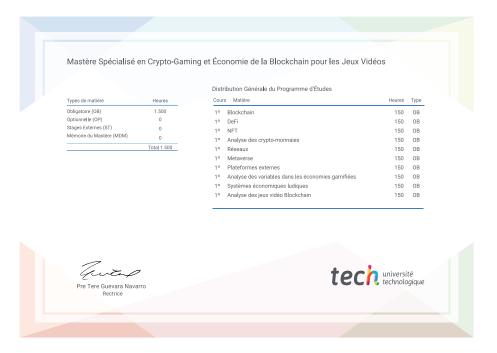
Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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 de la Blockchain pour les Jeux Vidéos

N.º d'heures officielles: 1.500 h.





technologique Mastère Spécialisé Crypto-Gaming et Économie de

la Blockchain pour les Jeux Vidéos

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

