

Corso Universitario

Analisi delle Variabili nelle Economie Gamificate



Corso Universitario

Analisi delle Variabili nelle Economie Gamificate

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/analisi-variabili-economie-gamificate

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01 Presentazione

L'industria della gamification sta aumentando i propri utenti, così come le aziende che cercano profili specializzati e il numero di imprenditori che vogliono implementare idee creative in questo campo. Questo programma si basa sulla conoscenza dell'economia globale applicata ai videogiochi, con l'obiettivo di imparare diversi modi di ottenere guadagni. L'ottimizzazione delle risorse sarà uno degli aspetti chiave per acquisire le competenze necessarie ad avere successo in questo settore. La simulazione di situazioni reali attraverso strumenti multimediali e l'esperienza del personale docente aiuteranno gli studenti a dare impulso alla loro carriera professionale.





“

Grazie a questo Corso Universitario sarai in grado di creare giochi che superino il successo di Splinterlands, Alien Worlds, Axie Infinity o Farmers World. Basta disporre degli strumenti giusti"

Il Corso Universitario in Analisi delle Variabili nelle Economie Gamificate ha come fulcro la conoscenza esaustiva dei concetti economici, che devono porre le basi di qualsiasi progetto digitale. La corretta interpretazione dei dati determina il successo o il fallimento delle iniziative nel campo della gamification.

La qualifica si baserà su un apprendimento in cui si stabilirà la divisione degli elementi che compongono un gioco, e il ruolo rilevante che svolgono nella pianificazione della sua economia. Il personale docente specializzato accompagnerà gli studenti nel percorso per svolgere una corretta applicazione dell'economia reale al mondo dei videogiochi. Lavorare in questo settore richiede la comprensione delle diverse variabili che compongono questo ecosistema altamente redditizio, come l'applicazione dei *Deadlock* nelle meccaniche di gioco.

Questo è un Corso Universitario online al 100% che si può seguire ovunque nel mondo disponendo semplicemente di una connessione a Internet. La modalità di studio di TECH, che offre ampie risorse multimediali, e le simulazioni di casi reali sono una garanzia per arricchire la tua carriera professionale.

Questo **Corso Universitario in Analisi delle Variabili nelle Economie Gamificate** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in criptovalute, *Blockchain* e videogiochi
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Impara a diventare il miglior analista del mercato gaming e ad avere successo in un settore in piena espansione"

“

Questo Corso Universitario ti fornirà gli strumenti principali per impostare una strategia redditizia nell'industria dei videogiochi con la Blockchain"

Impara a conoscere le piattaforme esterne che offrono servizi Blockchain e dai una spinta alla tua carriera.

Acquisisci le conoscenze che ti permetteranno di conoscere da vicino l'attuale realtà economica dei videogiochi. Solo così saprai qual è la linea che separa il successo dal fallimento in questo settore.

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



02

Obiettivi

Il Corso Universitario agevolerà la comprensione del funzionamento dell'economia globale applicata all'economia virtuale. Analizzerà i principali elementi presenti nel videogioco e il loro rapporto con l'economia finale del gioco. In questo corso, gli studenti identificheranno anche le variabili economiche legate a un progetto di gamification e acquisiranno le conoscenze necessarie a individuare le diverse combinazioni che si possono trovare all'interno delle categorie di un videogioco.



“

*Più di un giocatore, diventa un professionista
nel settore dei giochi basati su Blockchain"*



Obiettivi generali

- ♦ Individuare in maniera rigorosa e approfondita il funzionamento della tecnologia Blockchain, analizzando come i suoi pro e i suoi contro siano legati al modo in cui funziona la sua architettura
- ♦ Confrontare gli aspetti della Blockchain con le tecnologie convenzionali utilizzate nelle varie aree di applicazione in cui la tecnologia Blockchain è stata adottata
- ♦ Analizzare le principali caratteristiche della finanza decentralizzata nel contesto dell'economia Blockchain
- ♦ Stabilire le caratteristiche fondamentali dei Tokens non fungibili, il loro funzionamento e la loro diffusione dalla loro comparsa a oggi
- ♦ Comprendere il collegamento dei NFT con la Blockchain ed esaminare le strategie per generare ed estrarre valore dai Token non fungibili
- ♦ Esporre le caratteristiche delle principali criptovalute, il loro utilizzo, i livelli di integrazione con l'economia globale e i progetti di gamification virtuale



NODE 04

NODE 05

NODE 06

BLOCK 01

NODE 08

BLOCK 01

NODE 09

BLOCK 01



Obiettivi specifici

- ◆ Categorizzare gli elementi di un gioco in relazione al loro impatto sull'economia finale
- ◆ Identificare in che misura le variabili economiche di un gioco rientrano nella loro categoria
- ◆ Comprendere le relazioni proporzionali e inversamente proporzionali tra due o più variabili economiche

“

Acquisisci le competenze che ti saranno più utili nel settore tecnologico del futuro"

03

Direzione del corso

La creazione di un progetto di gamification di successo richiede l'analisi di un settore in crescita e altamente competitivo. Un compito che richiede un apprendimento da parte degli insegnanti specializzati di TECH. Con l'obiettivo di offrire un insegnamento d'élite alla portata di tutti, questo programma sarà offerto da un team che ha imparato a conoscere il settore dei videogiochi e le sue molteplici in maniera pratica nel mondo dell'economia reale. Grazie ad esso, gli studenti acquisiranno le competenze e le abilità che daranno una spinta alla loro carriera professionale.



“

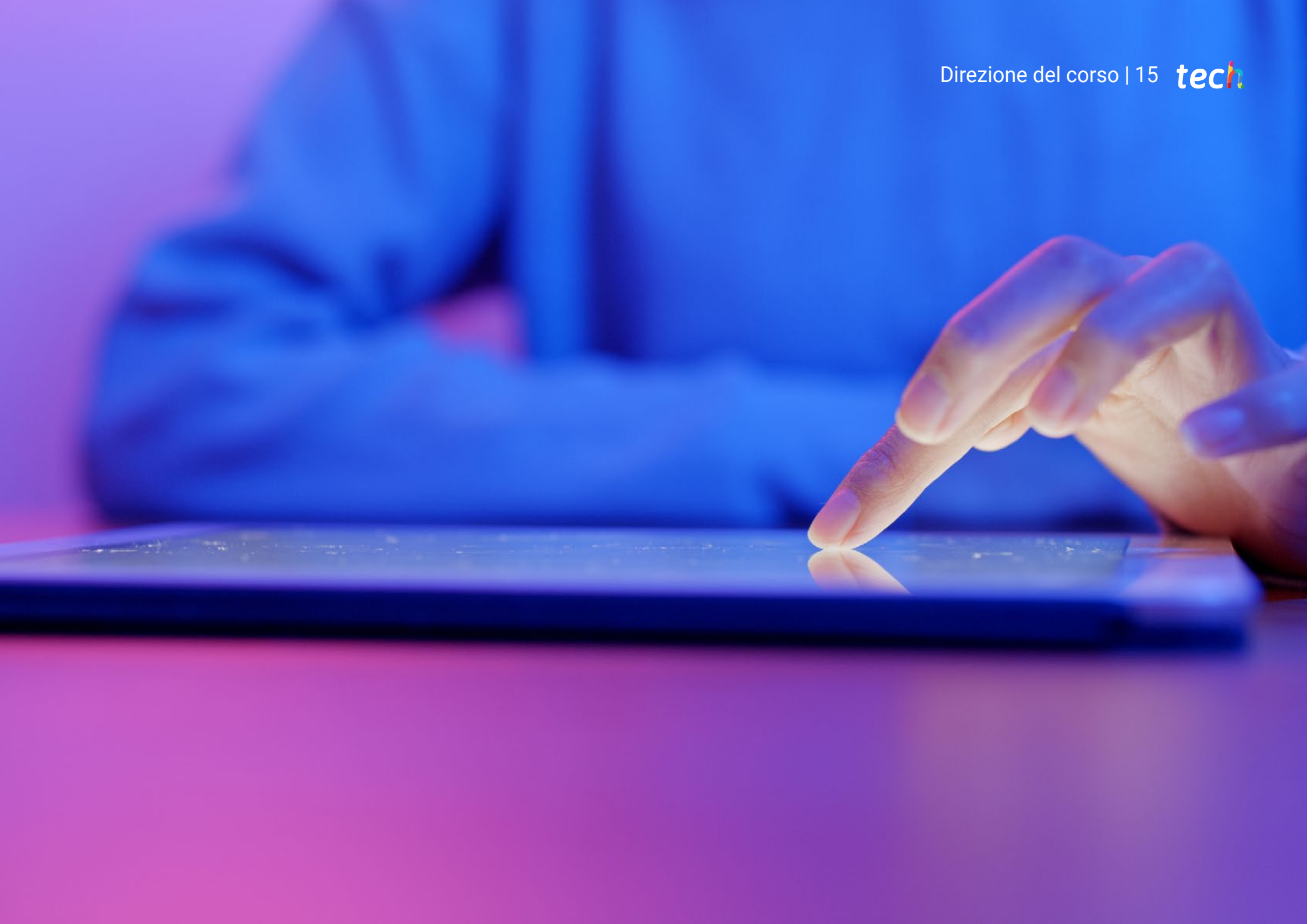
Un team specializzato ti aiuterà a capire un campo che solo pochi sanno padroneggiare alla perfezione"

Direzione



Dott. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Progettista di videogiochi e di economie Blockchain per Videogiochi
- ♦ Fondatore di Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Fondatore del progetto Niide
- ♦ Scrittore di narrativa fantasy e poesia in prosa



04

Struttura e contenuti

Il programma è stato progettato da professionisti prestigiosi nel settore della gamification e con vaste conoscenze nel campo dell'economia virtuale. Il programma delinea le caratteristiche principali dell'economia dei videogiochi, ricavando le analogie con l'economia reale. Da un punto di vista globale, vengono esplorati i diversi elementi che compongono un progetto di gamification e la loro trasformazione in un videogioco da cui si ottiene un guadagno. A tal fine, verranno identificate le principali strategie basate sull'esperienza e sull'applicazione dei deadlock nelle meccaniche di gioco.



“

Un programma di studi con molteplici strumenti digitali forniti online che renderà più facile la comprensione dei contenuti"

Modulo 1. Analisi delle Variabili nelle Economie Gamificate

- 1.1. Variabili economiche gamificate
 - 1.1.1. Vantaggi della frammentazione
 - 1.1.2. Analogie con l'economia reale
 - 1.1.3. Criteri di suddivisione
- 1.2. Ricerche
 - 1.2.1. Individuali
 - 1.2.2. Per gruppi
 - 1.2.3. Globali
- 1.3. Risorse
 - 1.3.1. Per *Game-Design*
 - 1.3.2. Tangibili
 - 1.3.3. Intangibili
- 1.4. Entità
 - 1.4.1. Giocatori
 - 1.4.2. Enti a risorsa singola
 - 1.4.3. Enti a risorse multiple
- 1.5. Fonti
 - 1.5.1. Condizioni di generazione
 - 1.5.2. Localizzazione
 - 1.5.3. Rapporto di produzione
- 1.6. Uscite
 - 1.6.1. Consumabili
 - 1.6.2. Costi di manutenzione
 - 1.6.3. *Time Out*





- 1.7. Convertitori
 - 1.7.1. NPC
 - 1.7.2. Manifattura
 - 1.7.3. Circostanze speciali
- 1.8. Scambio
 - 1.8.1. Mercati pubblici
 - 1.8.2. Negozi privati
 - 1.8.3. Mercati esterni
- 1.9. Esperienza
 - 1.9.1. Meccanica degli acquisti
 - 1.9.2. Applicare la meccanica dell'esperienza alle variabili economiche
 - 1.9.3. Penalità e limiti di esperienza
- 1.10. *Deadlock*
 - 1.10.1. Ciclo delle risorse
 - 1.10.2. Collegare le variabili economiche con i *Deadlock*
 - 1.10.3. Applicare i *Deadlock* alle meccaniche di gioco

“

Un programma pensato per dare impulso al tuo progetto virtuale e alla tua carriera professionale in un settore in forte espansione”

05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“ *Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera* ”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



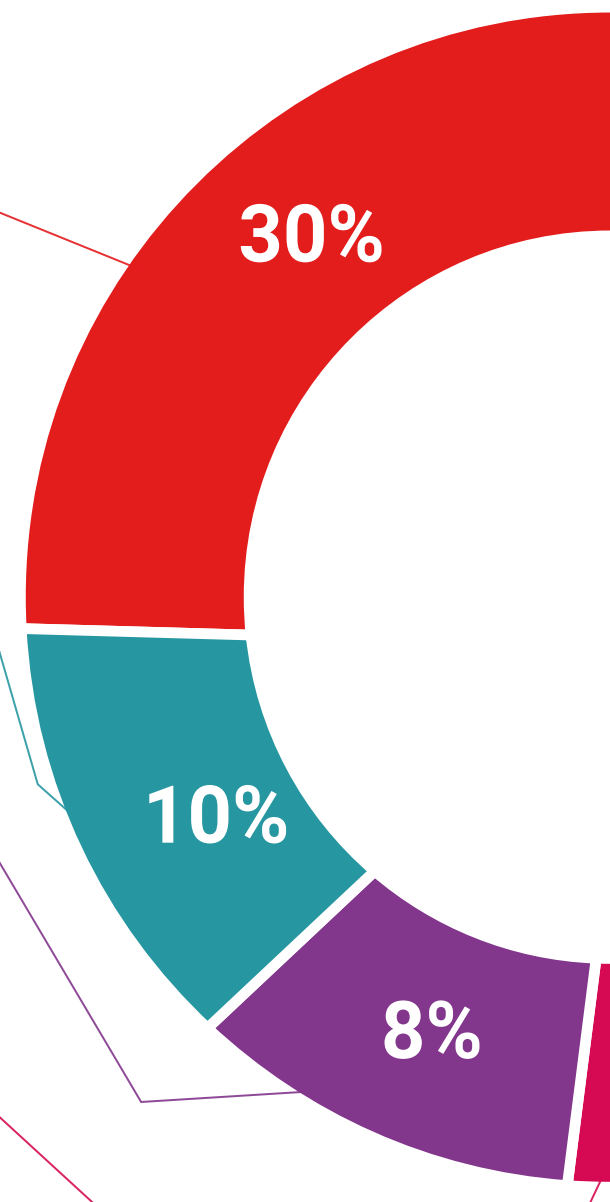
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Lectures complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Analisi delle Variabili nelle Economie Gamificate garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Analisi delle Variabili nelle Economie Gamificate** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Analisi delle Variabili nelle Economie Gamificate**
N° Ore Ufficiali: **150 o.**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Analisi delle Variabili nelle
Economie Gamificate

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Analisi delle Variabili nelle Economie Gamificate