

Curso Universitario

Análisis de Variables en Economías Gamificadas



Curso Universitario

Análisis de Variables en Economías Gamificadas

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/curso-universitario/analisis-variables-economias-gamificadas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

La industria de la gamificación crece en el número de usuarios, en el de empresas que buscan perfiles especializados y en el de emprendedores que desean poner en marcha sus propias ideas creativas. El pilar de este programa es el conocimiento de la economía global aplicada a los videojuegos con el objetivo de conocer las diferentes formas de obtener rentabilidad. La optimización de los recursos será una de las claves que llevará a alcanzar los conocimientos necesarios para alcanzar el éxito en esta industria. La extrapolación de situaciones reales a través de herramientas multimedia y la experiencia del cuerpo docente de esta enseñanza lograrán que el alumnado impulse su carrera profesional.





“

Con este Curso Universitario podrás crear juegos que superen el éxito de Splinterlands, Alien Worlds, Axie Infinity o Farmers World. Solo debes conocer las herramientas adecuadas”

El Curso Universitario en Análisis de Variables en Economías Gamificadas tiene como eje central el conocimiento exhaustivo de conceptos económicos, que deben sentar las bases de cualquier proyecto digital. La correcta interpretación de los datos supone el éxito o el fracaso del emprendimiento en el sector de la gamificación.

La titulación partirá de un aprendizaje en el que se establecerá la división de los elementos que componen un juego y el papel relevante que desempeñan en la planificación de su economía. El equipo docente especializado recorrerá junto al alumnado el camino de la correcta aplicación de la economía del mundo real en el mundo de los videojuegos. El desarrollo en este sector requiere de la comprensión de las diferentes variables que componen este ecosistema de gran rentabilidad como la aplicación de los *Deadlocks* en las mecánicas de juego.

Este es un Curso Universitario 100% online que podrá realizar en cualquier parte del mundo y con tan solo un dispositivo con conexión a internet. El modelo de estudio de TECH con amplios recursos multimedia, lecturas y simulaciones de casos reales son la garantía para ampliar tu carrera profesional.

Este **Curso Universitario en Análisis de Variables en Economías Gamificadas** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en criptomonedas, *Blockchain* y videojuegos
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Aprende a ser el mejor analista del mercado gaming y triunfa en un sector en expansión”

“

Este Curso Universitario te proporcionará las principales herramientas para poner una estrategia rentable en la industria de los videojuegos con Blockchain”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Domina las plataformas externas que ofrecen servicios Blockchain y propulsarás tu carrera profesional.

Adquiere los conocimientos que te acercan a la realidad económica presente de los videojuegos. Sólo así sabrás la línea que diferencia el triunfo y el fracaso en esta industria.



02 Objetivos

Este Curso Universitario facilitará la comprensión del funcionamiento de la economía global aplicada a la economía virtual. Analizará los principales elementos existentes en el videojuego y su relación dentro de la economía final del mismo. En esta enseñanza el alumnado, además, identificará las variables económicas que rodean un proyecto de gamificación y adquirirá los conocimientos necesarios para identificar las diversas combinaciones que pueden darse dentro de las categorías de un videojuego.





“

Sé más que un gamer, sé un profesional de la industria de los videojuegos basados en Blockchain”



Objetivos generales

- ◆ Identificar sistemáticamente y en la profundidad de sus partes el funcionamiento de la tecnología Blockchain, desarrollando como sus ventajas y desventajas están ligadas a la manera en la que su arquitectura funciona
- ◆ Contrastar los aspectos de la Blockchain con las tecnologías convencionales empleadas en las diversas aplicaciones a las que la tecnología Blockchain se ha llevado
- ◆ Analizar las principales características de las finanzas descentralizadas en el marco de la economía Blockchain
- ◆ Establecer las características fundamentales de los tokens no fungibles, su funcionamiento y despliegue desde su aparición hasta la actualidad
- ◆ Comprender la vinculación de los NFT con Blockchain y examinar las estrategias para generar y extraer valor de los tokens no fungibles
- ◆ Exponer las características de las principales criptomonedas, su uso, niveles de integración con la economía global y proyectos virtuales de gamificación



NODE 04

NODE 05

NODE 06

BLOCK 01

NODE 06

BLOCK 01

NODE 06

BLOCK 01



Objetivos específicos

- ♦ Categorizar elementos dentro de un juego en relación con su incidencia dentro de la economía final del juego
- ♦ Identificar los grados que admiten dentro de su categoría las variables económicas dentro de un juego
- ♦ Comprender las relaciones proporcionales e inversamente proporcionales entre dos o más variables económicas

“

Adquiere las capacidades que te serán más útiles para desarrollarte en la industria virtual con más proyección”

03

Dirección del curso

La creación de cualquier proyecto de gamificación exitoso requiere de un análisis de una industria en alza y con gran competitividad. Una tarea que requiere un aprendizaje de la mano de docentes especializados con los que cuenta TECH. Con el objetivo de ofrecer una enseñanza de élite al alcance de todos, este programa será impartido por un equipo que domina el sector del videojuego y sus múltiples posibilidades aplicando la experiencia de la economía real. Gracias a él, el alumnado adquirirá las competencias y capacidades que lanzarán su carrera profesional.



“

Un equipo especializado te ayudará a comprender un campo que solo unos pocos dominan a la perfección”

Dirección



D. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Diseñador de videojuegos y economías Blockchain para videojuegos
- ♦ Fundador de Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Fundador del proyecto Niide
- ♦ Escritor de narrativa fantástica y prosa poética



04

Estructura y contenido

El programa ha sido diseñado por profesionales de prestigio en el sector de la gamificación y con amplios conocimientos en el campo de la economía virtual. El temario desgana las principales características de la economía de los videojuegos extrapolando sus similitudes con la economía real. Desde una visión global se adentra en los distintos elementos que componen un proyecto de gamificación y la transformación de los mismos en un videojuego del que se obtenga rentabilidad. Para lograrlo se identificarán las principales estrategias basadas en la experiencia y en la aplicación de los deadlocks en las mecánicas de juego.





“

Un plan de estudios con múltiples de herramientas digitales impartido online te facilitará la comprensión de contenidos”

Módulo 1. Análisis de Variables en Economías Gamificadas

- 1.1. Variables económicas gamificadas
 - 1.1.1. Ventajas de la fragmentación
 - 1.1.2. Similitudes con la economía real
 - 1.1.3. Criterios de división
- 1.2. Búsquedas
 - 1.2.1. Individuales
 - 1.2.2. Por grupos
 - 1.2.3. Globales
- 1.3. Recursos
 - 1.3.1. Por *Game-design*
 - 1.3.2. Tangibles
 - 1.3.3. Intangibles
- 1.4. Entidades
 - 1.4.1. Jugadores
 - 1.4.2. Entidades de recurso único
 - 1.4.3. Entidades de recurso múltiple
- 1.5. Fuentes
 - 1.5.1. Condiciones de generación
 - 1.5.2. Localización
 - 1.5.3. Ratio de producción
- 1.6. Salidas
 - 1.6.1. Consumibles
 - 1.6.2. Costos de mantención
 - 1.6.3. *Time out*
- 1.7. Convertidores
 - 1.7.1. NPC
 - 1.7.2. Manufactura
 - 1.7.3. Circunstancias especiales





- 1.8. Intercambio
 - 1.8.1. Mercados públicos
 - 1.8.2. Tiendas privadas
 - 1.8.3. Mercados externos
- 1.9. Experiencia
 - 1.9.1. Mecánicas de adquisición
 - 1.9.2. Aplicar mecánicas de experiencia a variables económicas
 - 1.9.3. Penalizaciones y límites de experiencia
- 1.10. *Deadlocks*
 - 1.10.1. Ciclo de Recursos
 - 1.10.2. Vinculación de variables economías con *Deadlocks*
 - 1.10.3. Aplicar *Deadlocks* en las mecánicas de juego

“

Un programa diseñado para impulsar tu proyecto virtual y tu carrera profesional en un sector en auge”

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera* ”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Curso Universitario en Análisis de Variables en Economías Gamificadas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Curso Universitario en Análisis de Variables en Economías Gamificadas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Universitario, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Análisis de Variables en Economías Gamificadas**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Curso Universitario

Análisis de Variables en Economías Gamificadas

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Análisis de Variables en Economías Gamificadas