

# Curso Universitario

## Sistemas Económicos Gamificados



## Curso Universitario Sistemas Económicos Gamificados

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/sistemas-economicos-gamificados](http://www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/sistemas-economicos-gamificados)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 32*

# 01

# Presentación

Las empresas de videojuegos, dependen, en gran parte, de la aplicación de estrategias económicas que puedan garantizar su éxito y su rentabilidad durante su desarrollo. Por ello, los especialistas que se dedican a este sector deben contar con las técnicas y las herramientas más novedosas para optimizar su servicio. TECH ofrece una titulación completa y rigurosa que instruye en torno a los sistemas económicos gamificados. En este programa se analizan los diferentes modelos de economía aplicados por las principales compañías *gaming*. Un aprendizaje fundamental para que los egresados en Informática dominen la industria de la gamificación y puedan intervenir en ella. Para conseguirlo, TECH aplica una modalidad 100% online que permite la adaptación del estudio y múltiples recursos multimedia que facilitarán la adquisición de competencias multidisciplinares.







“

*Inscríbete en este Curso Universitario  
para adentrarte en las posibilidades actuales  
y futuras del sector de la gamificación”*

Dado el estudio específico de los sistemas económicos que se desarrollan en el mundo *gaming*, es preciso que los profesionales de este sector estén completamente instruidos en el área en torno a las últimas novedades y destrezas digitales. Por este motivo, el Curso Universitario en Sistemas Económicos Gamificados aborda las diferentes modalidades de negocio aplicadas actualmente por las grandes empresas del sector de la gamificación.

Esta enseñanza universitaria no solo le permitirá al alumnado conocer los sistemas económicos actuales, sino que, además, le preparará de cara al desarrollo de proyectos de gamificación. El programa analiza pormenorizadamente las características, usos y ventajas de la aplicación de estrategias como los sistemas *Free Premium*, *Free to Play* o el sistema económico *Sandbox*. La experiencia de las compañías referentes en el campo y la colaboración de docentes que se desenvuelven en él, servirán como modelo de aprendizaje real. El equipo docente acompañará a los informáticos durante toda la titulación aportando una amplia variedad de recursos multimedia para facilitar su aprendizaje.

Se trata de una oportunidad única para conocer en profundidad las ventajas y desventajas de optar por un sistema económico para un proyecto virtual mediante la vía más directa. Un Curso Universitario con modalidad 100% online, que permite acercarse a la realidad digital actual cuando y donde lo necesiten sus alumnos. Además, su metodología *Relearning* y los amplios recursos multimedia, junto a la simulación de casos de éxito, garantizan la ampliación de la carrera profesional de los egresados en Informática. Del mismo modo, este programa dispone de una completísima y exclusiva *Masterclass* dirigida por un Director Invitado Internacional con dilatada trayectoria profesional en el mundo de las Criptomonedas.

Este **Curso Universitario en Sistemas Económicos Gamificados** 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* e informática
- ◆ 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



*No dejes pasar esta oportunidad y matricúlate en este programa donde TECH te ofrece una intensiva y completísima Masterclass”*

“

*Este programa te proporcionará los conocimientos específicos en el sistema de Seasons para que te vuelvas más competitivo en el mercado laboral de la industria gaming”*

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 vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*Obtén una instrucción sencilla y práctica del sistema Pay to Play, gracias a los recursos multimedia y las simulaciones reales de TECH.*

*Actualiza tus conocimientos para proyectar tu carrera y ser capaz de crear y desarrollar tu propio proyecto de realidad virtual.*





# 02 Objetivos

Este Curso Universitario en Sistemas Económicos Gamificados pretende ampliar y actualizar los conocimientos de los egresados en Informática para convertirlos en expertos en el campo de los mundos virtuales y sus posibilidades socioeconómicas. El programa indaga en los casos exitosos y los desaciertos de proyectos virtuales para comprender la construcción económica de un videojuego rentable y perdurable en el tiempo. De esta forma, el alumnado adquirirá los conceptos básicos necesarios para comprender de forma práctica y sencilla las diferentes estrategias del mercado y su rentabilidad en el sector digital.





“

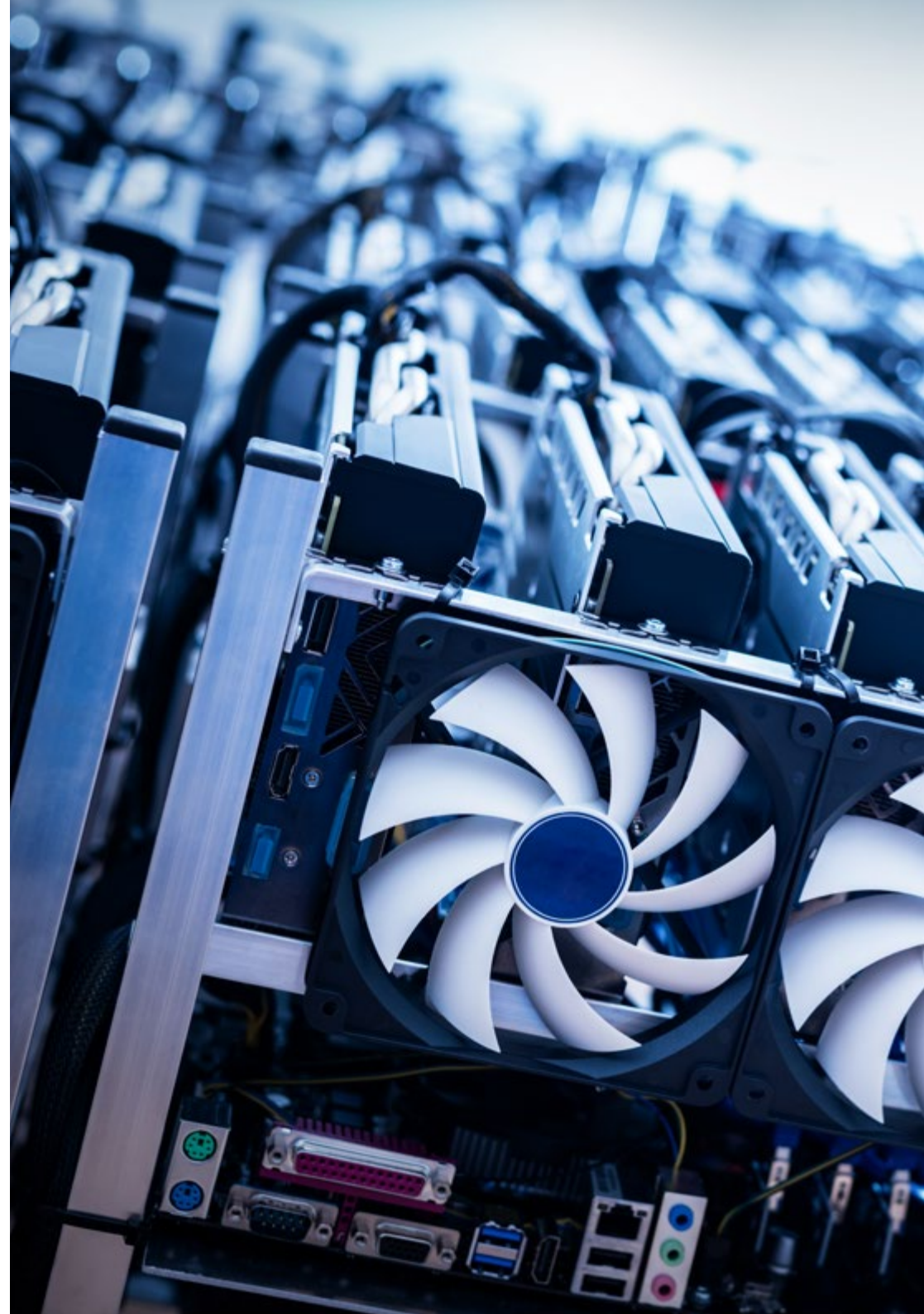
*Conviértete en un informático con mayores habilidades en gamificación y vuélvete un profesional multidisciplinar en el campo virtual”*



## 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







## Objetivos específicos

---

- ◆ Construir la economía de un juego
- ◆ Elaborar un entorno económico sustentable a largo plazo
- ◆ Describir los puntos críticos de la economía Blockchain en un proyecto de emprendimiento
- ◆ Identificar cómo se comporta la red de elementos que componen el sistema económico de un juego Blockchain
- ◆ Orientar la economía de un juego a los fines de rentabilidad propuestos

“

*Adquiere las capacidades que te serán más útiles para crear videojuegos bajo la economía Blockchain”*

# 03

## Dirección del curso

La creación de un proyecto *gaming* requiere de amplios conocimientos que TECH pone al servicio de los egresados en Informática con una enseñanza de élite. Para ello, el alumnado cuenta con un grupo de docentes especializados y consolidados en el sector como garantía para el correcto aprendizaje. Los docentes estarán a disposición de los estudiantes mediante tutorías personalizadas para realizar un análisis teórico que puedan aplicar en su práctica profesional. Todo ello, con el fin de fomentar la multidisciplinariedad de los informáticos que desean ampliar y actualizar sus conocimientos en el área de los sistemas económicos gamificados.







“

*Cuenta con el respaldo de un equipo docente experto en gaming y Blockchain para que obtengas una capacitación teórico-práctica con todas las garantías”*

## Director Invitado Internacional

Rene Stefancic es un destacado profesional en el sector de **Blockchain** y **tecnología Web3**, conocido por su enfoque innovador y liderazgo estratégico en **ecosistemas digitales emergentes**. Actualmente se desempeña como *Chief Operating Officer (COO)* en **Enjin**, una **plataforma pionera** en **Blockchain** y **NFT**, donde gestiona tareas como la adopción nuevas herramientas y fomenta **alianzas estratégicas** para impulsar soluciones informáticas de vanguardia. Con un enfoque práctico y orientado a resultados, aplica su filosofía de “nadar o hundirse” y “probarlo todo” a cada proyecto, buscando siempre resolver los desafíos más complejos de manera escalable y efectiva.

Antes de unirse a **Enjin**, Stefancic ocupó el cargo de *Head of Marketing* en **CoinCodex**, una plataforma destinada a la **agregación de datos de criptomonedas**. Fue en este entorno donde consolidó su experiencia en estrategias de crecimiento y **marketing digital**, adoptando un rol decisivo en la expansión de la visibilidad y el alcance de la empresa. Su transición al mundo de **Blockchain** comenzó cuando decidió dejar su carrera en las **finanzas tradicionales** para enfocarse en modelado y **análisis de datos** en este nuevo sector, sentando así las bases de su carrera en un mercado en constante evolución.

Con una visión centrada en el desarrollo de producto y la **estrategia de IT**, el experto se destaca por dirigir equipos hacia la creación de soluciones innovadoras y aplicables en el contexto de la **tecnología Blockchain**. Su capacidad para construir relaciones comerciales sólidas y duraderas le ha permitido establecer colaboraciones estratégicas clave en la industria, consolidando su reputación internacional como un líder dinámico en el ámbito de la tecnología y los activos digitales.



## D. Stefancic, Rene

---

- Director de Operaciones (COO, Chief Operating Officer) en Enjin, Singapur, Singapur
- Asesor Blockchain en NFTFrontier
- Consultor de IT en RS IT Consulting
- Director de Marketing en CoinCodex
- Consultor en NextCash
- Especialista en Marketing Digital en Piaggio Group Slovenia
- Máster en Management en la Facultad de Gestión de la Universidad de Primorska
- Grado en Economía por la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Liubiana

“

*Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”*

## Dirección



### D. Olmo Cuevas, Alejandro

- Diseñador de Videojuegos y Economías *Blockchain* para Videojuegos
- Fundador de Seven Moons Studio Blockchain Gaming
- Fundador del proyecto Niide
- Escritor de Narrativa Fantástica y Prosa Poética





# 04

## Estructura y contenido

El temario de este programa ha sido detalladamente pautado por el equipo docente experto en videojuegos virtuales. Por esta razón, el Curso Universitario en Sistemas Económicos Gamificados cuenta con la garantía de contenidos rigurosos y completos que ahondan experiencias reales que han supuesto un éxito para las empresas de la industria del *gaming*, y en algunos casos, su fracaso. Se trata de una vía para que los informáticos actualicen sus conocimientos en el sector de la gamificación y, además, lo hagan de manera directa y sencilla. La modalidad 100% online de TECH permitela adaptación del estudio a las necesidades personales y profesionales del alumnado. Además, su metodología *Relearning* eximirá al alumnado de largas horas de memorización gracias a un estudio progresivo y sencillo.



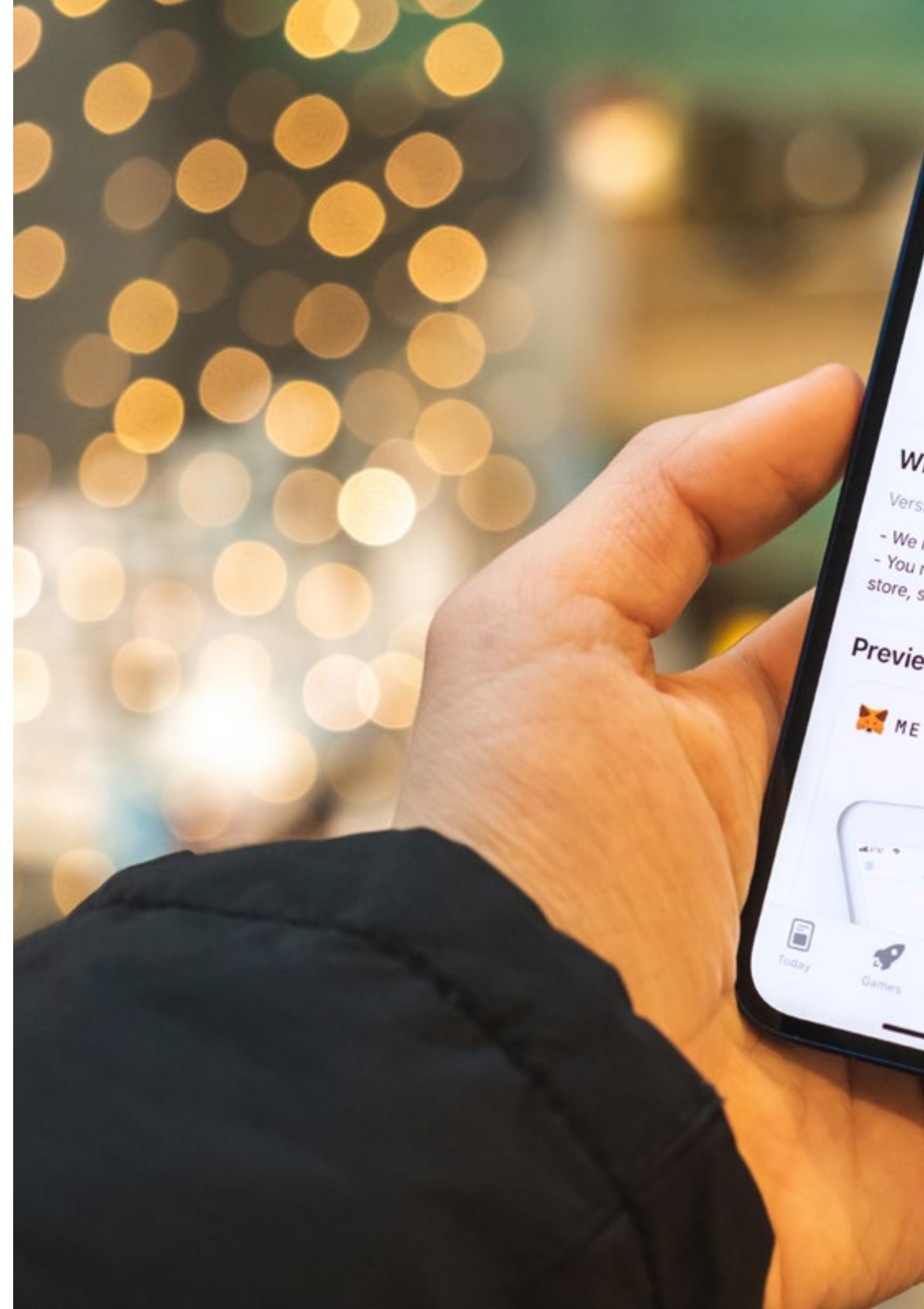
“

*Un plan de estudios diseñado para que seas capaz de crear tu propio proyecto de gaming, basándote en los sistemas de apuestas y obteniendo la mayor rentabilidad posible”*



## Módulo 1. Sistemas económicos gamificados

- 1.1. Sistemas *Free to Play*
  - 1.1.1. Caracterización de economías *Free to Play* y principales puntos de rentabilización
  - 1.1.2. Arquitecturas en economías *Free to Play*
  - 1.1.3. Diseño económico
- 1.2. Sistemas *Freemium*
  - 1.2.1. Caracterización de economías *Freemium* y principales puntos de rentabilización
  - 1.2.2. Arquitecturas de economías *Play to Earn*
  - 1.2.3. Diseño económico
- 1.3. Sistemas *Pay to Play*
  - 1.3.1. Caracterización de economías *Pay to Play* y principales puntos de rentabilización
  - 1.3.2. Arquitectura en economías *Play to Play*
  - 1.3.3. Diseño económico
- 1.4. Sistemas basados en *PvP*
  - 1.4.1. Caracterización de economías basadas en *Pay to play* y principales puntos de rentabilización
  - 1.4.2. Arquitectura en economías *PvP*
  - 1.4.3. Taller de diseño económico
- 1.5. Sistema de *Seasons*
  - 1.5.1. Caracterización de economías basadas en *Seasons* y principales puntos de rentabilización
  - 1.5.2. Arquitectura en economías *Season*
  - 1.5.3. Diseño económico
- 1.6. Sistemas económicos en *Sandbox* o *Mmorpg*
  - 1.6.1. Caracterización de economías basadas en *Sandbox* y principales puntos de rentabilización
  - 1.6.2. Arquitectura en economías *Sandbox*
  - 1.6.3. Diseño económico
- 1.7. Sistema *Trading Card Game*
  - 1.7.1. Caracterización de economías basadas en *Trading Card Game* y principales puntos de rentabilización
  - 1.7.2. Arquitectura en economías *Trading Card Game*
  - 1.7.3. Taller de diseño económico







- 1.8. Sistemas PvE
  - 1.8.1. Caracterización de economías basadas en PvE y principales puntos de rentabilización
  - 1.8.2. Arquitectura en economías PvE
  - 1.8.3. Taller de diseño económico
- 1.9. Sistemas de apuestas
  - 1.9.1. Caracterización de economías basadas en apuestas y principales puntos de rentabilización
  - 1.9.2. Arquitectura en economías de apuestas
  - 1.9.3. Diseño económico
- 1.10. Sistemas dependientes de economías externas
  - 1.10.1. Caracterización de economías dependientes y principales puntos de rentabilización
  - 1.10.2. Arquitectura en economías dependientes
  - 1.10.3. Diseño económico

“

*Un estudio del que podrás disfrutar cuando y como quieras, gracias a sus contenidos descargables y su modalidad 100% online”*

05

# Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

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



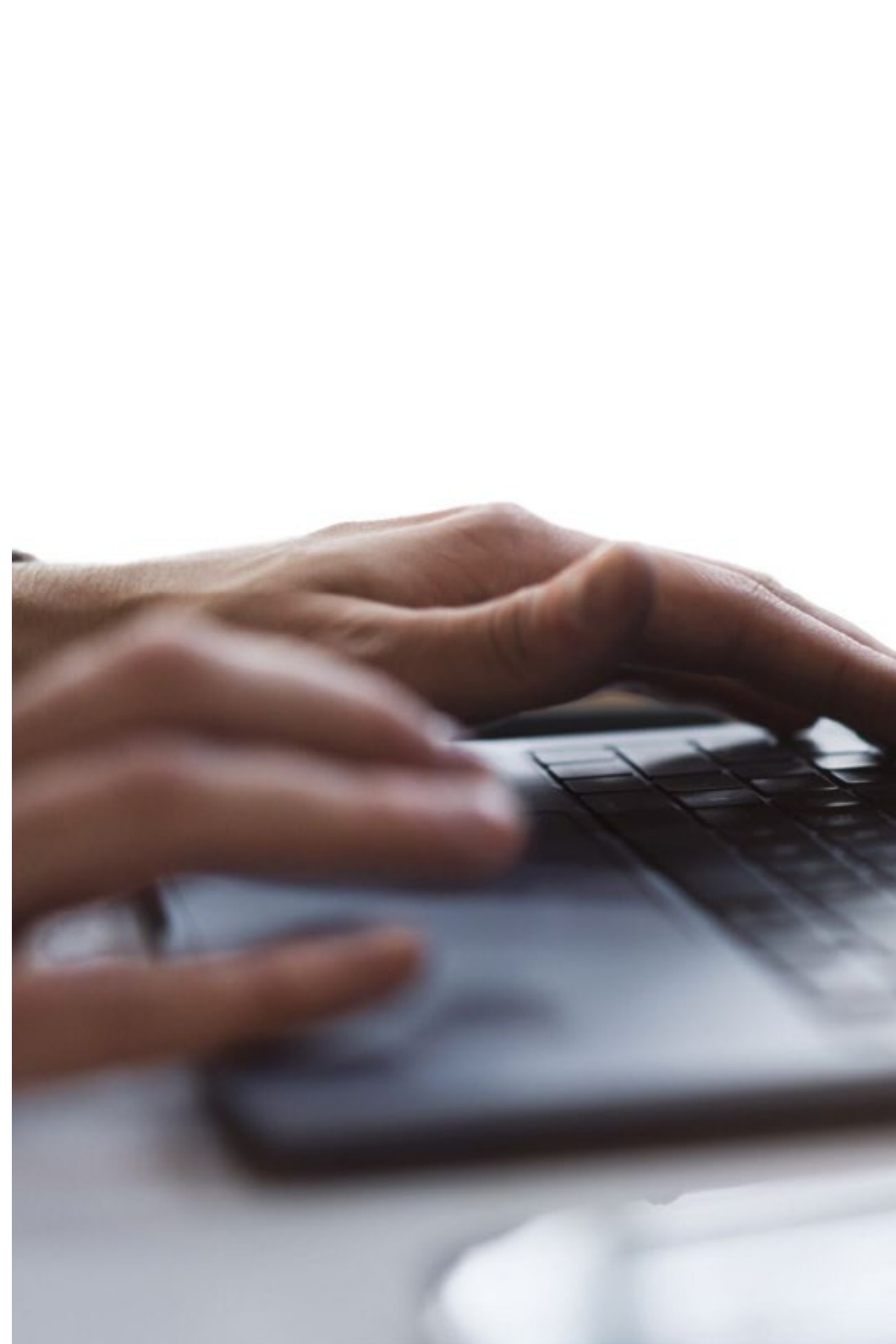
## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*





### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*

## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### 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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



#### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





#### Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



#### Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



#### 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 nuestras futuras decisiones difíciles.



#### Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.





06

# Titulación

El Curso Universitario en Sistemas Económicos Gamificados garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.





“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Sistemas Económicos Gamificados** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Sistemas Económicos Gamificados**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**







## Curso Universitario Sistemas Económicos Gamificados

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Sistemas Económicos Gamificados