

# Diplomado

## Sistemas Económicos Gamificados



## Diplomado Sistemas Económicos Gamificados

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » 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. 16*

05

Metodología

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 28*

# 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 Diplomado  
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 Diplomado 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 Diplomado 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.

Este **Diplomado 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



*Forma parte de las grandes compañías de la industria del gaming especializándote en un área que se encuentra en pleno auge”*

“

*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 Diplomado 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 desastrosos 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.







“

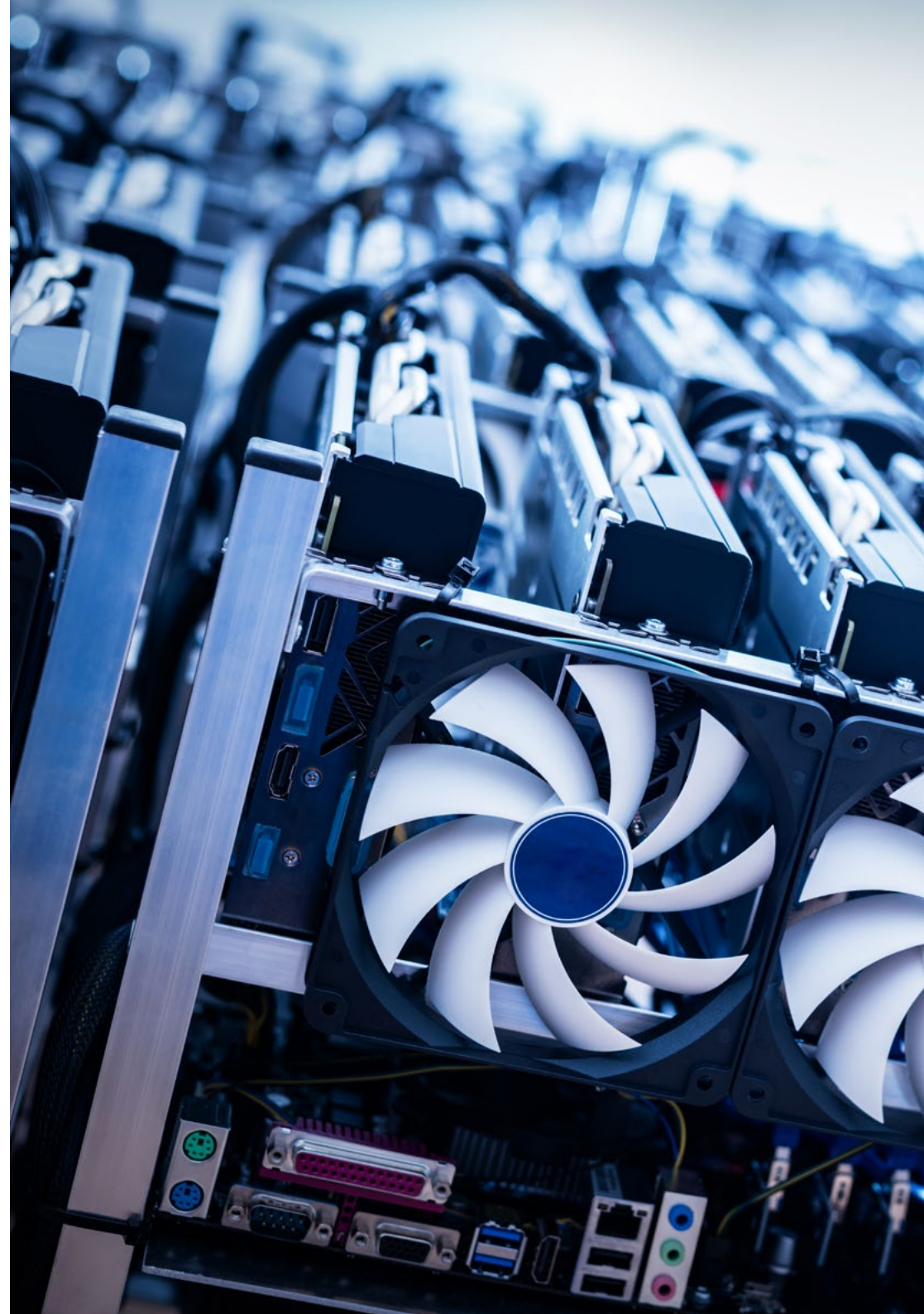
*Conviértete en un informático con mayores habilidades en gamificación y vuélvete un profesional multidisciplinar en el campo virtual”*



## 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”*

## 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 Diplomado 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.



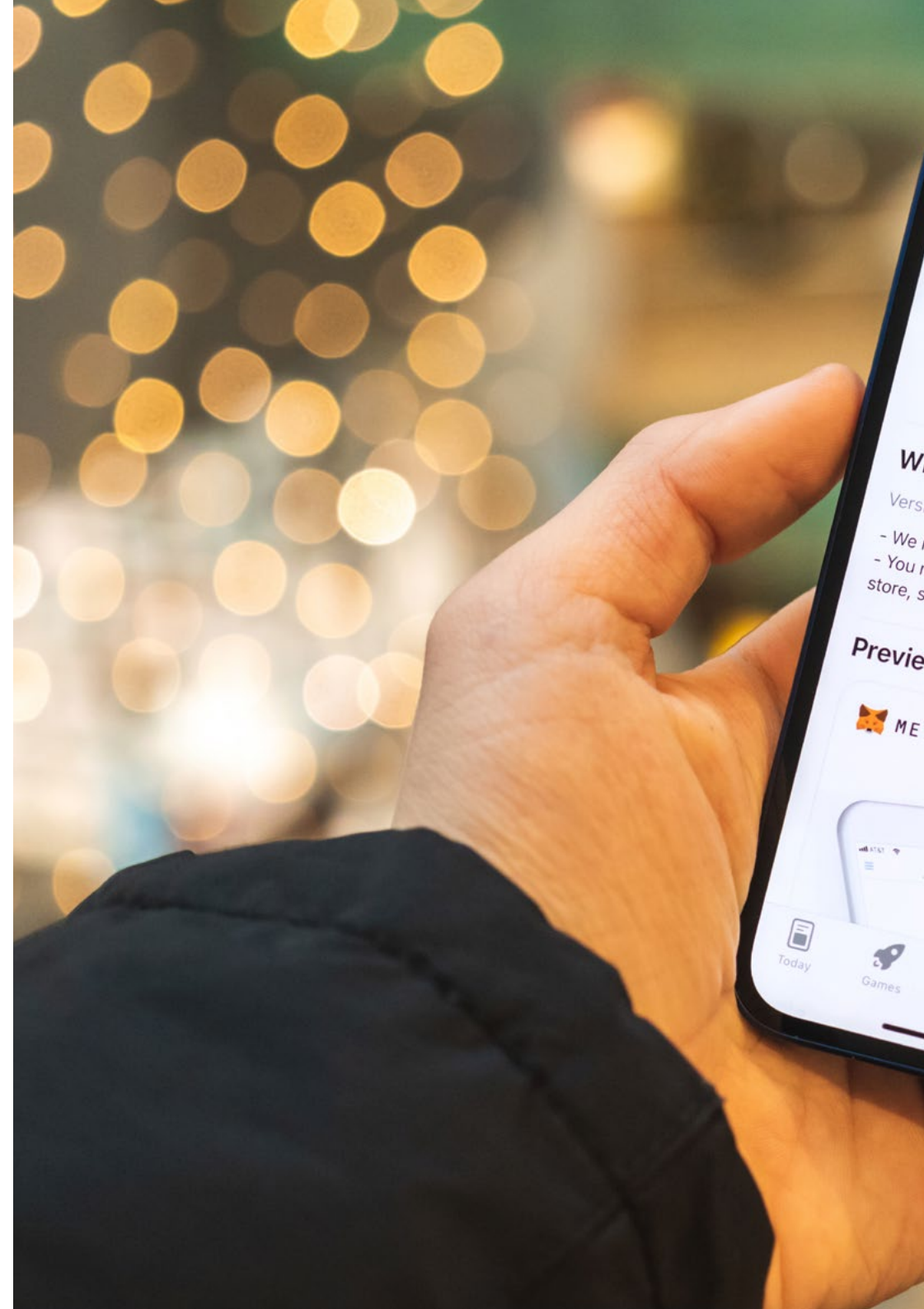


“

*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

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 Informática 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 del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus 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 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 Diplomado en Sistemas Económicos Gamificados garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





“

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



Este **Diplomado en Sistemas Económicos Gamificados** contiene el programa educativo 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Diplomado en Sistemas Económicos Gamificados**

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.



## Diplomado Sistemas Económicos Gamificados

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

# Diplomado

## Sistemas Económicos Gamificados