

大学课程

游戏产业与电子竞技

作为进入元宇宙的途径



大学课程

游戏产业与电子竞技 作为进入元宇宙的途径

- › 模式:在线
- › 时长: 6周
- › 学位: TECH 科技大学
- › 课程表:自由安排时间
- › 考试模式:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/information-technology/postgraduate-certificate/gaming-industry-e-sports-gateway-metaverse

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

20

06

学位

28

01 介绍

游戏和电子竞技产业目前正在经历快速增长,预计在不久的将来还会继续呈指数级增长。随着技术的进步,元宇宙越来越成为有形的现实,而电子游戏和电子竞技将成为在这一环境中创造身临其境和引人入胜的体验的重要工具。因此,这个专业涉及的是当今极为重要的一个领域,重点是元宇宙设计和开发高质量的游戏体验,将重点放在可玩体验、货币化方法或玩家-投资者范式上。这个课程始终采用在线形式,学生只需 150 个小时即可开始职业生涯。





“

让自己沉浸在元宇宙和技术中, TECH将使您身临其境”

电子游戏和电子竞技产业是近十年来发展最快的产业之一。COVID-19 大流行也进一步推动了这一趋势，因为这两个领域已成为许多人日益喜爱和接触的娱乐形式。

不仅如此，电子游戏和电子竞技也是在元宇宙中创造身临其境、引人入胜的体验的重要工具。从这个意义上说，游戏和电子竞技产业为那些希望准备和发展特定技能的人提供了一个独特的机会，使他们能够参与创造元宇宙的游戏体验。

因此，游戏产业与电子竞技作为进入元宇宙的途径大学课程作为通往“元宇宙”的门户，其重点正是为学生提供必要的技能和知识，以设计和开发高质量、高利润的游戏体通过基于 Relearning 的创新教学方法，该课程提供了最新的专业领域，如元宇宙的多平台能力、可展示元宇宙的不同平台或这些环境中的游戏货币化，以及行业中的其他相关主题。

这个专业完全采用在线教学，在组织学术资源和根据学生的个人和职业义务调整学习方面提供了更大的灵活性和便利性。此外，Relearning 方法鼓励通过最动态的资源重复学习，从而快速内化概念。

这个**游戏产业与电子竞技作为进入元宇宙的途径大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 由游戏产业和电子竞技领域的专家提供案例研究，作为通向元宇宙的门户
- ◆ 这个书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了实用的信息
- ◆ 您可以进行自我评价过程的实际练习，以改善您的学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



借助技术，制定在元宇宙中发展电子竞技团队的有效战略”

“

研究进入元宇宙的
电子游戏最有利可
图的货币化方法”

您将成为预测元宇宙未来
几年经济预测的专家。

一款在互动性和游戏体验之
间达到完美平衡的游戏。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02 目标

游戏和电子竞技产业的崛起促使企业进行调整,并寻找掌握最新趋势的专业人员。随着元宇宙及其交易的成功,游戏产业与电子竞技作为进入元宇宙的途径大学课程应运而生,其目的在于扩展和更新计算机科学家在这一领域的技能,使他们能够在这具有巨大潜力的能力领域中稳健发展。



“

通过掌握使项目在元宇宙中可行的商业模式,为您的职业生涯提供重要的推动力”



总体目标

- ◆ 生成有关 Web 3.0 的专业知识产生关于网络3.0的专门知识
- ◆ 检查构成元宇宙的每个组件
- ◆ 从可用的工具和组件开发一个元宇宙
- ◆ 分析区块链作为数据治理模型的重要性
- ◆ 将区块链与元宇宙的现在和未来联系起来
- ◆ 在我们现在和未来的世界中发现去中心化金融的用例和影响
- ◆ 分析视频游戏行业的演变和元宇宙的第一个原始示例
- ◆ 深入研究经典商业模式、行业概况和GameFi概念的创立
- ◆ 针对当前的元宇宙,在电子竞技和游戏行业的其他生态系统之间建立协同效应
- ◆ 培养新技能,让学生在元宇宙的不同支持中识别商机
- ◆ 识别并推广元宇宙内所有可能的货币化路线
- ◆ 从不同的角度深入研究元宇宙体验,能够了解所有这些潜在的发展对我们的影响,并回答中长期应用的所有问题
- ◆ 将元宇宙作为我们日常工作的一部分,以便能够充分利用其所有领域





具体目标

- ◆ 确定历史上最有影响力的电子游戏, 直到达到元宇宙的概念
- ◆ 确定在线多人视频游戏是如何出现的, 它们在流行时带来了什么, 以及它们为当今的虚拟环境带来了哪些体验
- ◆ 分析视频游戏行业的现状以及促进我们项目可行性的不同商业模式
- ◆ 深入研究“即玩即赚”的定义, 以了解有关“即玩即赚”模型的概念差异
- ◆ 解释我们在谈论玩家-投资者范式时的意思, 以便确定和研究行业内的具体目标
- ◆ 能够以详细的方式区分游戏的交互体验。建立两个概念之间的差异, 以定义我们业务中要实现的目标
- ◆ 能够应用当前技术提供的工具在电子竞技和元宇宙等专业市场之间创造协同效应

“

应用能在电子竞技和元宇宙等利基市场之间产生协同效应的工具”

03 课程管理

TECH 与元宇宙专家团队合作开发了这一学位，旨在确保高学术水平。这个课程的教师都是精通沉浸式体验的专业人士，并在业内拥有自己的项目。通过这种合作，学生不仅可以获得高质量的教学大纲，还可以将教师的创业项目作为参考。



“

在 TECH 组建的教学团队的建议下, 成为在元宇宙中设计沉浸式体验的领导者”

管理人员



Cavestany Villegas, íñigo 博士

- ◆ 第二世界联合创始人兼生态系统负责人
- ◆ Web3和游戏领导者
- ◆ IBM云计算专家在IBM
- ◆ Netspot OTN、Velca和Poly Cashback的顾问
- ◆ 在众多商学院的教学, 如IE商学院和IE人文科学与技术学院
- ◆ 毕业于IE商学院的企业管理专业
- ◆ 马德里自治大学的业务发展 研究硕士学位
- ◆ IBM云计算专家
- ◆ IBM云计算解决方案顾问的专业认证

教师

Sánchez Temprado, Alberto 先生

- ◆ 第二世界的项目经理
- ◆ Facebook的游戏评估经理
- ◆ PlayGiga的游戏分析师
- ◆ 关卡设计师 en BlackChiliGoat Studio
- ◆ 游戏设计师和Kalpa游戏
- ◆ 马德里康普鲁斯大学的视听通信学位
- ◆ 马德里康普顿斯大学的游戏设计硕士
- ◆ 马德里康普鲁斯大学电影、电视和视听传播专业硕士研究生



04 结构和内容

TECH 因其创新的Relearning方法而被大学认可,该方法被应用于游戏产业与电子竞技作为进入元宇宙的途径大学课程,作为通往元宇宙的途径。通过这种方法,学生可以逐步、轻松地吸收与元宇宙相关的知识,而无需长时间死记硬背。本课程的目的是在不影响严格和苛刻的学术标准的前提下,促进专业人士的学习。



“

通过互动摘要、视频和其他动态资源, 受益于在家进行专业学习的优势”

模块 1. 游戏产业与电子竞技作为进入元宇宙的途径

- 1.1. 通过视频游戏了解元宇宙
 - 1.1.1. 互动体验
 - 1.1.2. 市场的增长和建立
 - 1.1.3. 行业成熟度
- 1.2. 今天的梅塔韦斯人的滋生地
 - 1.2.1. MMOs
 - 1.2.2. 第二人生
 - 1.2.3. PlayStation首页
- 1.3. 多平台的元宇宙。概念的大规模革命
 - 1.3.1. 尼尔-斯蒂芬森和他的作品《雪崩》
 - 1.3.2. 从科幻小说到现实
 - 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta.概念的大规模革命
- 1.4. 视频游戏行业的状况。元宇宙的平台或渠道
 - 1.4.1. 电子游戏业的数字
 - 1.4.2. 元宇宙的平台或渠道
 - 1.4.3. 未来几年的经济预测
 - 1.4.4. 如何充分利用行业的优秀形式
- 1.5. 商业模式。F2P对决。高级用户
 - 1.5.1. 免费游戏或F2P
 - 1.5.2. 高级用户
 - 1.5.3. 混合模式。替代建议
- 1.6. 玩命挣钱
 - 1.6.1. CryptoKitties的成功
 - 1.6.2. 阿克西无限公司。其他成功案例
 - 1.6.3. 玩赚"的减员和"玩赚"的创建
- 1.7. GameFi: 玩家-投资者范式
 - 1.7.1. GameFi
 - 1.7.2. 作为工作的电子游戏
 - 1.7.3. 颠覆经典的娱乐模式





- 1.8. 行业的经典生态系统中的元空间
 - 1.8.1. 球迷的偏见, 笼统的坏形象
 - 1.8.2. 技术和实施方面的困难
 - 1.8.3. 缺乏成熟度
- 1.9. 元宇宙: 互动性vs.可发挥的经验
 - 1.9.1. 互动体验和可玩体验
 - 1.9.2. 目前元宇宙的经验类型
 - 1.9.3. 两者之间的完美平衡
- 1.10. 电子竞技的元宇宙
 - 1.10.1. 团队成长的困难
 - 1.10.2. 元宇宙: 沉浸式体验、社区和专属俱乐部
 - 1.10.3. 通过区块链技术实现用户的货币化

“

通过这个课程深入学习的概念, 在元宇宙中建立最佳的 "边玩边赚" 或 "免费游戏" 策略"

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇
世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在
整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济、社会和职业现实。

“我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实的案例。他们必须整合所有的知识，研究、论证和捍卫他们的想法和决定。

Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH,你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



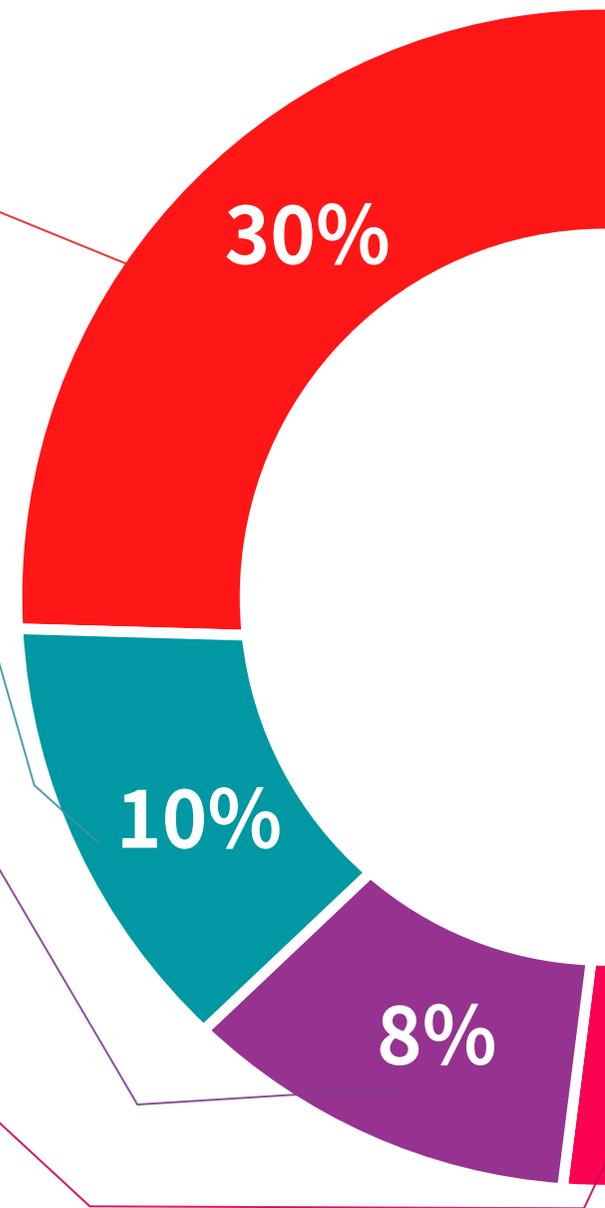
技能和能力的实践

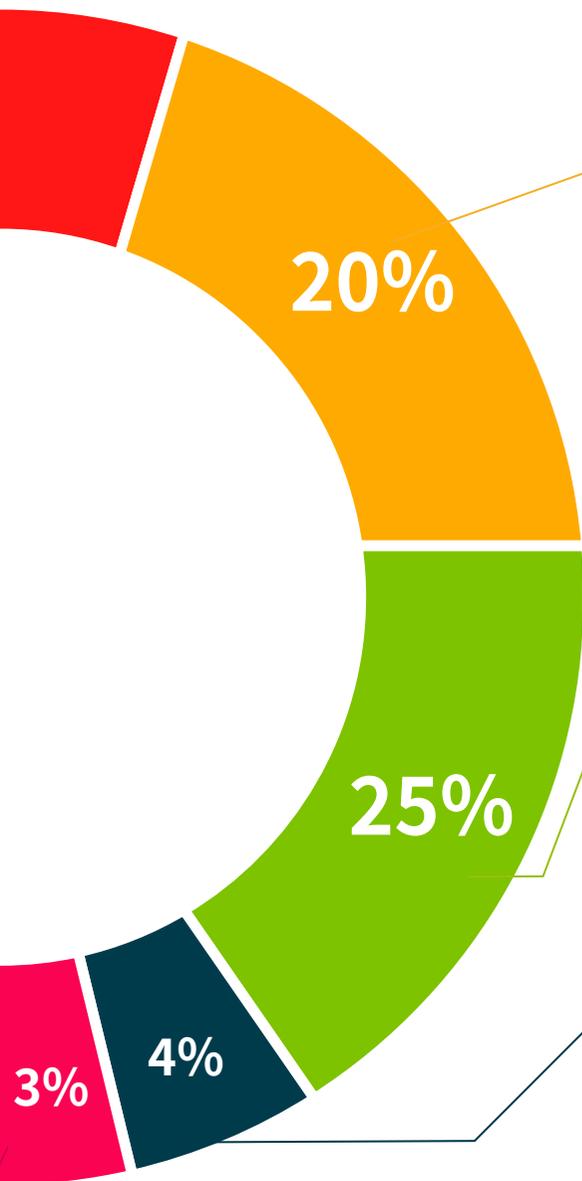
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

游戏产业与电子竞技作为进入元宇宙的途径大学课程除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由 TECH 科技大学 颁发的大学课程学位证书。



“

顺利完成这个课程并获得大学学位,省去出门或办理文件的手续”

这个**游戏产业与电子竞技作为进入元宇宙的途径**大学课程包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**游戏产业与电子竞技作为进入元宇宙的途径**大学课程

模式:**在线**

时长: **6周**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 培 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
游戏产业与电子竞技
作为进入元宇宙的途径

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

游戏产业与电子竞技

作为进入元宇宙的途径