

Certificat

Analyse des Variables dans les Economies Gamifiées



Certificat

Analyse des variables dans les économies gamifiées

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/cours/analyse-variables-economies-gamifiees

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

Les expériences de gamification sont à la pointe du marché économique et technologique et de la scène sociale. Les entreprises sont à la recherche de profils performants et innovants dans le domaine de les Économies Gamifiées Par conséquent, il existe un besoin d'experts hautement spécialisés qui sont au courant des dernières données quantitatives du marché et qui savent comment appliquer les meilleures stratégies. C'est pourquoi TECH propose un programme destiné aux diplômés en informatique qui souhaitent développer leurs compétences pour rendre le paradigme numérique plus rentable et étudier ce marché virtuel en profondeur. De plus, grâce à sa modalité 100% en ligne, à l'extrapolation de situations réelles par le biais d'outils multimédias et à l'expérience du corps enseignant, les étudiants pourront dynamiser leur carrière professionnelle dans les économies d'aujourd'hui.



“

Ce Certificat vous permettra de comprendre les différentes catégories d'économies au sein d'un système virtuel, tel qu'un jeu vidéo ou même un réseau social”

L'intérêt croissant des puissances économiques pour la maîtrise du numérique a été motivé par le succès des cryptomonnaies et leur développement exponentiel. Cette situation a entraîné une augmentation du nombre de spécialisations dans la sphère numérique et ses possibilités, ainsi qu'une meilleure préparation des spécialistes. C'est pourquoi TECH propose un diplôme complet et rigoureux qui aborde les derniers développements dans le domaine de la gamification et de sa rentabilité.

L'objectif principal de ce diplôme est d'élargir et d'actualiser les connaissances des diplômés en informatique afin qu'ils puissent se spécialiser dans le domaine de la gamification et disposer des bases nécessaires pour développer n'importe quel projet numérique. TECH s'est donc dotée d'une équipe d'enseignants versés dans le domaine, qui travaillent déjà dans le secteur et qui ont par ailleurs été témoins des changements imminents qu'a connus l'Internet. Ces professeurs encadreront et guideront l'étude de l'étudiant afin de lui assurer une instruction correcte.

TECH parvient à rapprocher le savoir grâce à ses multiples programmes avec une modalité 100% en ligne, grâce à laquelle les informaticiens peuvent adapter le rythme d'étude à leurs besoins personnels et professionnels. De même, TECH applique la méthodologie Relearning, qui dispense l'étudiant de longues heures de mémorisation permettre une assimilation progressive et simple des contenus. Le développement dans ce secteur nécessite une compréhension des différentes variables qui composent cet écosystème très rentable, telles que l'application des impasses dans la mécanique des jeux, et TECH y parvient en fournissant tous les outils et installations nécessaires pour offrir une spécialisation avec une étude soutenue par des professionnels.

Ce **Certificat en Analyse des Variables dans les Economies Gamifiées** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Cryptomonnaies, *Blockchain* et Informatique
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une simple connexion à internet



Comprendre les relations proportionnelles et inversement proportionnelles dans le secteur industriel virtuel, qui a actuellement la plus grande portée”

“

Maîtrisez les plateformes externes qui offrent des services Blockchain et les appliquer en fonction des variables économiques qui répondent aux actions économiques de la gamification”

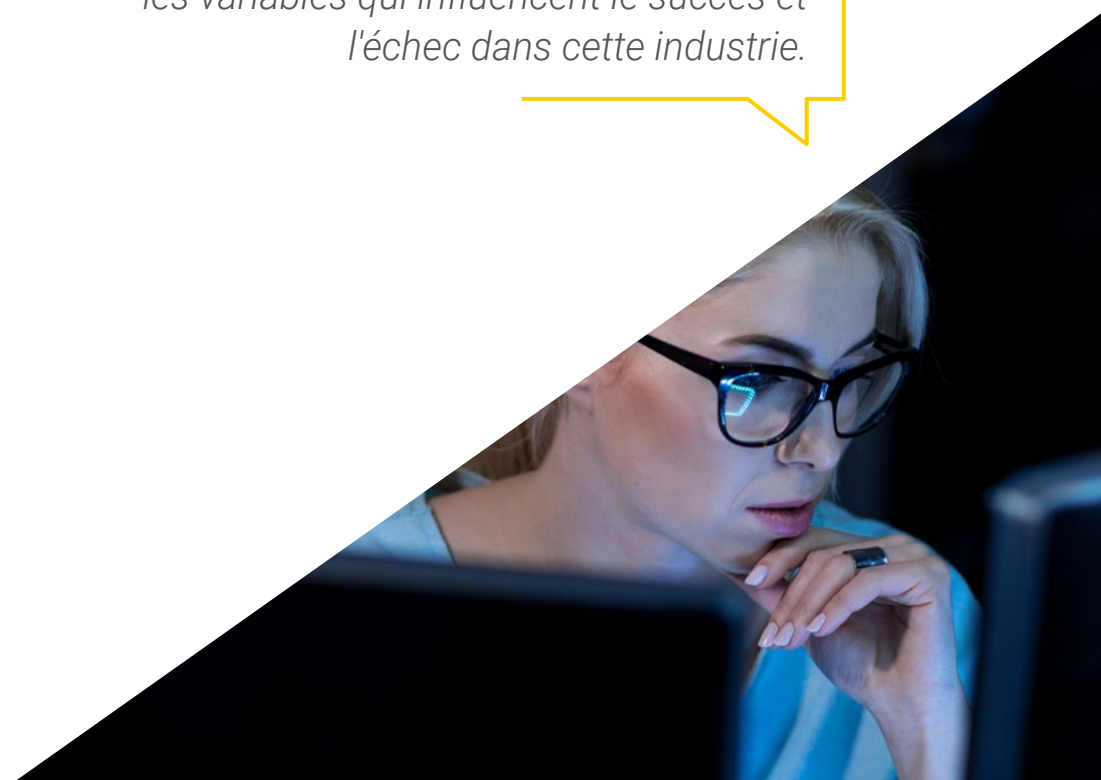
Le programme comprend dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de la formation. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Ce parcours vous fournira les principaux outils pour appliquer une stratégie rentable dans l'industrie virtuelle grâce aux techniques de la Blockchain.

Acquérez les connaissances qui vous rapprocheront de la réalité économique présente dans le réseau en maîtrisant les variables qui influencent le succès et l'échec dans cette industrie.



02 Objectifs

Ce programme été conçu par le corps enseignant formé d'experts en informatique, afin de permettre aux professionnels de devenir plus compétitifs sur le marché du travail et des affaires et de maîtriser les clés pour intervenir en toute sécurité dans le paradigme de l' numérique. Le tout avec un aperçu des rouages de l'économie mondiale appliquée à l'économie virtuelle. Les étudiants identifieront également les variables économiques qui entourent un projet de gamification et acquerront les connaissances nécessaires pour identifier les différentes combinaisons que l'on peut trouver dans divers développements virtuels



“

Devenez un spécialiste de la Blockchain pour comprendre son influence sur la rentabilité finale d'un projet numérique”



Objectifs généraux

- ◆ Identifier systématiquement et en détail, le fonctionnement de la technologie Blockchain, en développant les avantages et les inconvénients liés au fonctionnement de son architecture
- ◆ Contraster les aspects de la Blockchain avec les technologies conventionnelles utilisées dans les diverses applications, auxquelles la technologie de la Blockchain a été appliquée
- ◆ Analyser les principales caractéristiques de la finance décentralisée dans le contexte de l'économie Blockchain
- ◆ Établir les caractéristiques fondamentales des *Tokens* non fongibles, leur fonctionnement et leur déploiement depuis leur apparition jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Comprendre le lien entre les NFT et la Blockchain et examiner les stratégies permettant de générer et d'extraire de la valeur des *Tokens* non fongibles
- ◆ Exposer les caractéristiques des principales cryptomonnaies, leur utilisation, niveau d'intégration dans l'économie mondiale et les projets de gamification virtuelle





Objectifs spécifiques

- ◆ Catégoriser les éléments d'un jeu en fonction de leur incidence sur l'économie finale du jeu
- ◆ Identifier les degrés auxquels les Variables Économiques d'un jeu peuvent être classées dans leur catégorie
- ◆ Comprendre les relations proportionnelles et inversement proportionnelles entre deux ou plusieurs variables économiques



Obtenez les compétences qui vous seront les plus utiles pour évoluer dans l'industrie virtuelle la plus prometteuse

03

Direction de la formation

TECH a fait appel à une équipe pédagogique versée dans la gamification pour transmettre toutes les clés d'une industrie en pleine croissance et très compétitive, ainsi que l'importance de la *Blockchain*. Grâce à leur vaste expérience dans le secteur, les enseignants garantissent l'instruction correcte des étudiants d'une manière simple et rapide, à travers des cours personnalisés et individuels. De cette façon, les étudiants ont accès à des professionnels de renom qui les guideront à tout moment pour acquérir les compétences nécessaires à la maîtrise du secteur numérique de la gamification.



“

Bénéficiez de l'appui d'une équipe qualifiée qui vous présentera les principaux outils et stratégies pour réussir votre projet personnel y et professionnel”

Directeur invité international

Rene Stefancic est un professionnel de premier plan des **technologies Blockchain et Web3**, connu pour son approche innovante et son leadership stratégique dans les **écosystèmes numériques émergents**. Il occupe actuellement le poste de Chief Operating Officer (COO) chez **Enjin**, une **plateforme pionnière de Blockchain et de NFT**, où il gère des tâches telles que l'adoption de nouveaux outils et favorise les **partenariats stratégiques** afin de mettre en place des solutions informatiques de pointe. Avec une approche pratique et axée sur les résultats, il applique sa philosophie « nager ou couler » et « tout essayer » à chaque projet, cherchant toujours à résoudre les défis les plus complexes d'une manière évolutive et efficace.

Avant de rejoindre Enjin, Stefancic a occupé le poste de Head of Marketing chez **CoinCodex**, une plateforme **d'agrégation de données sur les crypto-monnaies**. C'est dans cet environnement qu'il a consolidé son expertise en marketing numérique et en stratégies de croissance, jouant un rôle décisif dans l'expansion de la visibilité et de la portée de l'entreprise. Sa transition vers le monde de la **Blockchain** a commencé lorsqu'il a décidé de quitter sa carrière dans la **finance traditionnelle** pour se concentrer sur la modélisation et l'analyse des données dans ce nouveau secteur, jetant ainsi les bases de sa carrière dans un marché en constante évolution.

Avec une vision axée sur le développement de produits et la **stratégie Informatique**, l'expert excelle à diriger des équipes vers la création de solutions innovantes et applicables dans le contexte de la technologie Blockchain. Sa capacité à nouer des relations d'affaires solides et durables lui a permis d'établir des partenariats stratégiques clés dans l'industrie, cimentant sa réputation internationale de leader dynamique dans le domaine de la technologie et des actifs numériques.



M. Stefancic, Rene

- Directeur Opérationnel (COO, Chief Operating Officer) chez Enjin, Singapour, Singapour
- Conseiller en Blockchain chez NFTFrontier
- Consultant en IT chez RS IT Consulting
- Directeur du Marketing chez CoinCodex
- Consultant chez NextCash
- Spécialiste du Marketing Numérique au sein du Groupe Piaggio Slovénie
- Master en Gestion à la Faculté de Gestion de l'Université de Primorska
- Diplôme en Économie à la Faculté d'Économie et de Commerce de l'Université de Ljubljana

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



M. Olmo Cuevas, Alejandro

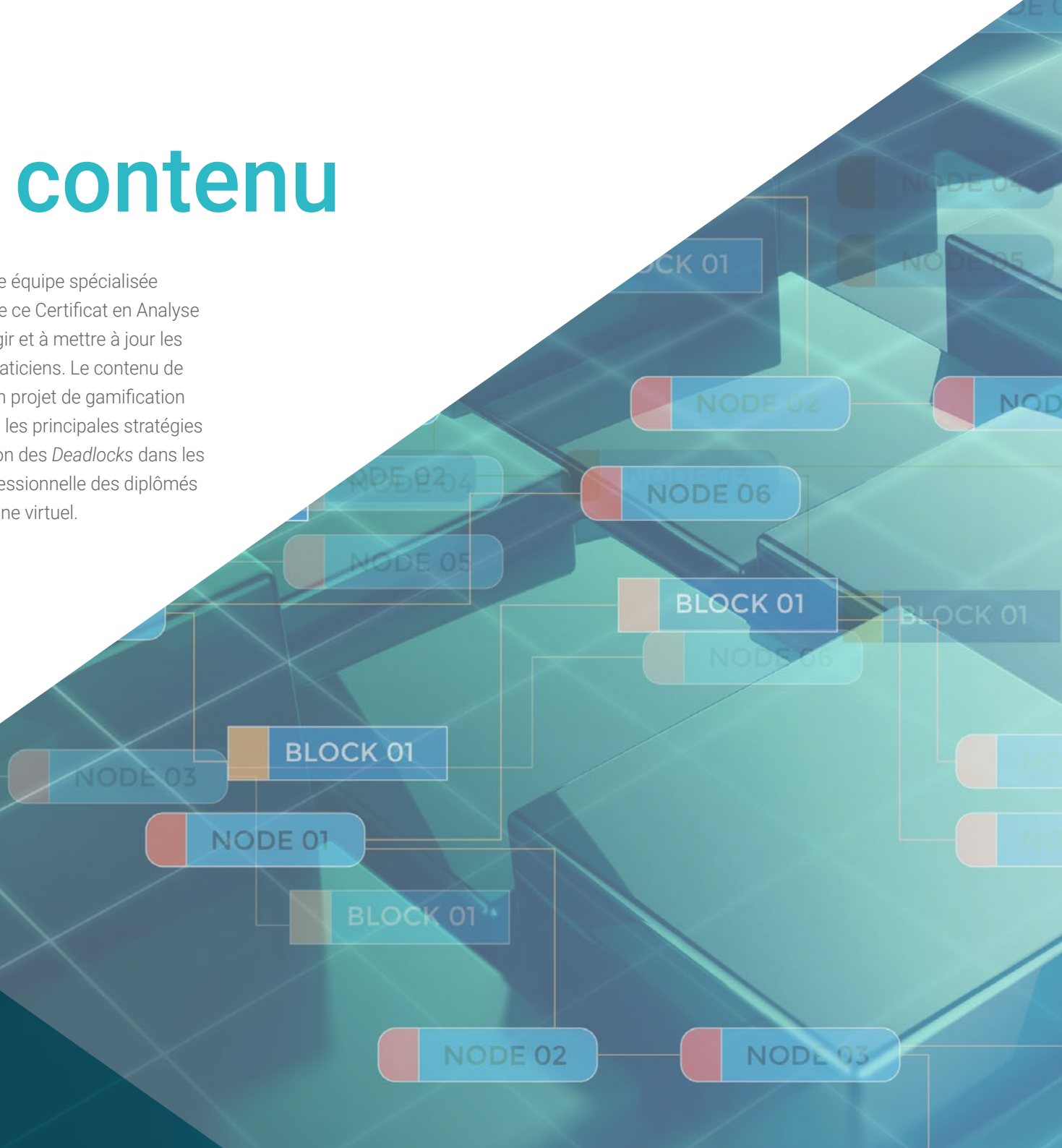
- Concepteur de Jeux Vidéo et Économies de Blockchain pour les Jeux Vidéo
- Fondateur de Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Fondateur du projet Niide
- Auteur de récits fantastiques et de prose poétique



04

Structure et contenu

Le contenu de ce programme a été planifié en détail par une équipe spécialisée dans le domaine. L'équipe enseignante soutient le contenu de ce Certificat en Analyse des Variables dans les Economies Gamifiées, qui vise à élargir et à mettre à jour les connaissances académiques et professionnelles des informaticiens. Le contenu de ce diplôme explore les différents éléments qui composent un projet de gamification et leur transformation en un jeu vidéo rentable. Pour ce faire, les principales stratégies seront identifiées sur la base de l'expérience et de l'application des *Deadlocks* dans les mécanismes de jeu. L'objectif est de stimuler la carrière professionnelle des diplômés en Informatique qui souhaitent se spécialiser dans ce domaine virtuel.





“

Un plan d'études qui comporte une variété d'outils numériques pour faciliter l'apprentissage à tout moment et en tout lieu”

Module 1. Analyse des Variables dans les Economies Gamifiées

- 1.1. Variables économiques gamifiées
 - 1.1.1. Avantages de la fragmentation
 - 1.1.2. Similitudes avec l'économie réelle
 - 1.1.3. Critères de fragmentation
- 1.2. Recherches
 - 1.2.1. Individuelles
 - 1.2.2. Par groupes
 - 1.2.3. Monde
- 1.3. Ressources
 - 1.3.1. Par *Game-design*
 - 1.3.2. Tangibles
 - 1.3.3. Intangibles
- 1.4. Entités
 - 1.4.1. Acteurs
 - 1.4.2. Entités à recours unique
 - 1.4.3. Entités à recours multiples
- 1.5. Sources
 - 1.5.1. Conditions de production
 - 1.5.2. Localisation
 - 1.5.3. Taux de production
- 1.6. Résultats
 - 1.6.1. Consommables
 - 1.6.2. Coûts de maintenance
 - 1.6.3. *Time Out*





- 1.7. Convertisseurs
 - 1.7.1. NPC
 - 1.7.2. Fabrication
 - 1.7.3. Circonstances particulières
- 1.8. Echange
 - 1.8.1. Marchés publics
 - 1.8.2. Magasins privés
 - 1.8.3. Marchés extérieurs
- 1.9. Expérience
 - 1.9.1. Mécanismes de passation des marchés
 - 1.9.2. Application de la mécanique de l'expérience aux variables économiques
 - 1.9.3. Pénalités et limites d'expérience
- 1.10. *Deadlocks*
 - 1.10.1. Cycle des ressources
 - 1.10.2. Lien entre les économies variables et les *Deadlocks*
 - 1.10.3. Appliquer les *Deadlocks* dans les mécanismes de jeu

“ programme conçu pour stimuler votre projet virtuel et votre carrière professionnelle dans un secteur en plein essor et très prometteur ”

05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Analyse des Variables dans les Economies Gamifiées vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.





“

Complétez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans déplacements, ni formalités administratives”

Ce **Certificat en Analyse des Variables dans les Economies Gamifiées** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Analyse des Variables dans les Economies Gamifiées**

N° d'heures officielles: **150 h.**





Certificat

Analyse des variables
dans les économies gamifiées

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Analyse des Variables dans les Economies Gamifiées