

Certificat

Systemes Économiques Gamifiés





Certificat Systèmes Économiques Gamifiés

- » 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/jeux-video/cours/systemes-economiques-gamifies

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

Les entreprises Sky Mavis, Mythical Games et Dapper Labs ont triomphé dans l'industrie de la gamification grâce, entre autres, à l'application de stratégies économiques qui ont garanti leur succès et leur pérennité dans le temps. Ce programme analysera les différents modèles économiques appliqués par les principales entreprises de jeux vidéo du moment. La connaissance directe des différents outils utilisés dans leur ensemble et à différents degrés pour générer des profits sera la clé pour améliorer les compétences des étudiants qui cherchent à se spécialiser dans l'industrie des jeux vidéo. L'apprentissage par le biais de multiples ressources multimédias facilitera l'acquisition de compétences dans cet enseignement académique.





“

*Ce Certificat vous permettra d'obtenir
la rentabilité que vous recherchez
dans votre projet de gamification”*

Le Certificat en Systèmes Économiques Gamifiés traite des différentes méthodes commerciales actuellement appliquées par les grandes entreprises du secteur de la gamification. Le cours analysera en détail les caractéristiques, les utilisations et les avantages de l'application de stratégies telles que le Free Premium, le Free to Play ou le système économique Sandbox.

Ce cours universitaire permettra aux étudiants de se familiariser avec le large éventail de systèmes économiques existants afin de les choisir et de les appliquer correctement dans un projet de jeu vidéo. Le potentiel créatif existant dans ce secteur nécessite cependant une connaissance détaillée de l'économie qui entoure l'industrie. L'expérience des entreprises leaders dans le domaine servira de véritable modèle d'apprentissage. Tout au long du cursus, il sera accompagné par un corps professoral spécialisé qui mettra à votre disposition une grande variété de ressources multimédias pour faciliter l'apprentissage.

Cet enseignement vous permettra d'obtenir toutes les informations nécessaires pour connaître en profondeur les avantages et les inconvénients du choix d'un système économique pour un jeu vidéo. Vous pourrez ainsi développer solidement vos compétences dans un secteur qui requiert de plus en plus de personnel spécialisé et qualifié.

Un Certificat 100% en ligne, qui vous permet d'aborder la réalité numérique actuelle depuis et où vous le souhaitez. Pour acquérir cet apprentissage, vous n'aurez besoin que d'un appareil doté d'une connexion Internet. La méthode d'enseignement de TECH, avec ses vastes ressources multimédias et la simulation de cas réussis, est la garantie de l'expansion de votre carrière professionnelle.

Ce **Certificat en Systèmes Économiques Gamifiés** 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 Jeux vidéo
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Spécialisez-vous et augmentez vos chances de faire partie des grandes entreprises de l'industrie du jeu"

“

Ce Certificat vous apportera les connaissances nécessaires pour que votre jeu vidéo fasse partie des réussites du secteur des jeux”

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des 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 axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Apprentissage facile et pratique grâce à des ressources multimédias et des simulations réelles.

Acquérir des connaissances solides pour faire partie des principales entreprises qui créent des jeux vidéo.



02 Objectifs

Le programme a été conçu selon les critères stricts du prestigieux corps enseignant de TECH afin d'offrir le meilleur apprentissage à tous ses étudiants. Dans ce Certificat, les étudiants acquerront les connaissances nécessaires à la construction économique d'un jeu vidéo rentable et durable. Pour ce faire, les principaux systèmes économiques actuellement utilisés dans ce secteur du jeu, ses caractéristiques, ses utilisations privilégiées et les points critiques de l'économie *Blockchain* seront identifiés.



“

*Vous vous rapprochez de plus en plus
du lancement de votre jeu vidéo sur
un marché en plein essor et rentable”*



Objectifs généraux

- ◆ Identifier systématiquement et en profondeur le fonctionnement de la technologie *Blockchain*, en développant comment ses avantages et ses inconvénients sont 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 jetons non fongibles, leur fonctionnement et leur déploiement depuis leur émergence jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Comprendre le lien entre les NFT et la *Blockchain* et examiner les stratégies de génération et d'extraction de valeur des jetons 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

- ◆ Systèmes économiques gamifiés
Construire l'économie d'un jeu
- ◆ Élaborer un environnement économique durable à long terme
- ◆ Décrire les points critiques de l'économie *Blockchain* dans un projet d'entreprise.
- ◆ Identifier le comportement du réseau d'éléments qui composent le système économique d'un jeu *Blockchain*
- ◆ Orienter l'économie d'un jeu en fonction des objectifs de rentabilité proposés

“

*Acquérir les compétences
qui seront les plus utiles
pour créer des jeux vidéo
dans l'économie Blockchain”*

03

Direction de la formation

La création d'un projet de jeu repose sur la créativité des développeurs, mais surtout sur de solides connaissances économiques. Afin d'acquérir les connaissances nécessaires, TECH offre à ses étudiants un enseignement d'élite avec un groupe de professeurs spécialisés ayant une grande expérience dans le secteur. Dans le programme, les étudiants ont à leur disposition des professionnels qui les guident à tout moment pour rentabiliser un jeu vidéo.



“

Une équipe qualifiée vous présentera les principaux outils pour concrétiser votre projet personnel et professionnel dans le domaine des crypto-monnaies”

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

Search items, collections, and accounts

Art

Domain Names

Virtual Worlds

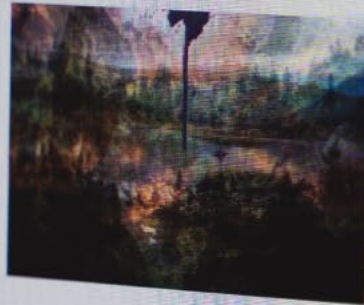
Trading Cards

Collectibles

Sports

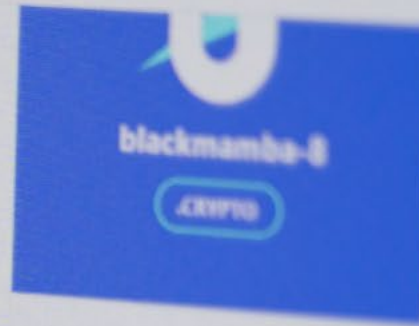


Christmas of year 32
Price
£0,1037

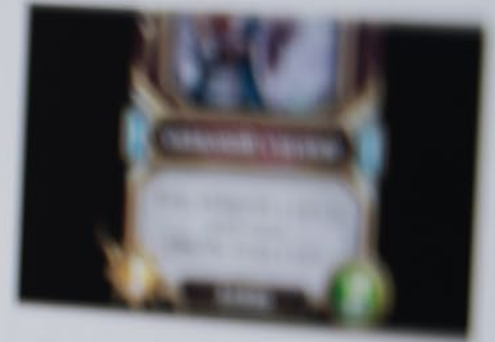


LLB design-art collection
Chromatic Eclipse
Min Bid
£0,065

1 day left



Unstoppable Domains
blackmamba-8.crypto
Price
£3



Price
£1,875



Christmas of year 31
Price
£0,0992

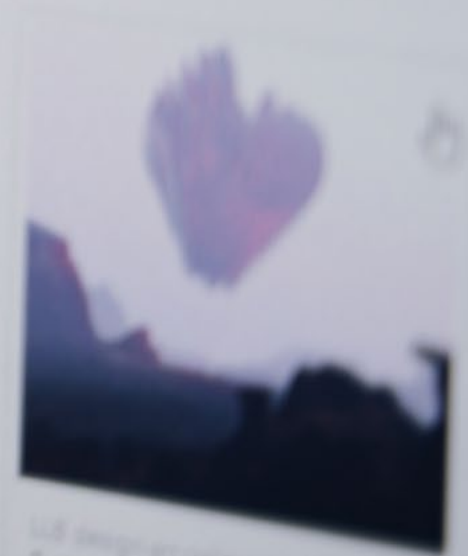


Hashmasks
Hashmasks #4273
Price
£4,5658

21 minutes left



Hashmasks
Hashmasks #14423
Price
£2,5677



LLB design-art collection

04

Structure et contenu

Le programme a été conçu par un corps enseignant possédant une expérience et des connaissances approfondies dans le domaine des jeux vidéo virtuels. Le programme de ce cours est basé sur des expériences réelles qui ont permis aux entreprises de l'industrie du jeu de réussir ou, dans certains cas, d'échouer. La Certificat expose et approfondit les principaux systèmes économiques utilisés dans l'industrie, du plus simple au plus complexe dans son application actuelle.



“

*Un programme conçu pour aider
votre jeu vidéo à faire le saut dans
l'économie virtuelle la plus puissante"*

Module 1. Systèmes économiques gamifiés

- 1.1. Systèmes *Free to Play*
 - 1.1.1. Caractérisation des économies *Free to Play* et des principaux points de rentabilisation.
 - 1.1.2. Architectures dans les économies *Free to Play*
 - 1.1.3. Le design économique
- 1.2. Les systèmes *Freemium*
 - 1.2.1. Caractérisation des économies *Freemium* et principaux points de rentabilisation
 - 1.2.2. Architectures des économies *Play to Earn*
 - 1.2.3. Le design économique
- 1.3. Systèmes *Pay to Play*
 - 1.3.1. Caractérisation des économies de type *Pay to Play* et principaux points de rentabilisation
 - 1.3.2. Architecture des économies *Play to Play*
 - 1.3.3. Le design économique
- 1.4. Systèmes basés sur le PvP
 - 1.4.1. Caractérisation des économies basées sur le *Pay to play* et principaux points de rentabilisation
 - 1.4.2. Architecture dans les économies PvP
 - 1.4.3. Atelier de design économique
- 1.5. Système des *Seasons*
 - 1.5.1. Caractérisation des économies basées sur les *Seasons* et principaux points de rentabilisation
 - 1.5.2. L'architecture dans les économies de *Seasons*
 - 1.5.3. Le design économique
- 1.6. Systèmes économiques des *Sandbox* ou *Mmorpg*
 - 1.6.1. Caractérisation des économies basées sur les *Sandbox* et principaux points de rentabilisation
 - 1.6.2. Architecture des économies *Sandbox*
 - 1.6.3. Le design économique



- 1.7. Système *Trading Card Game*
 - 1.7.1. Caractérisation des économies basées sur les *Trading Card Game* et principaux points de rentabilisation
 - 1.7.2. Architecture des économies basées sur les *Trading Card Game*
 - 1.7.3. Atelier de design économique
- 1.8. Systèmes PvE
 - 1.8.1. Caractérisation des économies basées sur le PvE et principaux points de rentabilisation
 - 1.8.2. Architecture dans les économies PvE
 - 1.8.3. Atelier de design économique
- 1.9. Systèmes de paris
 - 1.9.1. Caractérisation des économies basées sur les paris et principaux points de rentabilisation
 - 1.9.2. L'architecture dans les économies de paris
 - 1.9.3. Le design économique
- 1.10. Systèmes dépendant d'économies externes
 - 1.10.1. Caractérisation des économies dépendantes et principaux points de rentabilisation
 - 1.10.2. Architecture dans les économies dépendantes
 - 1.10.3. Le design économique



Une formation qui vous permettra d'exploiter au maximum le potentiel de votre jeu vidéo et de faire partie d'une industrie qui exige de plus en plus de professionnels qualifiés"

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el 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 le Relearning, un système qui abandonne 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 nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 8 éléments didactiques différents 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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



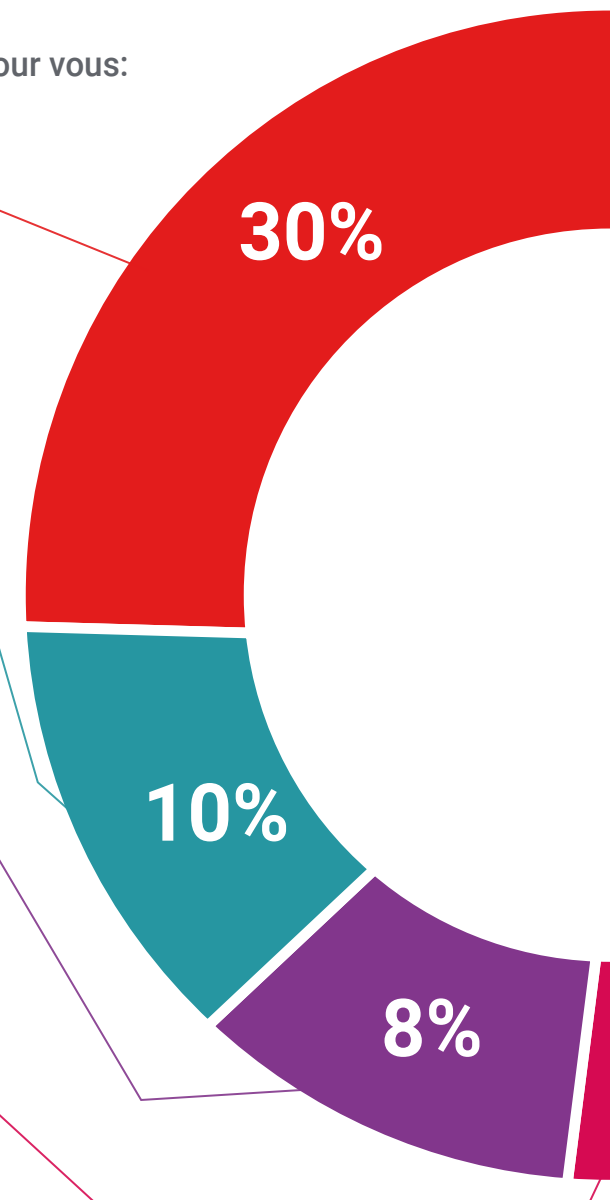
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. 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.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances. Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Systèmes Économiques Gamifiés 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.



“

*Réussissez ce programme et recevez
votre Certificat sans déplacements ni
formalités administratives”*

Ce **Systèmes Économiques Gamifiés** 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 Systèmes Économiques Gamifiés**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

Certificat
Systèmes Économiques
Gamifiés

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

Certificat

Systemes Économiques Gamifiés

