

# 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/videojuegos/curso-universitario/sistemas-economicos-gamificados](http://www.techtitute.com/videojuegos/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 Sky Mavis, Mythical Games o Dapper Labs han triunfado en la industria de la gamificación gracias, entre otros factores, a la aplicación de estrategias económicas que han garantizado su éxito y perdurabilidad a lo largo del tiempo. En este programa se analizarán los diferentes modelos de economía aplicados por las principales compañías creadoras de los videojuegos del momento. Conocer de primera mano las diversas herramientas empleadas en su conjunto y en diferentes grados para generar beneficios serán los ítems claves para mejorar las competencias del alumnado que busca especializarse en la industria de los videojuegos. El aprendizaje mediante múltiples recursos multimedia facilitará la adquisición de competencias de esta enseñanza académica.







“

*Con este Curso Universitario podrás obtener la rentabilidad que buscas en tu proyecto de gamificación”*

El Curso Universitario en Sistemas Económicos Gamificados aborda las diferentes modalidades de negocio aplicadas actualmente por las grandes empresas del sector de la gamificación. La enseñanza analizará pormerizadamente las características, usos y ventajas de la aplicación de estrategias como los sistemas Free Premium, Free to Play o el sistema económico Sandbox.

Esta enseñanza universitaria le permitirá al alumnado conocer el amplio abanico de sistemas económicos existentes para su elección y aplicación correcta en un proyecto de videojuegos. El potencial creativo existente en este sector requiere, no obstante, de un conocimiento detallado de la economía que envuelve a la industria. La experiencia de las compañías referentes en el campo servirá como modelo de aprendizaje real. A todo ello, le acompañará durante toda la titulación un cuerpo docente especializado que aportará una amplia variedad de recursos multimedia para facilitar el aprendizaje.

Esta enseñanza le brindará la oportunidad de obtener toda la información necesaria para conocer en profundidad las ventajas y desventajas de optar por un sistema económico para un videojuego. De esta manera podrá de forma firme desenvolverse en un sector que requiere cada vez más de personal especializado y cualificado.

Un Curso Universitario en modalidad 100% online, que le permite acercarse a la realidad digital actual desde y dónde lo desee. Para adquirir este aprendizaje tan solo necesitara de un dispositivo con conexión a internet. El método de enseñanza de TECH con amplios recursos multimedia y simulación de casos de éxitos son la garantía para ampliar tu carrera profesional.

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* y videojuegos
- ◆ 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



*Especialízate y amplia tus posibilidades de formar parte de las grandes compañías de la industria del gaming”*

“

*Este Curso Universitario te proporcionará los conocimientos necesarios para que tu videojuego forme parte de los casos de éxito en el sector del 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.

*Aprendizaje sencillo y práctico gracias a los recursos multimedia y simulaciones reales.*

*Obtén sólidos conocimientos para formar parte de las principales compañías creadoras de videojuegos.*



# 02 Objetivos

El diseño del programa ha sido confeccionado bajo el estricto criterio del cuerpo docente de prestigio con el que cuenta TECH para ofrecer el mejor aprendizaje a todo su alumnado. En este Curso Universitario se adquirirán los conocimientos requeridos para la construcción económica de un videojuego rentable y perdurable en el tiempo. Para ello, se identificarán los principales sistemas económicos empleados actualmente en este sector del gaming, sus características, usos preferentes y puntos críticos de la economía *Blockchain*.





“

*Cada vez estás más cerca de lograr lanzar tu videojuego en un mercado con auge y rentabilidad”*



## 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 en la economía *Blockchain*”*



# 03

## Dirección del curso

La creación de un proyecto gaming se asienta bajo la creatividad de los desarrolladores, pero, sobre todo, en unos conocimientos económicos sólidos. Con el objetivo de alcanzar los conocimientos necesarios, TECH poner al servicio de todo su alumnado una enseñanza de élite con un grupo de docentes especializados y con gran trayectoria en el sector. En el programa, el alumnado dispone de profesionales que le guiarán en todo momento para lograr la puesta en funcionamiento de un videojuego con rentabilidad.





“

*Un equipo cualificado te mostrará las principales herramientas para que tu proyecto personal y profesional en el campo de las criptomonedas se haga realidad”*

## Dirección



### **D. Olmo Cuevas, Alejandro**

- ♦ Diseñador de videojuegos y economías Blockchain para videojuegos
- ♦ Fundador de Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ♦ Fundador del proyecto Niide
- ♦ Escritor de narrativa fantástica y prosa poética

Search items, collections, and accounts

Art

Domain Names

Virtual Worlds

Trading Cards

Collections

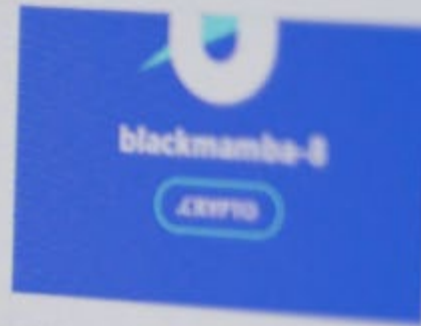
Items



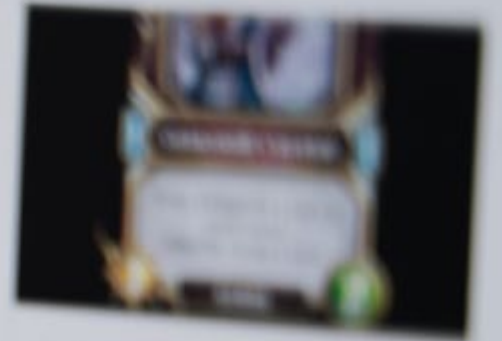
Christmas of year 22  
Price  
£0,1037



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



Unstoppable Domains  
blackmamba-8.crypto  
Price  
£3



Price  
£15,277



Price  
£3,3992

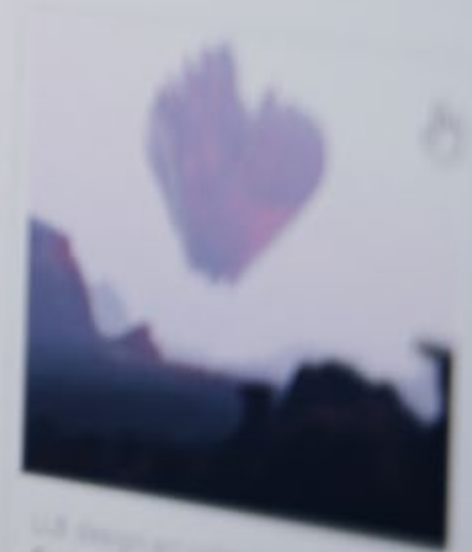


Hashmasks  
Hashmasks #4273  
Price  
£4,5658

21 minutes left



Hashmasks  
Hashmasks #14423  
Price  
£2,5677



LLB design-art collection

# 04

## Estructura y contenido

El programa ha sido diseñado por un cuerpo docente que dispone de gran experiencia y conocimiento en el campo de los videojuegos virtuales. El temario de esta enseñanza ha sido confeccionado a partir de experiencias reales que han supuesto un éxito para las empresas de la industria del gaming, y en algunos casos, su fracaso. El Curso Universitario expone y profundiza en los principales sistemas económicos empleados en la industria desde el más simple hasta el más complejo en su aplicación actual.





“

*Un plan de estudios confeccionado para que tu videojuego dé el salto a la economía virtual más potente”*

## 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

“

*Una enseñanza que te permitirá lograr el máximo potencial a tu videojuego y formar parte de una industria que cada vez demanda profesionales preparados”*



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 negocios 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 de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus 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 8 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 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

