

Certificat

Industrie du Gaming et
des E-Sports comme porte
d'entrée vers le Métaverse





Certificat

Industrie du Gaming et
des E-Sports comme porte
d'entrée vers le Métaverse

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne
- » Dirigé à: Diplômés de l'Université, les Titulaires de Diplômes qui ont précédemment obtenu un diplôme dans le domaine des Sciences Sociales et Juridiques, de l'Administration et des Affaires

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/ecole-de-commerce/cours/industrie-gaming-e-sports-entree-metaverse

Sommaire

01

Sommaire

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 6

03

Pourquoi notre programme?

page 10

04

Objectifs

page 14

05

Structure et contenu

page 18

06

Méthodologie

page 24

07

Profil de nos étudiants

page 32

08

Direction de la formation

page 36

09

Impact sur votre carrière

page 42

10

Bénéfices pour votre
entreprise

page 46

11

Diplôme

page 50

01

Accueil

L'industrie du *Gaming* et des *E-sports* enregistrent une croissance sans précédent, devenant une passerelle essentielle vers le Métaverse. La capacité des jeux vidéo et des sports électroniques à créer des mondes virtuels immersifs et attrayants est un outil puissant pour engager et fidéliser les utilisateurs. Les entreprises en prennent acte et adoptent de plus en plus les techniques de gamification dans leur stratégie de marketing et d'expérience utilisateur. C'est pourquoi TECH a conçu un programme qui constitue une opportunité unique pour ceux qui souhaitent se spécialiser dans ce domaine. Grâce à une méthodologie pédagogique de *Relearning* et à des ressources académiques flexibles, ce programme 100% en ligne permet aux étudiants de se familiariser avec les dernières tendances et les derniers outils du secteur.



Certificat en Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse.
TECH Université Technologique



“

Vous voulez avoir un aperçu de l'avenir du divertissement numérique? Rejoignez ce Certificat et apprenez à analyser l'évolution de l'industrie du jeu vidéo et les premiers exemples primitifs de Métaverse”

02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande école de commerce 100% en ligne au monde. Il s'agit d'une École de Commerce d'élite, avec un modèle de normes académiques des plus élevées. Un centre international performant pour la formation intensive aux techniques de gestion.



“

TECH est une université à la pointe de la technologie, qui met toutes ses ressources à la disposition de l'étudiant pour l'aider à réussir dans son entreprise"

À TECH Université Technologique



Innovation

L'université propose un modèle d'apprentissage en ligne qui associe les dernières technologies éducatives à la plus grande rigueur pédagogique. Une méthode unique, bénéficiant de la plus haute reconnaissance internationale, qui fournira aux étudiants les clés pour évoluer dans un monde en constante évolution, où l'innovation doit être l'engagement essentiel de tout entrepreneur.

« *Histoire de Succès Microsoft Europe* » pour avoir incorporé un système multi-vidéo interactif innovant dans les programmes.



Exigence maximale

Le critère d'admission de TECH n'est pas économique. Vous n'avez pas besoin de faire un gros investissement pour étudier avec nous. Cependant, pour obtenir un diplôme de TECH, les limites de l'intelligence et des capacités de l'étudiant seront testées. Les normes académiques de cette institution sont très élevées...

95%

des étudiants de TECH finalisent leurs études avec succès



Networking

Chez TECH, des professionnels du monde entier participent, de sorte que les étudiants pourront créer un vaste réseau de contacts qui leur sera utile pour leur avenir.

+100 000

dirigeants formés chaque année

+200

nationalités différentes



Empowerment

L'étudiant évoluera main dans la main avec les meilleures entreprises et des professionnels de grand prestige et de grande influence. TECH a développé des alliances stratégiques et un précieux réseau de contacts avec les principaux acteurs économiques des 7 continents.

+500

accords de collaboration avec les meilleures entreprises



Talent

Ce programme est une proposition unique visant à faire ressortir le talent de l'étudiant dans le domaine des affaires. C'est l'occasion de mettre en avant leurs intérêts et leur vision de l'entreprise.

TECH aide les étudiants à montrer leur talent au monde entier à la fin de ce programme.



Contexte Multiculturel

En étudiant à TECH, les étudiants bénéficieront d'une expérience unique. Vous étudierez dans un contexte multiculturel. Dans un programme à vision globale, grâce auquel vous apprendrez à connaître la façon de travailler dans différentes parties du monde, en recueillant les dernières informations qui conviennent le mieux à votre idée d'entreprise.

Les étudiants TECH sont issus de plus de 200 nationalités.

TECH recherche l'excellence et, à cette fin, elle possède une série de caractéristiques qui en font une université unique:



Analyse

TECH explore la pensée critique, le questionnement, la résolution de problèmes et les compétences interpersonnelles des étudiants.



Excellence académique

TECH offre aux étudiants la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne. L'université combine la méthode *Relearning* (la méthode d'apprentissage de troisième cycle la plus reconnue au niveau international) avec l'Étude de Cas. Entre tradition et innovation dans un équilibre subtil et dans le cadre d'un parcours académique des plus exigeants.



Économie d'échelle

TECH est la plus grande université en ligne du monde. Elle possède un portefeuille de plus de 10 000 diplômes de troisième cycle. Et dans la nouvelle économie, **volume + technologie = prix de rupture**. De cette manière, elle garantit que les études ne sont pas aussi coûteuses que dans une autre université.



Apprenez avec les meilleurs

L'équipe d'enseignants de TECH explique en classe ce qui les a conduits au succès dans leurs entreprises, en travaillant dans un contexte réel, vivant et dynamique. Des enseignants qui s'engagent pleinement à offrir une spécialisation de qualité permettant aux étudiants de progresser dans leur carrière et de se distinguer dans le monde des affaires.

Des professeurs de 20 nationalités différentes.



Chez TECH, vous aurez accès aux études de cas les plus rigoureuses et les plus récentes du monde académique"

03

Pourquoi notre programme?

Suivre le programme TECH, c'est multiplier les possibilités de réussite professionnelle dans le domaine de la gestion supérieure des affaires.

C'est un défi qui implique des efforts et du dévouement, mais qui ouvre la porte à un avenir prometteur. Les étudiants apprendront auprès de la meilleure équipe d'enseignants et avec la méthodologie éducative la plus flexible et la plus innovante.



“

Nous disposons du corps enseignant le plus prestigieux et du programme le plus complet du marché, ce qui nous permet de vous offrir une formation du plus haut niveau académique"

Ce programme apportera une multitude d'avantages aussi bien professionnels que personnels, dont les suivants:

01

Donner un coup de pouce définitif à la carrière des étudiants

En étudiant à TECH, les étudiants seront en mesure de prendre en main leur avenir et de développer tout leur potentiel. À l'issue de ce programme, ils acquerront les compétences nécessaires pour opérer un changement positif dans leur carrière en peu de temps.

70% des participants à cette spécialisation réalisent un changement positif dans leur carrière en moins de 2 ans.

02

Vous acquerez une vision stratégique et globale de l'entreprise

TECH offre un aperçu approfondi de la gestion générale afin de comprendre comment chaque décision affecte les différents domaines fonctionnels de l'entreprise.

Notre vision globale de l'entreprise améliorera votre vision stratégique.

03

Consolidation des étudiants en gestion supérieure des affaires

Étudier à TECH, c'est ouvrir les portes d'un panorama professionnel de grande importance pour que les étudiants puissent se positionner comme des managers de haut niveau, avec une vision large de l'environnement international.

Vous travaillerez sur plus de 100 cas réels de cadres supérieurs.

04

Vous obtiendrez de nouvelles responsabilités

Au cours du programme, les dernières tendances, évolutions et stratégies sont présentées, afin que les étudiants puissent mener à bien leur travail professionnel dans un environnement en mutation.

À l'issue de cette formation, 45% des étudiants obtiennent une promotion professionnelle au sein de leur entreprise.

05

Accès à un puissant réseau de contacts

TECH met ses étudiants en réseau afin de maximiser les opportunités. Des étudiants ayant les mêmes préoccupations et le même désir d'évoluer. Ainsi, les partenaires, les clients ou les fournisseurs peuvent être partagés.

Vous y trouverez un réseau de contacts essentiel pour votre développement professionnel.

06

Développer des projets d'entreprise de manière rigoureuse

Les étudiants acquerront une vision stratégique approfondie qui les aidera à élaborer leur propre projet, en tenant compte des différents domaines de l'entreprise.

20 % de nos étudiants développent leur propre idée entrepreneuriale.

07

Améliorer les *soft skills* et les compétences de gestion

TECH aide les étudiants à appliquer et à développer les connaissances acquises et à améliorer leurs compétences interpersonnelles pour devenir des leaders qui font la différence.

Améliorez vos compétences en communication ainsi que dans le domaine du leadership pour booster votre carrière professionnelle.

08

Vous ferez partie d'une communauté exclusive

L'étudiant fera partie d'une communauté de managers d'élite, de grandes entreprises, d'institutions renommées et de professeurs qualifiés issus des universités les plus prestigieuses du monde : la communauté de TECH Université Technologique.

Nous vous donnons la possibilité de vous spécialiser auprès d'une équipe de professeurs de renommée internationale.

04 Objectifs

Ce Certificat permet aux étudiants d'atteindre un certain nombre d'objectifs clés. Il s'agit notamment de la capacité à analyser l'évolution de l'industrie du jeu vidéo et les premiers exemples de Métaverse, à établir des synergies entre les *E-sports* et d'autres écosystèmes de l'industrie du *Gaming*, approfondir la définition du *play-to-earn* et à établir le paradigme du joueur-investisseur. De plus, le programme propose également des outils permettant de distinguer les expériences interactives des jeux et d'appliquer les dernières technologies pour créer des synergies entre des marchés de niche, tels que les *e-sports* et le Métaverse.



“

Acquérir les compétences commerciales nécessaires pour commercialiser les produits de Gaming et de E-sports électronique et comprendre comment exploiter la puissance de ces médias pour accroître la fidélisation des utilisateurs”

TECH considère les objectifs de ses étudiants comme les siens.
Ils collaborent pour les atteindre.

Le Certificat en Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse formera l'étudiant pour:

01

Analyser l'évolution de l'industrie du jeu vidéo et les premiers exemples primitifs de Métaverse

04

Déterminez les jeux vidéo les plus influents de l'histoire qui ont conduit au concept de Métaverse

02

Examiner les modèles commerciaux classiques, l'état général du secteur et la création du concept GameFi

03

Établir des synergies entre les *E-Sports* et les autres écosystèmes de l'industrie du Gaming concernant les Métaverse actuels

05

Établissez comment les jeux vidéo multijoueurs en ligne sont apparus, ce qu'ils ont apporté en devenant populaires et quelles expériences ils ont transférées aux environnements virtuels d'aujourd'hui



06

Analyser la situation actuelle de l'industrie du jeu vidéo et les différents modèles économiques qui facilitent la viabilité de nos projets dans les environnements virtuels d'aujourd'hui

08

Comprendre ce que nous entendons lorsque nous parlons du paradigme acteur-investisseur afin de pouvoir déterminer et étudier des cibles spécifiques au sein de l'industrie



09

Être capable de distinguer, en détail, les expériences interactives des jeux. Établir les différences entre les deux concepts afin de définir les objectifs à atteindre au sein de notre entreprise

07

Approfondir la définition de *play-to-earn* pour comprendre les différences conceptuelles par rapport au modèle *play & earn*

10

Être capable d'appliquer les outils fournis par la technologie actuelle pour créer des synergies entre des marchés spécialisés tels que le *E-Sports* et le Métaverse

05

Structure et contenu

Le Certificat en Industrie du Gaming et des *E-Sports* comme porte d'entrée vers le Métaverse est un programme 100% en ligne qui propose une méthodologie de *Relearning* permettant aux étudiants d'acquérir les connaissances nécessaires dans le monde des jeux vidéo et des *E-sports*. Le programme comprend une vue d'ensemble du Métaverse à travers les jeux vidéo, l'évolution de l'industrie et les modèles d'affaires. De plus, l'interactivité et l'expérience ludique des Métaverse et la manière dont ils peuvent être utilisés pour créer des communautés et des clubs exclusifs sont explorés en profondeur.



“

Le Certificat de l'Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse est un investissement précieux pour ceux qui s'intéressent à l'avenir de la technologie et à l'évolution de l'industrie du divertissement"

Plan d'études

Avec la venue du Métaverse, de nouveaux mondes de possibilités se présentent qui peuvent changer la façon dont les gens interagissent et sont en relation les uns avec les autres. Le programme vise donc à préparer les étudiants à entrer dans le Métaverse, à explorer les possibilités des jeux et des *E-sports* dans ce nouveau monde et à tirer parti de toutes les opportunités qu'il offre.

Au cours des 150 heures de formation, le diplôme aborde des sujets tels que la croissance et l'implantation du marché des jeux vidéo, la maturité de l'industrie, le métaverse multiplateforme et la révolution massive du concept, les modèles d'affaires, le *Play-to-earn* et *GameFi*, entre autres. Il explore également les différents métaverses actuels et leur relation avec les E-sports, ainsi que l'interactivité et l'expérience de jeu dans le Métaverse.

Les étudiants du Certificat bénéficient d'une formation complète et actualisée dans le monde des jeux et de l'industrie du divertissement numérique. Ils se familiarisent avec les nouvelles technologies et les nouveaux modèles d'entreprise, ce qui leur permet de tirer parti de toutes les possibilités offertes par le Métaverse et l'industrie des *E-sports*. De plus, ils développent des compétences importantes telles que la créativité, le travail d'équipe, la prise de décision et la résolution de problèmes, qui les préparent à relever les défis d'un monde des affaires en constante évolution.

Ce Certificat en Industrie du *Gaming* et des *E-Sports* comme porte d'entrée vers le Métaverse se déroule sur une période de 6 semaines et se divise en:

Module 1

L'industrie du *Gaming* et *E-Sports* comme porte d'entrée dans le Métaverse

Où, quand et comment cela se déroule?

TECH offre la possibilité de développer ce Certificat en Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers Métaverse entièrement en ligne. Pendant les 6 semaines de spécialisation, l'étudiant pourra accéder à tout moment à l'ensemble des contenus de ce programme, ce qui vous permettra de gérer vous-même votre temps d'étude.

Une expérience éducative unique, clé et décisive pour stimuler votre développement professionnel.



Module 1. L'industrie du *Gaming* et des *E-Sports* comme porte d'entrée dans le Métaverse

1.1. Le Métaverse à travers les jeux vidéo

- 1.1.1. Expériences interactives
- 1.1.2. Croissance et établissement du marché
- 1.1.3. Maturité de l'Industrie

1.2. Le terreau des Métaverse d'aujourd'hui

- 1.2.1. MMOs
- 1.2.2. *Second Life*
- 1.2.3. *PlayStation Home*

1.3. Métaverse multiplateforme. Révolution massive du concept

- 1.3.1. Neal Stephenson et son oeuvre *Snow Crash*
- 1.3.2. De la science-fiction à la réalité
- 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta. Révolution massive du concept

1.4. État de l'industrie du jeu vidéo. Plateformes ou canaux du Métaverse

- 1.4.1. Chiffres de l'industrie du jeu vidéo
- 1.4.2. Plateformes ou canaux du Métavers
- 1.4.3. Projections économiques pour les années à venir
- 1.4.4. Comment tirer le meilleur parti de l'excellente forme de l'industrie

1.5. Modèles commerciaux: F2P vs. Premium

- 1.5.1. *Free to play* ou F2P
- 1.5.2. Premium
- 1.5.3. Modèles hybrides. Propositions alternatives

1.6. Play-to-earn

- 1.6.1. Le succès de *CryptoKitties*
- 1.6.2. *Axie Infinity*. Autres exemples de réussite
- 1.6.3. Usure du *Play-to-earn* et création de *Play&Earn*

1.7. GameFi: Paradigme joueur-investisseur

- 1.7.1. *GameFi*
- 1.7.2. Les jeux vidéo comme travail
- 1.7.3. Perturbation du modèle classique de divertissement

1.8. Le Métaverse dans l'écosystème classique de l'industrie

- 1.8.1. Préjugés des fans, mauvaise image généralisée
- 1.8.2. Difficultés technologiques et de mise en oeuvre
- 1.8.3. Manque de maturité

1.9. Métaverse: Interactivité vs. Expérience de jeu

- 1.9.1. Expérience interactive et expérience ludique
- 1.9.2. Types d'expérience dans les Métaverses actuels
- 1.9.3. Un équilibre parfait entre les deux

1.10. Métaverse pour les E-Sports

- 1.10.1. Difficultés de développement des équipes
- 1.10.2. Métaverse: expériences immersives, communautés et clubs exclusifs
- 1.10.3. Monétisation des utilisateurs par la technologie *Blockchain*



Ce programme vous permettra d'acquérir les compétences et les connaissances nécessaires pour tirer parti de la maturité de l'industrie et des projections économiques pour les années à venir"



06

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 le Relearning, un système qui laisse de côté l'apprentissage linéaire conventionnel au profit des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui a prouvé son énorme efficacité, notamment dans les matières dont la mémorisation est essentielle”



TECH Business School utilise l'Étude de Cas pour contextualiser 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”



Notre programme vous prépare à relever les défis commerciaux dans des environnements incertains et à faire réussir votre entreprise.



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

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Ce programme TECH est un parcours de formation intensif, créé de toutes pièces pour offrir aux managers des défis et des décisions commerciales au plus haut niveau, 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 commerciale la plus actuelle.

“

Vous apprendrez, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, la résolution de situations complexes dans des environnements professionnels réels”

La méthode des cas est 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. 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.

Notre système en ligne vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps. Vous pourrez accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou mobile doté d'une connexion Internet.

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 école de commerce est la seule école autorisée à employer cette méthode fructueuse. 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). C'est pourquoi nous combinons chacun de ces éléments 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 spécialisation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

D'après les 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 de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Stages en compétences de gestion

Ceux-ci mèneront des activités visant à développer des compétences de gestion spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et les capacités dont un cadre supérieur a besoin dans le contexte de la mondialisation dans lequel 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 direction d'entreprise sur 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 évaluées et réévaluées périodiquement tout au long du programme, par des activités et des exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



07

Profil de nos étudiants

Le Certificat Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse s'adresse aux Diplômés Universitaires, Licenciés ayant déjà obtenu l'une des qualifications dans le domaine des Sciences Sociales et Juridiques, Administratives et Economiques, ainsi que les spécialistes de l'Ingénierie et des Technologies de l'Information qui s'intéressent au secteur du Marketing Numérique dans le Métaverse.

La diversité des participants aux différents profils académiques et aux multiples nationalités, constitue l'approche multidisciplinaire de ce programme.

Ce Certificat peut également être suivi par des professionnels diplômés de l'université dans n'importe quel domaine, et ayant deux ans d'expérience professionnelle dans le domaine technologique des contextes virtuels et numériques.





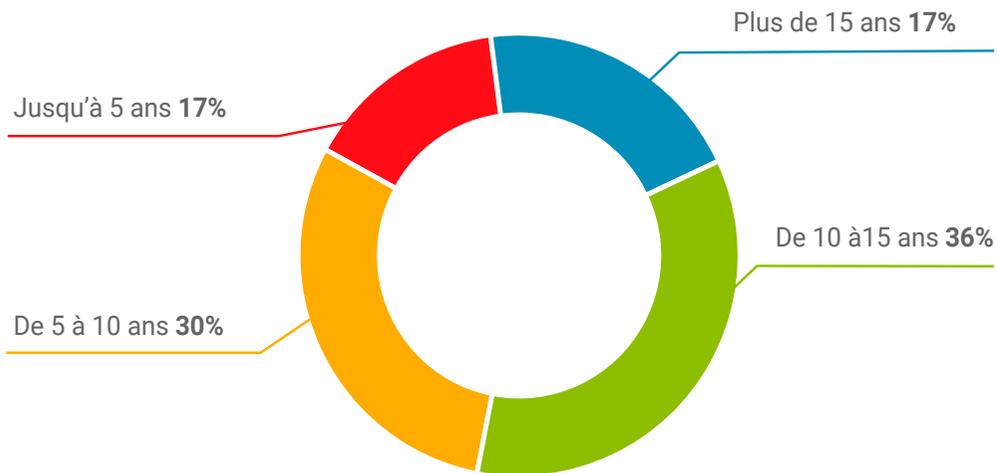
“

Grâce à cette formation, les étudiants pourront se démarquer sur un marché du travail très concurrentiel et seront prêts à relever les nouveaux défis offerts par le monde numérique”

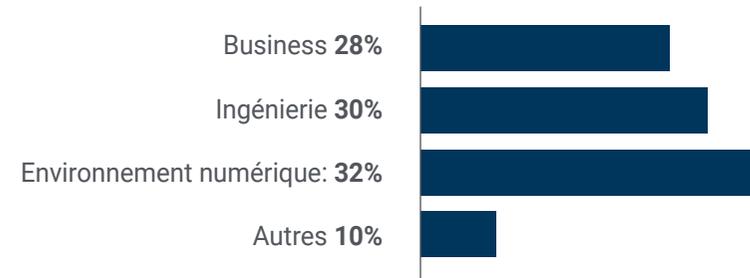
Âge moyen

Entre **35** et **45** ans

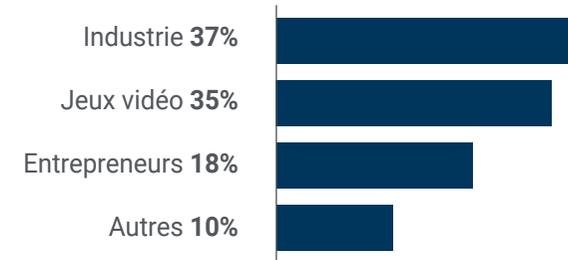
Années d'expérience



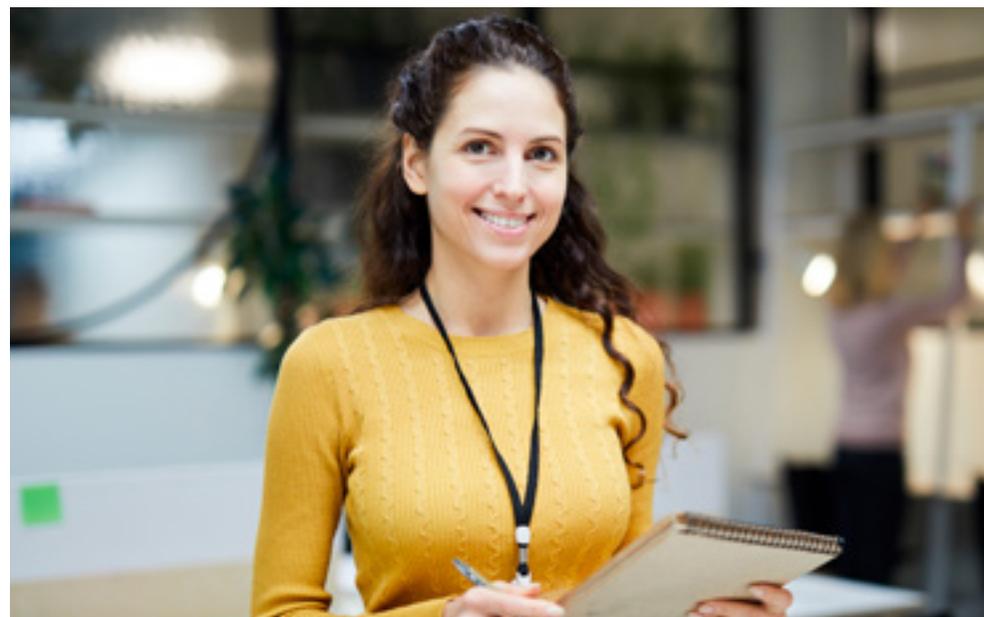
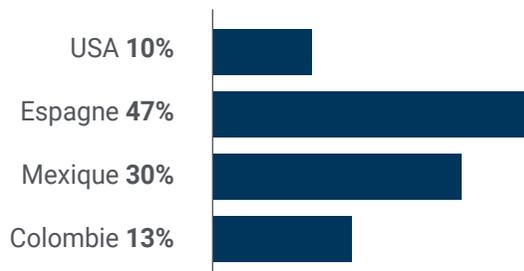
Formation



Profil académique



Distribution géographique



Ana María Ramírez

Licence en Marketing

"J'ai décidé de suivre le Certificat en Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse et je n'ai aucun regret. Grâce à ce programme, j'ai pu acquérir les connaissances nécessaires pour comprendre les rouages de ce secteur en pleine expansion, ainsi que la manière dont les entreprises peuvent tirer parti de l'utilisation des jeux vidéo et des sports électroniques pour atteindre de nouveaux publics. De plus, grâce à la partie pratique du diplôme, j'ai pu mettre en pratique ce que j'ai appris et acquérir une véritable expérience dans des projets liés au Métaverse. Je me sens maintenant prête à relever les défis et à saisir les opportunités qu'offre ce secteur en constante évolution"

08

Direction de la formation

L'équipe pédagogique du Certificat est composée de professionnels reconnus et actifs dans le secteur. Ces professionnels ont été soigneusement sélectionnés par TECH pour le diplôme, en raison de leur vaste expérience et de leurs connaissances dans les différents domaines abordés par l'Industrie du *Gaming* et des *E-sports*. Les étudiants auront la possibilité d'accéder à un programme d'études rédigé par des experts ayant une vision pratique du domaine, ce qui leur permettra d'acquérir une connaissance de première main des dernières tendances et outils du marché, ainsi que les aptitudes et compétences nécessaires pour réussir dans cette industrie.



“

D'éminents experts de l'Industrie du Gaming et des E-sports vous guideront dans votre parcours au sein du Métaverse. Inscrivez-vous dès maintenant!"

Direttore ospite internazionale

Andrew Schwartz est un expert en innovation numérique et en stratégie de marque, spécialisé dans l'intégration du Métaverse au développement commercial et aux plateformes numériques. En fait, ses centres d'intérêt vont de la création de contenu et de la gestion de startups à la mise en œuvre de stratégies de médias sociaux et à l'activation de grandes idées. Ainsi, tout au long de sa carrière, il a mené des projets visant à générer des résultats concrets et mesurables, en tirant parti de la convergence entre la technologie et les entreprises.

Durant sa carrière professionnelle, il a travaillé chez Nike en tant que Directeur de l'Ingénierie du Métaverse, dirigeant une équipe multidisciplinaire de développeurs, de concepteurs et de scientifiques des données pour explorer le potentiel du Métaverse dans l'évolution de la connectivité numérique et physique. À ce titre, il a élaboré des stratégies pour la création de produits et de processus innovants, ainsi que d'outils Web3 et de jumeaux numériques qui ont redéfini l'interaction des consommateurs avec la marque. Il a également été Directeur des Expériences pour Momentos Deportivos.

Il a également collaboré en tant que Conseiller Stratégique pour l'Innovation Technologique Exponentielle à la Fondation AI MINDSystems, où il a contribué au développement de technologies émergentes et a publié des articles sur l'impact du Métaverse et de l'Intelligence Artificielle sur l'avenir de l'entreprise. Sa capacité à anticiper les tendances et sa vision stratégique l'ont positionné comme un professionnel influent dans la transformation numérique mondiale.

Au niveau international, il a été une référence dans l'application du Métaverse dans l'industrie du sport et du commerce, en contribuant à des projets qui ont marqué un avant et un après dans la manière de comprendre la relation entre la technologie et la marque. En ce sens, son travail a été récompensé par de nombreux prix et a consolidé sa réputation d'innovateur qui défie les limites conventionnelles.



M. Schwartz, Andrew

- ♦ Directeur de l'Ingénierie du Métaverse, Nike, Boston, États-Unis
- ♦ Directeur des Expériences du Moment Sportif chez Nike
- ♦ Conseiller Stratégique sur l'Innovation Technologique Exponentielle à la Fondation AI MINDSystems
- ♦ Directeur de l'Innovation chez Intralinks
- ♦ Responsable des Produits Numériques chez Blue Cross Blue Shield of Massachusetts
- ♦ Responsable de l'Innovation de Contenu chez Leia Inc.
- ♦ Directeur de la Stratégie de Marque chez Interbrand
- ♦ Directeur du Développement et Chef du Groupe Internet Strata-G chez Strata-G
- ♦ Communications
- ♦ Membre de :
 - ♦ Conseil Consultatif sur la Blockchain à l'Université d'État de Portland
 - ♦ Comité Scolaire du District Scolaire Régional d'Acton-Boxborough

“

Grazie a TECH potrai apprendere con i migliori professionisti del mondo”

Direction



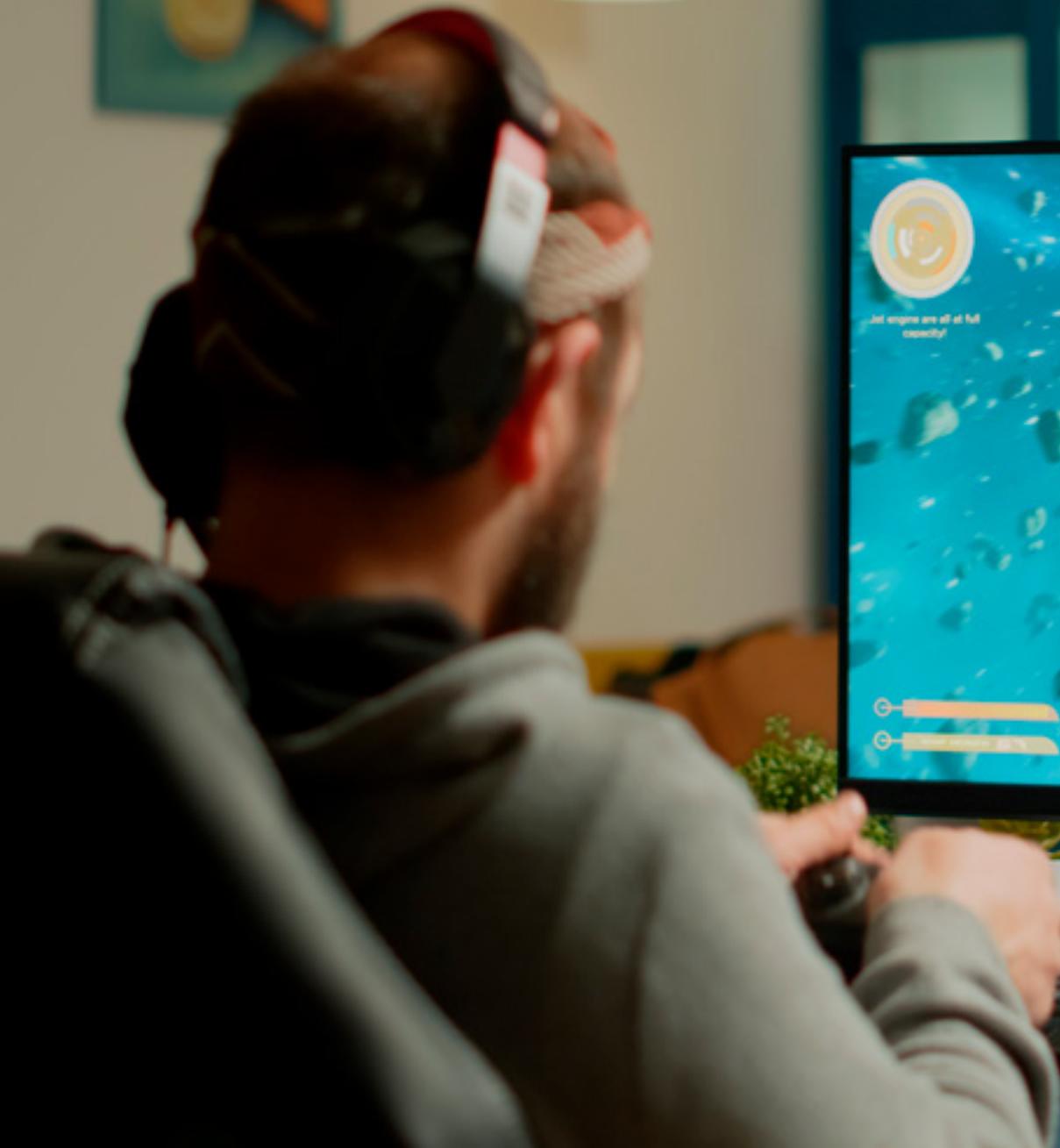
Dr Cavestany Villegas, Íñigo

- ♦ Cofondateur et Responsable de l'Ecosystème chez Second World
- ♦ Leader du Web3 et des jeux
- ♦ Spécialiste de IBM Cloud chez IBM
- ♦ Directeur de Netspot OTN, Velca et Poly Cashback
- ♦ Conférencier dans des écoles de commerce telles que l'IE Business School ou l'IE Human Sciences and Technology
- ♦ Docteur en Business Administration par le IE Business School
- ♦ Master en Business Development de l'Université Autonome de Madrid
- ♦ Spécialiste de IBM Cloud
- ♦ Certification IBM Cloud Solution Advisor Professional

Professeurs

Dr Sánchez Temprado, Alberto

- ♦ Project Manager chez SecondWorld
- ♦ Game Evaluation Manager chez Facebook
- ♦ Game Analyst chez PlayGiga
- ♦ Concepteur de niveaux à BlackChiliGoat Studio
- ♦ Concepteur de jeux à Kalpa Games
- ♦ Diplôme en Communication Audiovisuelle, Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Game Design de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en cinéma, télévision et communication audiovisuelle à l'université Complutense de Madrid



09

Impact sur votre carrière

L'obtention du Certificat proposé par TECH peut avoir un impact majeur sur la carrière d'un professionnel. En effet, le programme permet d'acquérir une connaissance approfondie de l'industrie des jeux vidéo et des sports électroniques et de la manière dont elle est liée à l'entrée dans le Métaverse. En outre, les étudiants peuvent acquérir des compétences précieuses dans des domaines tels que la production de jeux vidéo, le Marketing et la gestion d'événements de sport électronique. Ces compétences permettent aux professionnels de faire progresser leur carrière dans le monde en constante évolution du Métaverse et de l'industrie du jeu vidéo.



“

Vous souhaitez en savoir plus sur les derniers modèles d'entreprise et sur l'état général du secteur du Gaming? Ce diplôme est pour vous. Découvrez le concept GameFi et comment l'appliquer à vos projets"

Grâce à ce Certificat, vous pourrez comprendre comment sont nés les jeux vidéo multijoueurs en ligne et comment ils ont évolué vers les environnements virtuels d'aujourd'hui.

Êtes-vous prêt à faire le grand saut? Vous allez booster votre carrière professionnelle.

Le Certificat en Industrie du *Gaming* et des *E-Sports* comme porte d'entrée vers le Métaverse de TECH est un programme intensif qui vous prépare à relever des défis et à prendre des décisions commerciales dans le domaine du *Management* en Métaverse. Son principal objectif est de favoriser votre épanouissement personnel et professionnel. Vous aider à réussir.

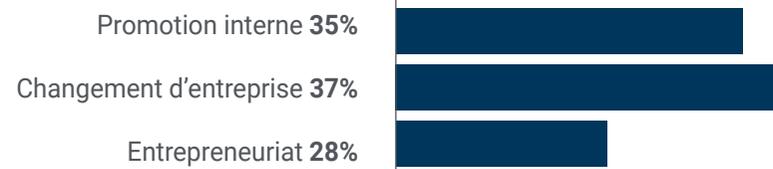
Si vous voulez vous améliorer, réaliser un changement positif au niveau professionnel et interagir avec les meilleurs, c'est l'endroit idéal pour vous.

Ce programme vous permettra d'établir des synergies entre les E-sports et d'autres écosystèmes de l'industrie du Gaming en ce qui concerne le Métaverse actuel.

Heure du changement



Type de changement



Amélioration salariale

L'achèvement de ce programme signifie une augmentation de salaire de plus de **27,32%** pour nos étudiants.



10

Bénéfices pour votre entreprise

Les entreprises qui disposent de professionnels ayant obtenu le certificat en Industrie du *Gaming* et des *E-Sports* comme porte d'entrée vers le Métaverse ont un avantage concurrentiel sur le marché d'aujourd'hui. Ces diplômés sont formés à la conduite de projets innovants dans l'industrie des jeux vidéo et des sports électroniques, et leurs connaissances leur permettent d'élaborer des stratégies efficaces pour l'entrée de l'entreprise dans le Métaverse. De plus, leur vision globale et leur capacité à s'adapter à des environnements en constante évolution font d'eux la clé de la réussite des entreprises dans le monde numérique.



“

Voulez-vous devenir un expert dans le Métaverse? Apprenez à connaître les jeux vidéo les plus influents de l'histoire jusqu'au concept de Métaverse avec le développement de ce diplôme"

Développer et retenir les talents dans les entreprises est le meilleur investissement à long terme.

01

Accroître les talents et le capital intellectuel

Le professionnel apportera à l'entreprise de nouveaux concepts, stratégies et perspectives susceptibles d'entraîner des changements importants dans l'organisation.

02

Conserver les cadres à haut potentiel et éviter la fuite des talents

Ce programme renforce le lien entre l'entreprise et le professionnel et ouvre de nouvelles perspectives d'évolution professionnelle au sein de l'entreprise.

03

Former des agents du changement

Vous serez en mesure de prendre des décisions en période d'incertitude et de crise, en aidant l'organisation à surmonter les obstacles.

04

Des possibilités accrues d'expansion internationale

Grâce à ce programme, l'entreprise entrera en contact avec les principaux marchés de l'économie mondiale.



05

Développement de projets propres

Le professionnel peut travailler sur un projet réel, ou développer de nouveaux projets, dans le domaine de la R+D ou le Business Development de son entreprise.

06

Accroître la compétitivité

Ce programme permettra à exiger de leurs professionnels d'acquérir les compétences nécessaires pour relever de nouveaux défis et pour faire progresser l'organisation.

11 Diplôme

Le Certificat en Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse garanti, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez
votre diplôme sans avoir à vous soucier des
déplacements ou des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat** délivrée 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 Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse**

Heures Officielles: **150 h.**





Certificat Industrie du Gaming et des E-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse

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

Certificat

Industrie du Gaming et
des E-Sports comme porte
d'entrée vers le Métavers