

Certificat Avancé

Entreprises de l'Industrie
des Jeux et des E-Sports
dans le Métaverse





Certificat Avancé Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne
- » Dirigé à: diplômés de l'université, les diplômés et les personnes ayant déjà obtenu l'un des diplômes dans le domaine des sciences sociales et juridiques, de l'administration et des affaires, ainsi que les professionnels de la technologie qui cherchent à réinventer leur carrière dans un secteur offrant de nombreuses possibilités pour l'avenir.

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/ecole-de-commerce/diplome-universite/diplome-universite-entreprises-industrie-jeux-e-sports-metaverse

Accueil

01

Accueil

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 6

03

Pourquoi notre programme?

page 10

04

Objectifs

page 14

05

Structure et contenu

page 20

06

Méthodologie

page 28

07

Profil de nos étudiants

page 36

08

Direction de la formation

page 40

09

Impact sur votre carrière

page 44

10

Bénéfices pour
votre entreprise

page 48

11

Diplôme

page 52

01 Accueil

Le développement de la technologie 5G, la connectivité et l'évolution constante de l'environnement numérique que le Métaverse a apporté avec lui représentent de nouvelles opportunités et de nouveaux défis pour l'industrie du divertissement. L'adaptation du secteur *des jeux* et des *e-Sports* aux environnements virtuels a favorisé l'interaction entre les utilisateurs, ce qui s'est traduit par une augmentation significative du nombre de joueurs qui choisissent ces titres pour leurs loisirs, bien qu'il s'agisse d'une zone récente et qui en est à ses débuts. Pour cette raison, les opportunités d'affaires qu'il envisage sont immenses, il s'agit déjà d'un secteur en évolution et avec une grande marge de croissance. Sur cette base, TECH et son équipe d'experts ont développé un programme grâce auquel le diplômé pourra approfondir les tenants et les aboutissants de l'industrie virtuelle, ses écosystèmes et acteurs principaux et les principales stratégies financières pour mener à bien des projets réussis.



Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse.
TECH Université Technologique



“

Aimeriez-vous diriger un projet de Métaverse dans le plus pur style de Neal Stephenson? Avec ce Certificat Avancé, vous pouvez créer votre propre Snow Crash et réussir dans l'industrie virtuelle"

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 | **+200**

dirigeants formés chaque année

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 acquerrez 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

Les opportunités commerciales qui ont émergé avec le développement du Métaverse et l'inclusion dans celui-ci de l'industrie des *jeux* et des *e-Sports* ont donné une idée aux experts de TECH: former un diplôme à travers lequel les diplômés intéressés dans ce domaine peuvent se spécialiser 100% en ligne et en seulement 6 mois de formation. C'est ainsi que naît ce Certificat Avancé dans le but de vous apporter toutes les informations dont vous avez besoin pour acquérir les connaissances les plus complètes et les plus innovantes qui propulseront votre carrière au sommet du secteur.



“

Plus vos objectifs sont ambitieux, et plus vous serez en mesure de tirer profit de ce Certificat Avancé. Ne vous inquiétez pas si vous êtes très exigeant, parce que TECH vous donnera tout ce dont vous avez besoin pour les obtenir”

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

Le **Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse** formera l'élève pour

01

Analyser l'impact de *Opensource* sur le développement de l'écosystème Métaverse

04

Identifier les acteurs de l'écosystème et comprendre leur rôle

02

Examiner le rôle des communautés dans l'évolution de l'écosystème



03

Raisonner sur le nouveau contexte social de l'ère exponentielle

05

Découvrez les projets de développement de Métaverse en collaboration avec un écosystème

06

Explorer les opportunités commerciales offertes par les écosystèmes

08

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



09

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

07

Comprendre la nécessité de créer un écosystème pour fournir une image complète

10

Analyser la situation actuelle de l'industrie du jeu vidéo et les différents modèles économiques qui facilitent la viabilité de nos projets

11

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

14

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

12

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



13

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

15

Acquérir une compréhension générale du paysage financier traditionnel, de ses faiblesses et de ses atouts

16

Déterminer la motivation de la finance décentralisée et les solutions qu'elle apporte

18

Découvrir le fonctionnement des principales plateformes de l'écosystème



19

Examiner les concepts intermédiaires de la finance décentralisée appliqués aux projets Web3

17

Développer les concepts fondamentaux de la finance décentralisée

20

Analyser les cas d'utilisation de la finance décentralisée dans le Métaverse

05

Structure et contenu

TECH investit des centaines d'heures dans le développement de chacun de ses programmes. C'est pourquoi ses diplômes sont le fruit de l'effort et de la persévérance d'une équipe d'experts qui s'efforcent de toujours créer les meilleurs contenus, adaptés aux spécifications du secteur, à la demande du marché et à l'actualité immédiate du sujet. Tout ceci est compilé dans un format pratique et accessible 100% en ligne qui donne aux diplômés la possibilité d'organiser leur expérience académique d'une manière personnalisée et parfaitement compatible avec leur vie professionnelle et personnelle.



“

L'utilisation de la méthodologie Relearning dans le développement de ce programme vous de réduire les heures d'étude, sans renoncer à la rigueur une formation. Vous ne le croyez pas? Inscrivez-vous maintenant et TECH vous le prouvera”

Plan d'études

Le programme d'études de ce Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse a été développé sur la base des exigences actuelles du secteur des affaires, en adaptant ses contenus aux exigences de la demande de main-d'œuvre. TECH garantit ainsi une expérience académique hautement habilitante dans laquelle, en plus d'acquérir les connaissances les plus complètes et les plus spécialisées, le diplômé sera préparé à entrer immédiatement sur le marché dans l'environnement virtuel.

Grâce aux 450 heures de formation, vous serez en mesure d'approfondir les nouveautés de l'industrie des *jeux* et des *e-Sports* comme entrée sur Métaverse, en approfondissant les canaux physiques et numériques les plus efficaces pour atteindre un public plus large et varié. Il mettra également l'accent sur les écosystèmes et les principaux acteurs impliqués dans ce type de projets, en mettant particulièrement l'accent sur les utilisateurs et leur demande.

Enfin, le programme rassemble les informations les plus avancées en matière d'investissement et de financement décentralisé dans des projets virtuels, afin de permettre au diplômé d'en tirer le meilleur parti en optimisant les dépenses et en réduisant les pertes.

Vous acquerrez ainsi un très haut degré de spécialisation, au même titre que les meilleurs experts du domaine. De plus, en incluant cette qualification dans votre CV, vous bénéficierez d'un avenir professionnel plus prospère et plus brillant, qui vous permettra d'atteindre vos objectifs de carrière les plus ambitieux. Il s'agit donc d'une opportunité académique unique de devenir le entrepreneur renommé au sein de l'industrie du Métaverse en seulement 6 mois de formation et 100% en ligne.

Ce Certificat Avancé se déroule sur 6 mois et est divisé en 3 modules:

Module 1	Entreprises de l'Industrie des Jeux et des <i>E-Sports</i> dans le Métaverse
Module 2	Écosystème et les Acteurs Clés du Métaverse
Module 3	Investissement et finances décentralisés (DeFi) dans le Métaverse



Où, quand et comment cela se déroule?

TECH offre la possibilité de développer ce Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse entièrement en ligne. Pendant les 6 mois 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. Industrie *gaming* et *e-Sports* comme porte d'entrée dans le Métavers

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 Métaverses 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 œuvre *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 Métaverse
- 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. Attrition de *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 œuvre
- 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 Métaverse 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*

Module 2. Écosystème et les Acteurs Clés du Métaverse**2.1. Écosystèmes d'innovation ouverte dans l'industrie des Métaverse**

- 2.1.1. Collaboration au développement d'écosystèmes ouverts
- 2.1.2. Écosystèmes d'innovation ouverte dans l'industrie des Métaverse
- 2.1.3. Impact de l'écosystème sur la croissance du Métaverse

2.2. Projets *opensource*. Catalyseurs du développement technologique

- 2.2.1. Le *Opensource* comme accélérateur d'innovation
- 2.2.2. Intégration de projets *Opensource*. Une vue d'ensemble complète
- 2.2.3. Les normes et technologies ouvertes comme accélérateurs

2.3. Communautés du Web 3.0

- 2.3.1. Le processus de création et de développement des communautés
- 2.3.2. Contribution des communautés au progrès technologique
- 2.3.3. Les communautés Web 3.0 les plus pertinentes

2.4. Réseaux et relations sociales sur le web

- 2.4.1. Des technologies qui facilitent de nouveaux modes de communication
- 2.4.2. Environnements physiques et numériques permettant de créer des communautés Web3
- 2.4.3. L'évolution des réseaux sociaux du Web2 vers le Web3

2.5. Utilisateurs, entreprises et écosystème. Faire progresser le Métaverse

- 2.5.1. Des Métaverses avec une vision Web 3.0
- 2.5.2. Les entreprises qui investissent dans le Métaverses
- 2.5.3. L'écosystème qui permet d'offrir une solution complète

2.6. Les créateurs de contenu dans le Métaverse

- 2.6.1. Nomades numériques
- 2.6.2. Les organisations, bâtisseuses d'un nouveau canal de relation avec leurs clients
- 2.6.3. *Influencers*, *streamers* ou *gamers* comme *early adopters*

2.7. Fournisseurs d'expériences dans le Métaverse

- 2.7.1. Des canaux de vente réinventés
- 2.7.2. Expériences immersives
- 2.7.3. Une personnalisation équitable et transparente

2.8. Décentralisation et infrastructure technologique dans le Métaverse

- 2.8.1. Technologies distribuées et décentralisées
- 2.8.2. *Proof of Work* vs. *Proof of Stake*
- 2.8.3. Couches technologiques clés pour l'évolution du Métaverse

2.9. Interface humaine, dispositifs électroniques permettant l'expérience du Métaverse

- 2.9.1. L'expérience offerte par les dispositifs technologiques existants
- 2.9.2. Technologies avancées dans le Métaverse
- 2.9.3. La réalité étendue (XR) comme immersion dans le Métaverse

2.10. Incubateurs, accélérateurs et véhicules d'investissement dans le Métaverse

- 2.10.1. Incubateurs et accélérateurs pour le développement d'entreprises dans le Métaverse
- 2.10.2. Financement et investissement dans le Métaverse
- 2.10.3. Attirer des *capitaux intelligents*

Module 3. Finance et investissement décentralisés (DeFi) dans le Métaverse

3.1. La finance décentralisée (DeFi) dans le Métaverse

- 3.1.1. Financement décentralisé
- 3.1.2. La finance dans un environnement décentralisé
- 3.1.3. Mise en œuvre du financement décentralisé

3.2. Concepts financiers avancés appliqués à DeFi

- 3.2.1. La masse monétaire et l'inflation
- 3.2.2. Activités de volume et de marge
- 3.2.3. Collatéral et rendement

3.3. Les modèles d'entreprise DeFi appliqués à Métaverse

- 3.3.1. *Lending et Yield Farming*
- 3.3.2. Systèmes de paiement
- 3.3.3. Services bancaires et d'assurance

3.4. Les plateformes DeFi appliquées au Métaverse

- 3.4.1. DEXes
- 3.4.2. *Wallets*
- 3.4.3. Outils de l'analyse

3.5. *Cash Flow* dans les projets DeFi axés sur le Métaverse

- 3.5.1. *Cash Flow* dans les projets DeFi
- 3.5.2. Sources de *Cash Flow*
- 3.5.3. Volumen vs Margen

3.6. *Token economics*. Le profit dans le Métaverse

- 3.6.1. *Token economics*
- 3.6.2. Utilité du *Token*
- 3.6.3. Durabilité du *Token*

3.7. Gouvernance deFi avec un accent sur le Métaverse

- 3.7.1. Gouvernance de l'IDF
- 3.7.2. Modèles de Gouvernance
- 3.7.3. DAO

3.8. Le sens de DeFi dans le Métaverse

- 3.8.1. Synergies entre DeFi et Métaverse
- 3.8.2. Valeur de DeFi dans le Métaverse
- 3.8.3. La croissance du Métaverse grâce à DeFi

3.9. DeFi dans le Métaverse, Cas d'utilisation

- 3.9.1. DeFi dans le Métaverse. Cas d'utilisation
- 3.9.2. Modèles d'entreprise natifs du Web3
- 3.9.3. Modèles commerciaux hybrides

3.10. Le futur DeFi dans le Métaverse

- 3.10.1. Acteurs concernés
- 3.10.2. Lignes de développement
- 3.10.3. Adoption massive



“ Parmi les points forts de ce Certificat Avancé figure la connaissance approfondie des environnements physiques et numériques pour construire des communautés Web 3.0”

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.



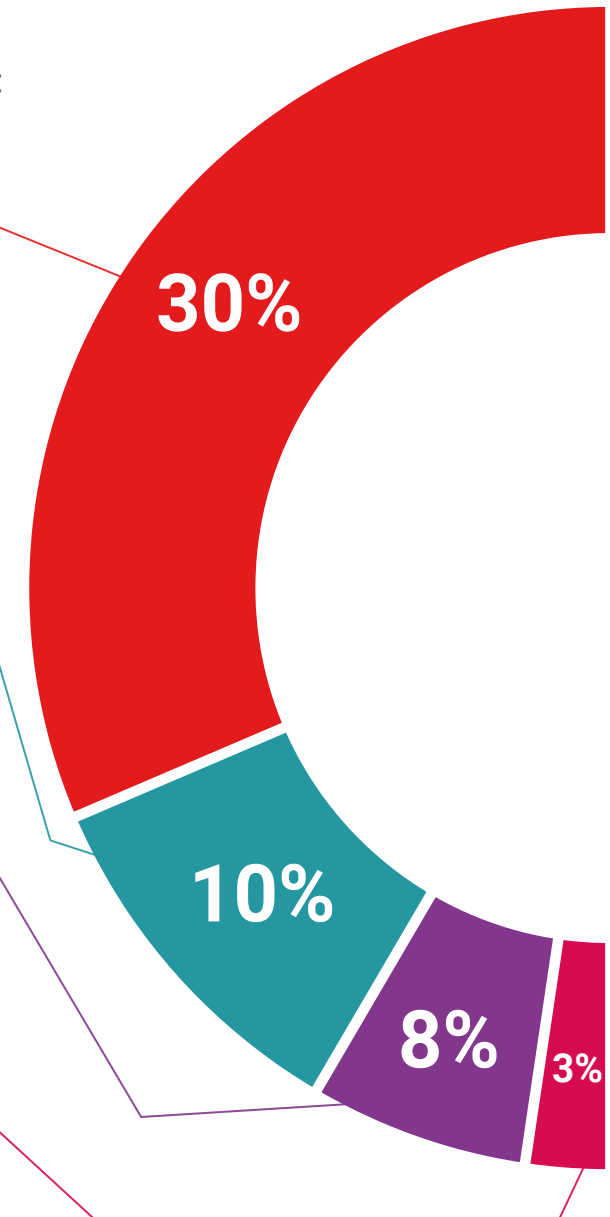
Stages en compétences de gestion

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 Avancé s'adresse aux diplômés, aux titulaires d'un certificat ou d'un diplôme ayant déjà obtenu l'un des diplômes suivants dans le domaine des sciences sociales et juridiques, de l'administration et de l'économie, ainsi qu'aux personnes spécialisées dans le domaine de l'ingénierie et de l'informatique qui s'intéressent à l'industrie du métaverse.

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

Le Certificat Avancé peut également être suivi par des professionnels qui, étant diplômés de l'université dans n'importe quel domaine, ont deux ans d'expérience professionnelle dans le domaine technologie de la publicité et du marketing.



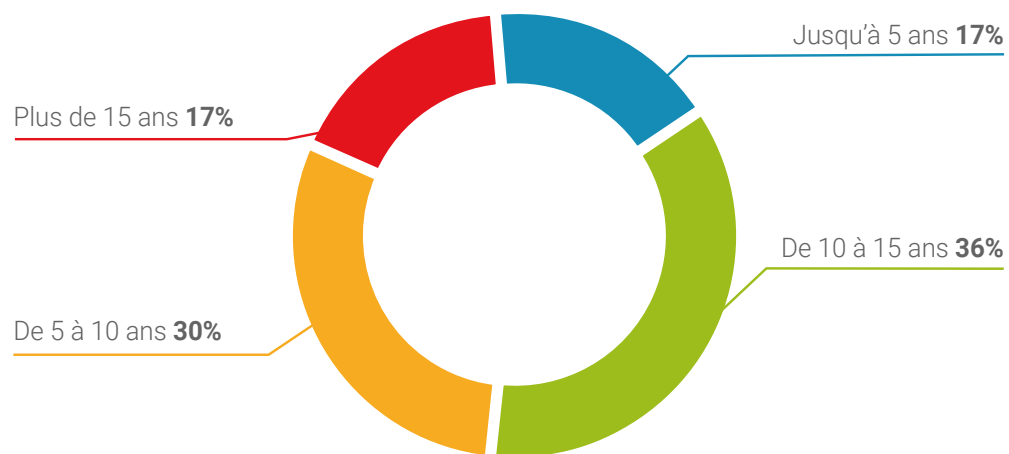
“

Le meilleur programme du marché universitaire pour acquérir les compétences propres à un expert en open source comme catalyseur du développement technologique et de façon 100% en ligne”

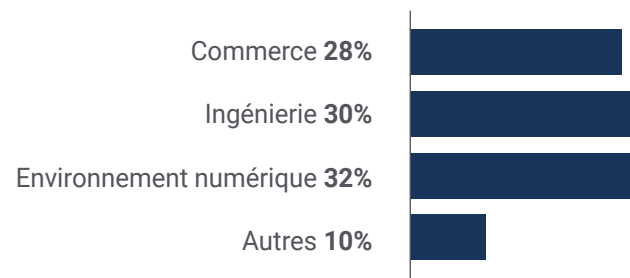
Âge moyen

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

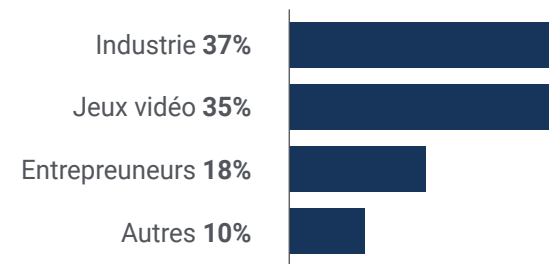
Années d'expérience



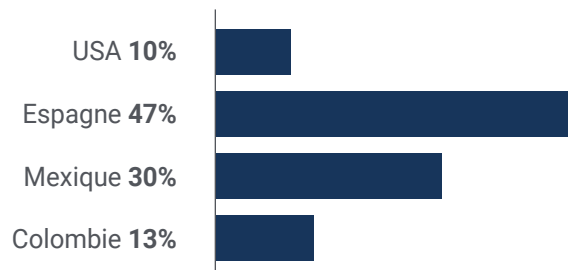
Formation



Profil académique



Distribution géographique



Nicolás Samperi

Senior Manager et PDG d'une société de jeux

"Sans aucun doute, l'environnement de l'e-sport est l'un de ceux qui ont le plus de place en ce qui concerne le Métaverse. Pour cette raison et face à l'essor des environnements virtuels, j'ai décidé de me spécialiser dans ce domaine à travers TECH. Grâce à son traitement exhaustif des écosystèmes et des principaux acteurs du Web 3.0 et aux stratégies que j'ai apprises en matière d'investissement et de finance décentralisée, j'ai pu prendre la tête d'un grand projet gaming qui a porté ma carrière au sommet du secteur, me permettant d'atteindre le poste de direction dont j'avais toujours rêvé"

08

Direction de la formation

Le choix des membres de cette faculté n'a pas été facile, TECH ayant reçu des centaines de candidatures avec des CV vraiment remarquables. Cependant, après une étude approfondie, elle a sélectionné les professionnels les mieux adaptés à la spécialisation du diplôme et qui, du point de vue de l'université, apporteront un degré de connaissance plus élevé et plus spécifique. Il s'agit donc d'un groupe d'experts dans le domaine des affaires ayant une grande expérience de l'environnement des *jeux* et du Métaverse, aspects que le diplômé pourra sans aucun doute mettre à profit pour acquérir une connaissance de première main de l'état actuel de l'industrie.



“

Quel centre académique peut vous offrir une expérience académique aussi complète et, de surcroît, guidée par un corps professoral aussi prestigieux? Très facile: seulement TECH"

Direction



M. Cavestany Villegas, íñigo

- ♦ Cloud Advisor chez IBM Technology
- ♦ Co-Founder & Head of Ecosystem – Second World
- ♦ Leader de Web3 et Gaming. Spécialiste de IBM Cloud chez IBM
- ♦ Directeur de Netspot OTN, Velca et Poly Cashback
- ♦ Docteur en Business Administration par le IE Business School
- ♦ Master en Business Development. Université Autonome de Madrid
- ♦ Spécialiste de IBM Cloud
- ♦ Bachelor in Business Administration par le IE Business School
- ♦ Certification IBM Cloud Solution Advisor Professional
- ♦ American Bachelor. TASIS England
- ♦ Expérience d'enseignement dans de nombreuses écoles de commerce telles que l'IE Business School ou l'IE Human Sciences and Technology

Professeurs

M. Sánchez Temprado, Alberto

- ♦ Project Manager chez SecondWorld
- ♦ Game Evaluation Manager chez Facebook
- ♦ Game Analyst chez PlayGiga
- ♦ Level Designer chez BlackChiliGoat Studio
- ♦ Diplôme en Communication Audiovisuelle, Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Game Design de l'Université Complutense de Madrid

M. Cameo Gilabert, Carlos

- ♦ Co-fondateur et Chief Technology Officer de Second World
- ♦ Fondateur et Chief Technology Officer de Second World
- ♦ Chief Technology Officer de Netspot
- ♦ Chief Technology Officer de Jovid
- ♦ Développeur Full Stack indépendant
- ♦ Ingénieur Industriel à l'Université Polytechnique de Madrid
- ♦ Master en Data Science de l'Université Polytechnique de Madrid



09

Impact sur votre carrière

Le cours de ce Certificat Avancé marquera un avant et un après dans la carrière professionnelle du diplômé, puisque grâce à la connaissance exhaustive du domaine du Métaverse et de l'industrie du *jeu*, il sera en mesure d'entreprendre, avec un succès garanti, n'importe quel projet lié à ce domaine et de l'élever au sommet du secteur. En outre, vous acquerez les compétences d'un leader engagé, ce qui profitera à la gestion d'équipes et à la direction de plans d'affaires complexes.



“

Vous analyserez les principaux modèles commerciaux dans l'industrie des jeux et des e-Sports, du Free to play au Premium, ainsi que les propositions alternatives les plus réussies à ce jour"

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

Le Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse de TECH est un programme intensif qui vous prépare à relever des défis et à prendre des décisions commerciales dans le domaine de la gestion et de la direction d'environnements numériques et virtuels. 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.

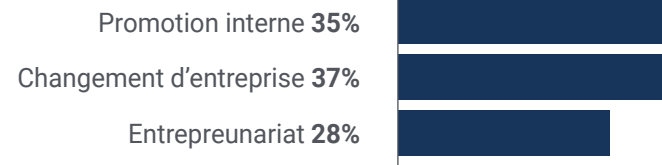
Le saut qualitatif dans votre carrière se traduira par des emplois plus ambitieux et plus prestigieux et par une augmentation de salaire considérable.

Une formation qui, en plus de vous fournir tout ce dont vous avez besoin pour parfaire votre profil professionnel et vous promouvoir en interne au sein de votre entreprise, vous donnera les clés pour entreprendre vos propres projets avec un succès garanti.

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 avantages que peut tirer une entreprise d'un diplômé formé par ce Certificat Avancé sont vastes et incalculables: d'un ensemble de compétences uniques et spécialisées dans l'environnement du *jeu* et des *e-Sports*, à des stratégies financières et d'investissement pour une économie décentralisée dans le cadre de l'industrie du Métaverse. Il s'agit donc d'une option académique parfaite pour faire croître l'entité en fonction de la tendance actuelle et future du marché de la technologie virtuelle.



“

La maîtrise des principaux stratégies financiers et d'investissement décentralisés dans le Métaverse multipliera les bénéfices de votre entreprise en très peu de temps”

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 Avancé en Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à remplir des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse** 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 Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse**

N.° d'Heures Officielles: **450 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



Certificat Avancé

Entreprises de l'Industrie des Jeux et des E-Sports dans le Métaverse

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

Certificat Avancé

Entreprises de l'Industrie
des Jeux et des E-Sports
dans le Métaverse

