

Executive Mastère Crypto-Gaming et Économie Blockchain

M C G E B



Executive Mastère Crypto-Gaming et Économie Blockchain

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne
- » Dirigé à: Diplômés de l'université et ceux qui ont déjà obtenu un diplôme dans le domaine des Sciences Sociales et Juridiques, de l'Administration et des Affaires, ainsi que les diplômés de Crypto-Gaming et de l'Économie de la Blockchain intéressés par le domaine industriel.

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/ecole-de-commerce/master/master-crypto-gaming-economie-blockchain

Accueil

01

Accueil

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 6

03

Pourquoi notre programme?

page 10

04

Objectifs

page 14

05

Compétences

page 20

06

Structure et contenu

page 26

07

Méthodologie

page 36

08

Profil de nos étudiants

page 44

09

Direction de la formation

page 48

10

Impact sur votre carrière

page 52

11

Bénéfices pour
votre entreprise

page 56

12

Diplôme

page 60

01 Accueil

La mise en œuvre de cryptomonnaies dans le domaine des jeux vidéo pour l'achat de certains éléments tels que des skins ou des articles saisonniers a favorisé de nouvelles opportunités commerciales dans ce secteur. Ainsi, grâce à la technologie *Blockchain*, les *gamers* peuvent gagner des bénéfices (en NFT ou en monnaies virtuelles) en accomplissant des missions, tandis que les entités peuvent accroître leur marché auprès d'un public plus ciblé. Pour cette raison, et compte tenu de la situation qui se présente dans cet environnement, TECH a développé un programme complet axé sur le développement des économies DeFi et gamifiées, comme une option parfaite pour tous les professionnels qui cherchent à atteindre le succès commercial dans ce secteur. Ainsi, grâce à une formation 100% en ligne, ils seront en mesure d'obtenir des connaissances spécialisées pour mener, avec un succès garanti, tout projet lié à l'environnement *Crypto-Gaming* dans les différentes plateformes numériques actuelles.



Executive Mastère en Crypto-Gaming et Économie Blockchain.
TECH Université Technologique



Un programme conçu pour les professionnels qui souhaitent atteindre le plus haut niveau dans l'environnement Crypto-Gaming grâce à une formation diplômante 100% en ligne"

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

La croissance récente de l'environnement *Crypto* et sa relation étroite avec le secteur des jeux ont ouvert un marché important pour de nombreuses entités. L'objectif de ce programme est donc précisément de fournir à l'entrepreneur les informations les plus exhaustives et les plus innovantes qui lui permettront de comprendre ce domaine en détail et de développer avec succès un plan d'action basé sur les stratégies DeFi et NFT les plus ambitieuses, les plus efficaces et les plus efficaces. Ainsi, vous pourrez atteindre tous les objectifs que vous êtes fixés grâce à une planification spécialisée de votre Économie *Blockchain* dans le domaine numérique.



“

Un Executive Mastère conçu pour vous permettre de réussir grâce à une connaissance approfondie de l'Économie Blockchain appliquée à l'environnement du gaming et de dépasser même vos objectifs les plus ambitieux"

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

Le **Executive Mastère en Crypto-Gaming et Économie Blockchain** permettra aux étudiants pour:

01

Identifier systématiquement et dans la profondeur de ses parties le fonctionnement de la technologie *Blockchain*, en développant comment ses avantages et inconvénients sont liés à au fonctionnement de son architecture

04

Établir les caractéristiques fondamentales des *Tokens* non fongibles, leur fonctionnement et leur déploiement depuis leur apparition jusqu'à aujourd'hui

02

Contraster les aspects de la *Blockchain* avec les technologies conventionnelles utilisées dans les diverses applications auxquelles la technologie de la *Blockchain* a été appliquée

03

Analyser les principales caractéristiques de la finance décentralisée dans le contexte de l'économie *Blockchain*

05

Comprendre le lien entre les NFT et la *Blockchain* et examiner les stratégies permettant de générer et d'extraire de la valeur des *Tokens* non fongibles



06

Exposer les caractéristiques des principales cryptomonnaies, leur utilisation, niveau d'intégration dans l'économie mondiale et les projets de gamification virtuelle

08

Déterminer les avantages de la *Blockchain* dans les projets d'entrepreneuriat

09

Sélectionner les types de réseaux Ad Hoc en fonction des objectifs proposés lors de la planification d'un projet d'économie ludique

07

Identifier les composantes de la technologie *Blockchain*

10

Choisir et gérer un *Wallet*



11

Acquérir les connaissances nécessaires à l'utilisation des projets basés sur le DeFi

14

Décrire comment les marchés décentralisés constituent des applications dans le cadre de DeFi

12

Identifier les avantages qu'offre la finance décentralisée à l'économie ludique



13

Identifier les différents niveaux de risque qui peuvent être pris dans l'utilisation de DeFi

15

Identifier les strates pertinentes pour le secteur de l'économie gamifiée

16

Exploitation de nouveaux NFT

18

Générer des stratégies d'innovation à partir de la technologie NFT

19

Discriminer les crypto-monnaies les plus adaptées à des projets futurs

17

Déterminer les propriétés des NFT

20

Estimer le comportement des cryptomonnaies



05

Compétences

TECH conçoit cette expérience académique en tenant compte des besoins des étudiants. Ainsi, en plus d'acquérir une connaissance hautement spécialisée de l'environnement Crypto-Gaming et de l'Économie Blockchain, les étudiants travailleront intensivement au perfectionnement de leurs compétences professionnelles, en acquérant celles nécessaires pour devenir un manager de haut niveau à travers la maîtrise des DeFi, des NFT et des *Smart Contract* parmi d'autres applications et services informatiques.



“

La manipulation exhaustive d'outils tels que Tron, Ripple ou Ethereum, entre autres réseaux, que vous allez acquérir dans ce programme vous permettra de vous démarquer par votre haut degré de spécialisation”

01

Comprendre la nature révolutionnaire de la *Blockchain* et planifier les objectifs entrepreneuriaux selon son fonctionnement

02

Identifier le potentiel et les avantages du modèle DeFi pour de futures entreprises tout en gérant les principales différences avec d'autres modèles économiques

03

Analyser la relation et les moyens de mettre en œuvre des *Tokens* non fongibles dans le cadre de l'Économies Gamifiées

04

Comprendre le fonctionnement et la constitution du Métaverse

05

Planifier les moyens d'intégrer des plateformes *Blockchain* externes à notre projet de gamification



06

Évaluer les niveaux de risque dans les projets DeFi

08

Comprendre les différentes manières de construire un espace virtuel décentralisé et analyser les opportunités économiques liées à ce phénomène de marché

09

Établir les différences entre le Bitcoin et les *Altcoins*

07

Décrire les stratégies de prêt et d'échange dans DeFi

10

Diagnostiquer le degré d'utilité des plateformes externes dans un projet de gamification *Blockchain*



11

Différencier le niveau d'impact des différentes variables dans les économies gamifiées

12

Identifier les types d'actifs dans la création d'une économie gamifiée





13

Établir des économies basées sur des variables économiques gamifiées et générer des économies durables à long terme

14

Analyser les possibilités de réussite d'un système économique à partir de l'étude de son économie interne

06

Structure et contenu

Pour la conception du contenu de ce Executive Mastère en Crypto-Gaming et Économie de la Blockchain, TECH a pris en compte les critères de l'équipe pédagogique qui, composée de professionnels spécialisés dans ce domaine, connaît en détail les aspects que le diplômé doit maîtriser pour y réussir. Ainsi, il a été possible de compiler 1.500 heures du meilleur matériel théorique, pratique et complémentaire auquel l'étudiant aura accès à 100% en ligne.



“

Sur le Campus virtuel, vous trouverez le meilleur matériel théorique, pratique et complémentaire pour approfondir de manière personnalisée les différentes sections du programme de ce Executive Mastère"

Plan d'études

Pour l'élaboration du programme d'études de ce Executive Mastère en Crypto-Gaming et Économie Blockchain, TECH, avec son équipe d'experts, a sélectionné les informations les plus complètes et les plus innovantes du secteur, en prenant comme référence les tendances actuelles liées aux jeux vidéo axés sur l'utilisation de cette technologie ou qui l'incluent en tant qu'élément supplémentaire.

Il s'agit d'une expérience académique conçue pour guider le diplômé dans sa spécialisation, ainsi que dans l'acquisition des connaissances nécessaires pour assumer la direction de tout projet lié aux NFT, DeFi, cryptocurrencies ou Blockchain dans le domaine des jeux vidéo.

Grâce aux 1.500 heures de matériel inclus, vous pourrez approfondir des aspects tels que les systèmes économiques gamifiés, les différents outils qui existent actuellement pour atteindre la rentabilité dans ce type de planification et le Métaverse en tant qu'opportunité d'affaires dans le secteur du divertissement.

En outre, en résolvant des situations complexes, vous serez en mesure d'affiner vos compétences au fur et à mesure que vous progresserez dans les 10 modules inclus dans cette qualification. Ainsi, en seulement 12 mois de formation 100% en ligne, vous aurez réussi à élever votre qualité professionnelle au maximum, ce qui vous ouvrira sans aucun doute de nombreuses portes sur un marché du travail en pleine croissance tel que le *Crypto-Gaming*.

Ce programme se déroule sur une période de 12 mois et se divise en 10 modules:

Module 1

Blockchain

Module 2

DeFi

Module 3

NFT

Module 4

Analyse des Cryptomonnaies

Module 5

Réseaux

Module 6

Métavers

Module 7

Plateformes Externes

Module 8

Analyse des variables dans les économies gamifiées

Module 9

Systèmes économiques gamifiés

Module 10

Analyse des Jeux Vidéo sur la Blockchain



Où, quand et comment cela se déroule?

TECH offre la possibilité de développer ce Executive Mastère en Crypto-Gaming et Économie Blockchain entièrement en ligne. Pendant les 12 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. Blockchain

1.1. Blockchain

- 1.1.1. Blockchain
- 1.1.2. La nouvelle économie de la Blockchain
- 1.1.3. La décentralisation, fondement de l'économie Blockchain

1.2. Technologie Blockchain

- 1.2.1. La Blockchain de Bitcoin
- 1.2.2. Processus de validation, puissance de calcul
- 1.2.3. Hash

1.3. Types de Blockchain

- 1.3.1. Chaîne Publique
- 1.3.2. Chaîne Privée
- 1.3.3. Chaîne Hybride ou Fédérée

1.4. Types de réseaux

- 1.4.1. Réseau centralisé
- 1.4.2. Réseaux de distribution
- 1.4.3. Réseau décentralisé

1.5. Smart Contracts

- 1.5.1. Smart Contracts
- 1.5.2. Processus de génération d'un Smart Contract
- 1.5.3. Exemples et applications des Smart Contract

1.6. Wallets

- 1.6.1. Wallets
- 1.6.2. Utilité et importance d'un Wallet
- 1.6.3. Hot & Cold Wallet

1.7. Économie de la Blockchain

- 1.7.1. Avantages de l'économie de la Blockchain
- 1.7.2. Niveau de risque
- 1.7.3. Gas Fee

1.8. Sécurité

- 1.8.1. Révolution dans les systèmes de sécurité
- 1.8.2. Transparence absolue
- 1.8.3. Attaques contre la Blockchain

1.9. Tokenisation

- 1.9.1. Tokens
- 1.9.2. Tokenisation
- 1.9.3. Modèles tokenisés

1.10. Aspect juridique

- 1.10.1. Comment l'architecture affecte-t-elle la capacité de régulation
- 1.10.2. Jurisprudence
- 1.10.3. Législation actuelle sur la Blockchain

Module 2. DeFi

2.1. DeFi

- 2.1.1. DeFi
- 2.1.2. Origine
- 2.1.3. Critiques

2.2. Décentralisation du marché

- 2.2.1. Avantages économiques
- 2.2.2. Création de produits financiers
- 2.2.3. Les prêts DeFi

2.3. Composants DeFi

- 2.3.1. Couche 0
- 2.3.2. Couche de protocole logiciel
- 2.3.3. Couche d'application et couche d'agrégation

2.4. Échanges décentralisés

- 2.4.1. Échange de Tokens
- 2.4.2. Ajout de liquidité
- 2.4.3. Suppression de liquidités

2.5. Les marchés DeFi

- 2.5.1. MarketDAO
- 2.5.2. Marché de la Prédiction Argus
- 2.5.3. Ampleforth

2.6. Clés

- 2.6.1. Yield Farming
- 2.6.2. Exploitation de la liquidité
- 2.6.3. Composants

2.7. Différences avec d'autres systèmes

- 2.7.1. Traditionnel
- 2.7.2. Fintech
- 2.7.3. Comparaison

2.8. Risques à prendre en compte

- 2.8.1. Décentralisation incomplète
- 2.8.2. Sécurité
- 2.8.3. Erreurs d'utilisation

2.9. Applications DeFi

- 2.9.1. Prêts
- 2.9.2. Négociation
- 2.9.3. Dérivés

2.10. Projet en développement

- 2.10.1. AAVE
- 2.10.2. DydX
- 2.10.3. Money on Chain

Module 3. NFT**3.1. NFT**

- 3.1.1. NFTs
- 3.1.2. Lien NFT et *Blockchain*
- 3.1.3. Création de l’NFT

3.2. Création d'une NFT

- 3.2.1. Conception et contenu
- 3.2.2. Génération
- 3.2.3. *Metadata* et *Freeze Metada*

3.3. Options de vente pour les NFT dans les économies gamifiées

- 3.3.1. Vente directe
- 3.3.2. Vente aux enchères
- 3.3.3. *Whitelist*

3.4. Étude de marché NFT

- 3.4.1. Opensea
- 3.4.2. *Immutable Marketplace*
- 3.4.3. Gemini

3.5. Strategies de rentabilisation pour les NFT dans les économies gamifiées

- 3.5.1. Valeur d'usage
- 3.5.2. Valeur esthétique
- 3.5.3. Valeur réelle

3.6. Strategies de rentabilisation pour les NFT dans les Économies Gamifiées: mines

- 3.6.1. Exploitation minière des NFT
- 3.6.2. *Merge*
- 3.6.3. *Burn*

3.7. Strategies de rentabilisation pour les NFT dans les Économies Gamifiées: consommation

- 3.7.1. NFT consommables
- 3.7.2. Enveloppes de NFT
- 3.7.3. Qualité des NFT

3.8. Analyse des systèmes gamifiés basés sur la NFT

- 3.8.1. Alien Worlds
- 3.8.2. Gods Unchained
- 3.8.3. R-Planet

3.9. NFT en tant qu'incitation à l'investissement et au travail

- 3.9.1. Privilèges de participation aux investissements
- 3.9.2. Collections liées à des travaux de diffusion spécifiques
- 3.9.3. Combinaison de forces

3.10. Domaines d'innovation en cours de développement

- 3.10.1. La musique dans la NFT
- 3.10.2. Vidéo de la NFT
- 3.10.3. Livres de la NFT

Module 4. Analyse des Cryptomonnaies**4.1. Bitcoin**

- 4.1.1. Bitcoins
- 4.1.2. Le Bitcoin en tant qu'indicateur de marché
- 4.1.3. Avantages et inconvénients des économies ludiques

4.2. Altcoins

- 4.2.1. Principales caractéristiques et différences par rapport au Bitcoin
- 4.2.2. Impact sur le marché
- 4.2.3. Analyse des projets contraignants

4.3. Ethereum

- 4.3.1. Caractéristiques principales et fonctionnement
- 4.3.2. Projets hébergés et impact sur le marché
- 4.3.3. Avantages et inconvénients des économies ludiques

4.4. Binance Coin

- 4.4.1. Caractéristiques principales et fonctionnement
- 4.4.2. Projets hébergés et impact sur le marché
- 4.4.3. Avantages et inconvénients des économies ludiques

4.5. Stablecoins

- 4.5.1. Caractéristiques
- 4.5.2. Projets fonctionnant sur *Stablecoins*
- 4.5.3. Utilisation des *Stablecoins* dans les économies gamifiées

4.6. Principales Stablecoins

- 4.6.1. USDT
- 4.6.2. USDC
- 4.6.3. BUSD

4.7. Négociation

- 4.7.1. *Trading* dans les économies gamifiées
- 4.7.2. Portefeuille équilibré
- 4.7.3. Portefeuille déséquilibré

4.8. Trading: DCA

- 4.8.1. DCA
- 4.8.2. *Trading* positionnel
- 4.8.3. *Daytrading*

4.9. Risques

- 4.9.1. Formation des prix
- 4.9.2. Liquidité
- 4.9.3. Léconomie mondiale

4.10. Aspect juridique

- 4.10.1. Réglementation minière
- 4.10.2. Droits des consommateurs
- 4.10.3. Garantie et sécurité

Module 5. Réseaux

5.1. La révolution des *Smart Contract*

- 5.1.1. Naissance des *Smart Contract*
- 5.1.2. L'hébergement d'applications
- 5.1.3. La sécurité des processus informatiques

5.2. Metamask

- 5.2.1. Aspects
- 5.2.2. Action sur l'accessibilité
- 5.2.3. Gestion des actifs dans Metamask

5.3. Tron

- 5.3.1. Aspects
- 5.3.2. Applications hébergées
- 5.3.3. Inconvénients et avantages

5.4. Ripple

- 5.4.1. Aspects
- 5.4.2. Applications hébergées
- 5.4.3. Inconvénients et avantages

5.5. Ethereum

- 5.5.1. Aspects
- 5.5.2. Applications hébergées
- 5.5.3. Inconvénients et avantages

5.6. Polygon MAIC

- 5.6.1. Aspects
- 5.6.2. Applications hébergées
- 5.6.3. Inconvénients et avantages

5.7. Wax

- 5.7.1. Aspects
- 5.7.2. Applications hébergées
- 5.7.3. Inconvénients et avantages

5.8. ADA Cardano

- 5.8.1. Aspects
- 5.8.2. Applications hébergées
- 5.8.3. Inconvénients et avantages

5.9. Solana

- 5.9.1. Aspects
- 5.9.2. Applications hébergées
- 5.9.3. Inconvénients et avantages

5.10. Projets et migrations

- 5.10.1. Réseaux appropriés au projet
- 5.10.2. Migration
- 5.10.3. *Crosschain*

Module 6. Métavers

6.1. Métavers

- 6.1.1. Métavers
- 6.1.2. Impact sur l'économie mondiale
- 6.1.3. Impact sur le développement des économies gamifiées

6.2. Formes d'accessibilité

- 6.2.1. VR
- 6.2.2. Ordinateurs
- 6.2.3. Dispositifs mobiles

6.3. Types de Metaverse

- 6.3.1. Métaverse traditionnel
- 6.3.2. Métaverse *Blockchain* Centralisée
- 6.3.3. Métaverse *Blockchain* Décentralisée

6.4. Métaverse en tant qu'espace de travail

- 6.4.1. L'idée de travailler au sein du Métaverse
- 6.4.2. Création de services au sein du Métaverse
- 6.4.3. Points critiques à prendre en compte dans la génération d'emplois

6.5. Métaverse comme espace de socialisation

- 6.5.1. Systèmes d'interaction entre utilisateurs
- 6.5.2. Mécanismes de socialisation
- 6.5.3. Formes de monétisation

6.6. Métaverse en tant qu'espace de divertissement

- 6.6.1. Les espaces de formation dans le métavers
- 6.6.2. Modes de gestion des espaces de formation
- 6.6.3. Catégories d'espaces de formation dans les métaverse

6.7. Système d'achat et de location d'espaces dans le Métaverse

- 6.7.1. *Lands*
- 6.7.2. Enchères
- 6.7.3. Vente directe

6.8. *Second Life*

- 6.8.1. *Second Life* le pionnier de l'industrie du métaverse
- 6.8.2. Mécanismes de jeu
- 6.8.3. Stratégies de monétisation employées

6.9. *Decentraland*

- 6.9.1. *Decentraland* le métavers le plus rentable jamais enregistré
- 6.9.2. Mécanismes de jeu
- 6.9.3. Stratégies de monétisation employées

6.10. Meta

- 6.10.1. Meta, l'entreprise ayant le plus grand impact dans le développement d'un métavers
- 6.10.2. Impact sur le marché
- 6.10.3. Détails du projet

Module 7. Plateformes Externes**7.1. DEX**

- 7.1.1. Caractéristiques
- 7.1.2. Utilités
- 7.1.3. Mise en œuvre dans les économies gamifiées

7.2. Swaps

- 7.2.1. Caractéristiques
- 7.2.2. Principaux Swaps
- 7.2.3. Mise en œuvre dans les économies gamifiées

7.3. Oracles

- 7.3.1. Caractéristiques
- 7.3.2. Principaux Swaps
- 7.3.3. Mise en œuvre dans les économies gamifiées

7.4. Staking

- 7.4.1. *Liquidity Pool*
- 7.4.2. *Staking*
- 7.4.3. *Exploitation agricole*

7.5. Outils de développement Blockchain

- 7.5.1. *Geth*
- 7.5.2. *Mist*
- 7.5.3. *Truffle*

7.6. Outils de développement Blockchain: Embark

- 7.6.1. *Embark*
- 7.6.2. *Ganache*
- 7.6.3. *Blockchain Testnet*

7.7. Études de Marketing

- 7.7.1. *DefiPulse*
- 7.7.2. *Skew*
- 7.7.3. *Trading View*

7.8. Tracking

- 7.8.1. *Suivi des pièces*
- 7.8.2. *CryptoCompare*
- 7.8.3. *Blackfolio*

7.9. Bots de Tradings

- 7.9.1. *Aspects*
- 7.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
- 7.9.3. *AlgoTrader*

7.10. Outils d'exploitation minière

- 7.10.1. *Aspects*
- 7.10.2. *NiceHash*
- 7.10.3. *What to Mine*

Module 8. Analyse des variables dans les économies gamifiées**8.1. Variables économiques gamifiées**

- 8.1.1. *Avantages de la fragmentation*
- 8.1.2. *Similitudes avec l'économie réelle*
- 8.1.3. *Critères de fragmentation*

8.2. Recherches

- 8.2.1. *Individuels*
- 8.2.2. *Par groupes*
- 8.2.3. *Global*

8.3. Ressources

- 8.3.1. *Pour Game-design*
- 8.3.2. *Tangibles*
- 8.3.3. *Intangibles*

8.4. Entités

- 8.4.1. *Acteurs*
- 8.4.2. *Entités à recours unique*
- 8.4.3. *Entités à recours multiples*

8.5. Sources

- 8.5.1. *Conditions de production*
- 8.5.2. *Localisation*
- 8.5.3. *Taux de production*

8.6. Résultats

- 8.6.1. *Consommables*
- 8.6.2. *Coûts de maintenance*
- 8.6.3. *Time Out*

8.7. Convertisseurs

- 8.7.1. *Convertisseurs*
- 8.7.2. *Manufacture*
- 8.7.3. *Circonstances particulières*

8.8. Échange

- 8.8.1. *Marchés publics*
- 8.8.2. *Marchés privés*
- 8.8.3. *Marchés extérieurs*

8.9. Expérience

- 8.9.1. *Mécanismes de passation des marchés*
- 8.9.2. *Application de la mécanique de l'expérience aux variables économiques*
- 8.9.3. *Pénalités et limites d'expérience*

8.10. Deadlocks

- 8.10.1. *Cycle des Ressources*
- 8.10.2. *Lien entre les économies variables et les Deadlocks*
- 8.10.3. *Appliquer Deadlocks dans les mécanismes de jeu*

Module 9. Systèmes économiques gamifiés

9.1. Systèmes *Free to Play*

- 9.1.1. Caractérisation des économies *Free to Play* et des principaux points de rentabilité
- 9.1.2. Architectures dans les économies *Free to Play*
- 9.1.3. Le design économique

9.2. Les systèmes *Freemium*

- 9.2.1. Caractérisation des économies *Freemium* et principaux points de monétisation
- 9.2.2. Architectures des économies *Play to Earn*
- 9.2.3. Le design économique

9.3. Systèmes *Pay to Play*

- 9.3.1. Caractérisation des économies de type *Pay to Play* et principaux points de monétisation
- 9.3.2. Architecture des économies *Pay to Play*
- 9.3.3. Le design économique

9.4. Systèmes basés sur le *PvP*

- 9.4.1. Caractérisation des économies basées sur le *Pay to play* et principaux points de rentabilité
- 9.4.2. Architecture dans les économies *PvP*
- 9.4.3. Atelier de conception économique

9.5. Système des *Seasons*

- 9.5.1. Caractérisation des économies basées sur les *Seasons* et principaux points de rentabilité
- 9.5.2. L'architecture dans les économies de *Season*
- 9.5.3. Le design économique

9.6. Systèmes économiques des *Sandbox* ou *Mmorpg*

- 9.6.1. Caractérisation des économies basées sur les *Sandbox* et principaux points de rentabilité
- 9.6.2. Architecture des économies *Sandbox*
- 9.6.3. Le design économique

9.7. Système *Trading Card Game*

- 9.7.1. Caractérisation des économies basées sur les *Trading Card Game* et principaux points de rentabilité
- 9.7.2. Architecture des économies basées sur *Trading Card Game*
- 9.7.3. Atelier de conception économique

9.8. Systèmes *PvE*

- 9.8.1. Caractérisation des économies basées sur le *PvE* et principaux points de rentabilité
- 9.8.2. Architecture dans les économies *PvE*
- 9.8.3. Atelier de conception économique

9.9. Systèmes de paris

- 9.9.1. Caractérisation des économies basées sur les paris et principaux points de rentabilité
- 9.9.2. L'architecture dans les économies de paris
- 9.9.3. Le design économique

9.10. Systèmes dépendant d'économies externes

- 9.10.1. Caractérisation des économies dépendantes et principaux points de rentabilité
- 9.10.2. Architecture dans les économies dépendantes
- 9.10.3. Le design économique

Module 10. Analyse des Jeux Vidéo *Blockchain*

10.1. *Star Atlas*

- 10.1.1. Mécanismes de jeu
- 10.1.2. Système économique
- 10.1.3. Utilisabilité

10.2. *Outer Ring*

- 10.2.1. Mécanismes de jeu
- 10.2.2. Système économique
- 10.2.3. Utilisabilité

10.3. *Axie Infinity*

- 10.3.1. Mécanismes de jeu
- 10.3.2. Système économique
- 10.3.3. Utilisabilité

10.4. *Splinterlands*

- 10.4.1. Mécanismes de jeu
- 10.4.2. Système économique
- 10.4.3. Utilisabilité

10.5. *R-Planet*

- 10.5.1. Mécanismes de jeu
- 10.5.2. Système économique
- 10.5.3. Utilisabilité

10.6. *Ember Sword*

- 10.6.1. Mécanismes de jeu
- 10.6.2. Système économique
- 10.6.3. Utilisabilité

10.7. *Big Time*

- 10.7.1. Mécanismes de jeu
- 10.7.2. Système économique
- 10.7.3. Utilisabilité

10.8. *Gods Unchained*

- 10.8.1. Mécanismes de jeu
- 10.8.2. Système économique
- 10.8.3. Utilisabilité

10.9. *Illuvium*

- 10.9.1. Mécanismes de jeu
- 10.9.2. Système économique
- 10.9.3. Utilisabilité

10.10. *Upland*

- 10.10.1. Mécanismes de jeu
- 10.10.2. Système économique
- 10.10.3. Utilisabilité



“

Ce programme vous donnera les clés pour créer des projets à succès tels qu'Axie Infinity et diriger le secteur des crypto-monnaies P2E”

07

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.



08

Profil de nos étudiants

Le Executive Mastère s'adresse aux diplômés de l'université, aux diplômés et aux personnes ayant déjà obtenu l'un des diplômes suivants dans le domaine des sciences sociales et juridiques, de l'administration et de l'économie.

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

Le diplôme de Executive Mastère peut également être obtenu par des professionnels qui, ayant obtenu un diplôme universitaire dans n'importe quel domaine, ont deux ans d'expérience professionnelle dans le domaine du Crypto-Gaming et l'économie Blockchain.





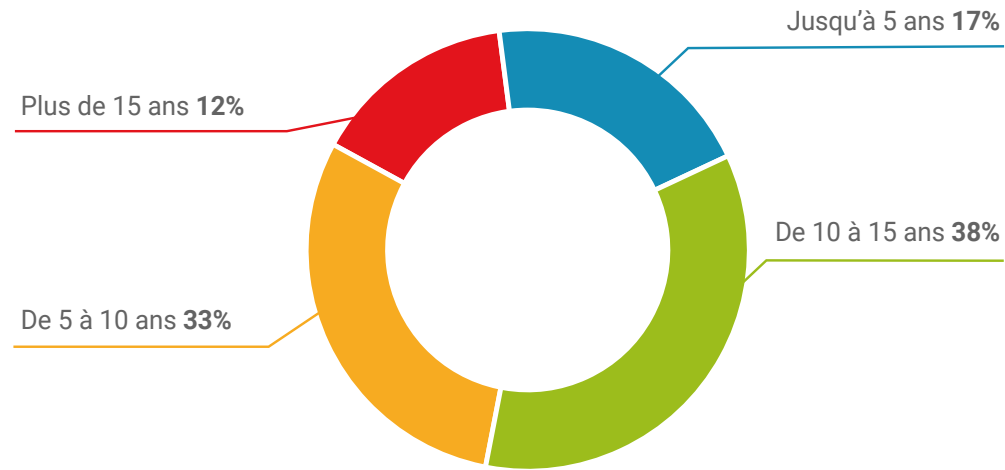
“

Une expérience académique dynamique adaptée à de multiples profils professionnels, mais conçue avec un seul objectif: que tous puissent réussir dans l'environnement Crypto grâce à leur cours"

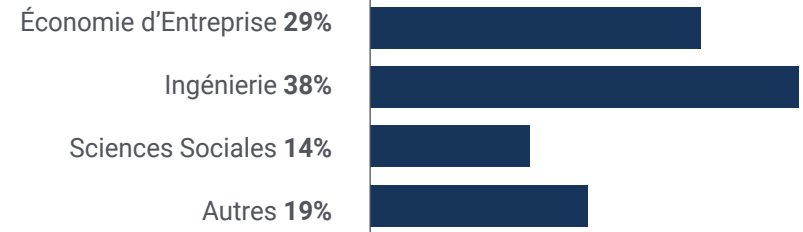
Âge moyen

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

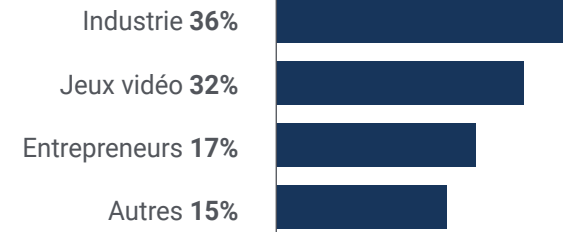
Années d'expérience



Formation



Profil académique



Distribution géographique



Rodrigo González

CEO en *Crypto-Gaming*

"J'ai décidé de m'engager dans cette formation lorsque l'environnement Crypto a commencé à décoller. J'ai toujours aimé les jeux vidéo et j'y ai vu une occasion unique de développer mon propre projet. Grâce à tout ce que j'ai trouvé dans ce programme, j'ai pu réaliser mon rêve d'atteindre le succès entrepreneurial à travers le lancement d'une stratégie gamifiée basée sur l'économie de la Blockchain et la NFT. C'est une expérience que je recommanderais et que je renouvellerais si, à l'avenir, j'envisageais de consacrer ma carrière professionnelle dans un autre domaine"

09

Direction de la formation

TECH donne toujours la priorité à la conception du meilleur personnel enseignant pour chacun de ses diplômés. C'est pourquoi ce Executive Mastère a intégré les meilleurs professionnels du domaine *Crypto-Gaming*, versés dans l'économie de la *Blockchain* et dans la gestion des principaux réseaux informatiques qui existent aujourd'hui. Le corps enseignant est spécialisée dans ce secteur, et connaît en détail les stratégies qui ont donné les meilleurs résultats jusqu'à présent, ce qu'il partagera avec les diplômés afin qu'ils puissent élaborer un plan d'affaires basé sur les tendances du secteur et les techniques les plus efficaces et efficientes.



“

Vous bénéficierez du soutien d'une équipe pédagogique de très haut niveau, qui vous accompagnera tout au long du programme et sera à votre disposition pour répondre à toutes vos questions”

Direction



M. Olmo Cuevas, Alejandro

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



Professeurs

M. Gálvez González, Danko Andrés

- ◆ Conseiller en Économie de la Blockchain et Programmeur
- ◆ Conseiller Commercial à Niide, un projet d'économie gamifiée sur Blockchain
- ◆ Programmeur HTML et CCS dans les projets de didactique de l'apprentissage
- ◆ Cadre Commercial à Movistar et Virgin Mobile
- ◆ Licence en Sciences de l'Éducation à l'Université de Playa Ancha

Mme Gálvez González, María Jesús

- ◆ Conseillère et Assistante Sociale
- ◆ Conseillère de Dideco et Responsable du Département des Femmes de la Municipalité d'El Tabo
- ◆ Professeur à l'Institut Professionnel AIEP
- ◆ Chef du Département Social de la Municipalité d'El Tabo
- ◆ Licence en Travail Social à l'Université Santo Tomás
- ◆ Master en gestion stratégique des personnes et gestion organisationnelle du talent humain
- ◆ Diplôme en économie sociale de l'Université de Santiago du Chili

M. Olmo Cuevas, Víctor

- ◆ Économiste du jeu
- ◆ Co-fondateur, Concepteur de Jeux et Économiste de Jeux à Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Designer Web et Joueur Professionnel
- ◆ Joueur Professionnel de Poker en ligne et Enseignant
- ◆ Designer Graphique à Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Analyste de Projets et Investisseur dans Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Technicien de Laboratoire Chimique
- ◆ Graphiste

10

Impact sur votre carrière

Le parcours de ce Executive Mastère apportera au diplômé à la fois les connaissances et les compétences nécessaires pour maîtriser tout type d'opportunité professionnelle liée à l'environnement *Crypto* avec une spécialisation dans les jeux vidéo et l'économie *Blockchain*. Cela vous permettra de démontrer votre véritable potentiel grâce à la manipulation complète de logiciels et d'outils de pointe, ainsi qu'à la planification réussie de projets DeFi et NFT dans le secteur *Gaming* actuel.



“

L'inscription du programme sur votre CV vous ouvrira les portes d'un avenir professionnel plus prospère, inondé d'opportunités et d'accéder aux postes les plus prestigieux"

Une qualification qui vous donnera accès à un réseau de contacts où vous peut rencontrer des professionnels du monde entier international pour mêmes intérêts que vous.

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

Le Executive Mastère de TECH est un programme intensif qui prépare les étudiants à relever les défis et à prendre des décisions commerciales dans le domaine culturels. Son principal objectif est de favoriser votre épanouissement personnel et professionnel. Vous aider à réussir.

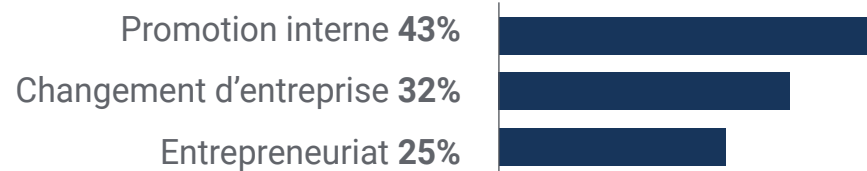
Si vous voulez vous améliorer, réaliser un changement positif au niveau professionnel et interagir avec les meilleurs, c'est l'endroit idéal pour vous.

Une expérience académique qui vous permettra d'augmenter vos chances d'obtenir l'augmentation de salaire à laquelle vous aspirez depuis longtemps.

Heure du changement



Type de changement



Amélioration salariale

L'achèvement de ce programme signifie une augmentation de salaire de plus de **25,3%** pour nos étudiants.



11

Bénéfices pour votre entreprise

La conception de ce Executive Mastère a été réalisée en tenant compte des tendances commerciales du secteur actuel, de sorte que les diplômés qui le réussissent dans son intégralité pourront les mettre en œuvre dans les entités dont ils font partie. En conséquence, ils seront préparés à faire face à toutes sortes de situations, y compris les plus complexes, en développant des stratégies de gestion efficaces, basées sur les techniques les plus performantes et l'utilisation des outils technologiques les plus appropriés pour obtenir les meilleurs résultats à tout moment.



“

Développez votre activité en utilisant les principales applications DeFi et en concevant des portefeuilles rentables basés sur des titres de premier plan tels que Splinterlands ou The Sandbox”

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.



12 Diplôme

Le Executive Mastère en Crypto-Gaming et Économie Blockchain vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Executive Mastère délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Cet **Executive Mastère en Crypto-Gaming et Économie Blockchain** 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 d'**Executive Mastère** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Executive Mastère en Crypto-Gaming et Économie Blockchain**

N.º d'heures officielles: **1.500 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.



Executive Mastère Crypto-Gaming et Économie Blockchain

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Executive Mastère

Crypto-Gaming et Économie Blockchain

M C G E B

