

Executive Mastère Management dans le Métaverse

M M M



Executive Mastère Management dans le Métaverse

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne
- » Dirigé à: Diplômés Universitaires, Licenciés ayant déjà obtenu l'une des qualifications dans le domaine des Sciences Sociales et Juridiques, Administratives et Commerciales, ainsi que les professionnels de la Technologie qui cherchent à élargir leur champ d'action et leur champ d'action dans un secteur qui offre de nombreuses possibilités pour l'avenir.

Accès au site web: www.techtute.com/fr/ecole-de-commerce/master/master-management-metaverse

Sommaire

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 40

08

Profil de nos étudiants

page 48

09

Direction de la formation

page 52

10

Impact sur votre carrière

page 56

11

Bénéfices pour votre
entreprise

page 60

12

Diplôme

page 64

01

Accueil

Au cours de la dernière décennie, le cyberspace a été envahi par des dizaines de projets basés sur des espaces virtuels qui génèrent des millions de dollars chaque année. De plus, le développement de la réalité augmentée, l'hyperconnectivité et la croissance accélérée du web 3.0 invitent l'utilisateur à entrer dans un univers parallèle. Ce domaine est donc celui où il est facile de réussir si l'on dispose des bonnes compétences. C'est pourquoi ce programme a été créé pour permettre aux diplômés de se spécialiser dans ce domaine grâce à une expérience académique de pointe, dynamique et 100% en ligne. Ainsi, vous maîtriserez les clés pour construire et gérer un Métaverse décentralisé en seulement 12 mois et avec le soutien d'une grande université telle que TECH.



Executive Mastère en Management dans le Métaverse.
TECH Université Technologique

“

Vous voulez élever vos connaissances au niveau d'un géant du Métaverse comme Mark Zuckerberg? Mettez sur un programme qui vous fournira tout ce dont vous avez besoin pour y parvenir en seulement 12 mois"

02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande École de Commerce 100% en ligne au monde. Nous sommes une École de Commerce d'élite, fondée sur un modèle de normes académiques très exigeantes. Un centre de formation hautement performant, de renommée internationale concernant la préparation aux techniques de management.



“

Nous sommes une université à la pointe de la technologie et nous mettons toutes nos ressources à votre disposition pour vous aider à réussir”

À TECH Université Technologique



Innovation

Nous mettons à votre disposition un rigoureux modèle d'apprentissage en ligne qui associe les dernières technologies éducatives à la plus grande rigueur pédagogique. Une méthode unique, mondialement reconnue, qui vous procurera les clés afin d'être en mesure d'évoluer dans un monde en constante mutation, où l'innovation doit être le principale défi de tout entrepreneur.

"Les Success Stories de Microsoft Europe" pour avoir intégré dans nos programmes l'innovant système de multi-vidéos interactives.



Exigence maximale

Notre critère d'admission n'est pas économique. Pour étudier chez nous, il n'est pas nécessaire de faire un investissement démesuré. Cela dit, pour être diplômé(e) TECH, nous pousserons votre intelligence et vos capacités de résolution de problèmes à leur limite. Nos critères académiques sont très élevés...

95%

des étudiants de TECH finalisent leurs études avec succès



Networking

Des professionnels de tous les pays collaborent avec TECH, ce qui vous permettra de créer un vaste réseau de contacts qui vous sera particulièrement utile pour votre 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 l'environnement des affaires. Une opportunité de mettre en valeur vos aspirations et votre 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 pourrez vous familiariser avec 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 de TECH sont issus de plus de 200 nationalités.

À TECH nous visons l'excellence et pour cela, nous possédons des caractéristiques qui nous rendent uniques:



Analyse

Nous explorons votre sens critique, votre capacité à remettre les choses en question, votre aptitude à résoudre les problèmes ainsi que vos compétences interpersonnelles.



Excellence académique

Nous mettons à votre disposition la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne. L'université combine la méthode *Relearning* 100% (la méthode d'apprentissage de troisième cycle la plus reconnue au niveau international) avec les "case studies" de Harvard Business School. 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. TECH dispose de plus de 10.000 certificats universitaires en français. Et dans la nouvelle économie, **volume + technologie = prix de rupture**. De cette façon, nous veillons à ce que les études ne soient pas aussi coûteuses que dans une autre université.



Apprenez avec les meilleurs

Pendant les cours, notre équipe d'enseignants explique 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 universitaire"

03

Pourquoi notre programme?

Choisir de vous former chez TECH signifie multiplier vos chances de réussir professionnellement dans le domaine du management des entreprises.

C'est un défi qui requiert des efforts et du dévouement, mais qui vous offre la possibilité d'un avenir prometteur. Vous apprendrez auprès de la meilleure équipe pédagogique et avec la méthodologie éducative la plus flexible et la plus innovante qu'il soit.



“

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 vous apportera une multitude de bénéfices aussi bien professionnels que personnels, dont les suivants:

01

Cela marquera un véritable tournant dans votre carrière

Nous vous offrons l'opportunité d'être maître de votre avenir et de développer tout votre potentiel. En étudiant ce programme vous allez acquérir les compétences nécessaires pour apporter un changement positif à votre carrière en peu de temps.

70% des participants de cette formation connaissent une évolution positive de leur carrière en moins de deux ans.

02

Vous acquerez une vision stratégique et globale de l'entreprise

Vous allez acquérir une vision approfondie du management ce qui vous permettra de comprendre la façon dont chaque décision affecte les différents départements fonctionnels de l'entreprise.

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

03

Vous vous ferez une place parmi les cadres supérieurs de l'entreprise

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

Nous vous formerons concernant les dernières tendances, avancées et stratégies afin que vous soyez en mesure de mener à bien votre travail professionnel dans un environnement en perpétuel évolution.

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

05

Vous aurez accès à un important réseau de contacts

Nous vous mettons en relation avec des professionnels comme vous. Ayant des aspirations similaires et ayant la même envie de progresser. Vous serez en relation avec différents partenaires, clients et fournisseurs.

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

06

Développer des projets d'entreprise de manière rigoureuse

Vous allez acquérir une vision stratégique approfondie qui vous aidera à développer votre propre projet tout en tenant compte des différents domaines de l'entreprise.

20% de nos étudiants développent leur propre idée entrepreneuriale.

07

Vous améliorerez vos *soft skills* ainsi que vos compétences en matière de management

Nous vous accompagnons dans l'application et dans le développement de vos connaissances ainsi que dans l'amélioration de vos compétences interpersonnelles afin de devenir un leader qui fait 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

Nous vous offrons la possibilité d'intégrer une communauté de managers d'élite, de grandes entreprises, d'institutions renommées et de professeurs hautement 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 multiples opportunités commerciales qui découlent du Métaverse sont la raison pour laquelle TECH a jugé nécessaire de développer un programme qui permet aux professionnels concernés par ce domaine d'acquérir des connaissances spécialisées et utiles sur les subtilités du Métaverse. C'est pourquoi l'objectif du Executive Mastère est de fournir aux étudiants les connaissances les plus exhaustives et les plus innovantes sur les environnements virtuels, leurs besoins technologiques et les exigences du marché actuel. Ainsi, ils pourront inscrire dans leur profil professionnel leur aptitude à diriger tout projet lié à ce domaine en toute garantie de succès.

“

Vous souhaitez maîtriser les dispositifs électroniques qui permettent de vivre l'expérience du Métaverse? Alors ne cherchez pas plus loin: ce Executive Mastère vous le permettra, et vous apportera bien plus encore"

TECH fait sien les objectifs de ses étudiants.
Ils travaillent ensemble pour les atteindre.

Le **Executive Mastère en Management dans le Métaverse** formera les étudiants à:

01

Examiner l'importance des valeurs de la Blockchain dans un nouveau monde virtuel

04

Déterminer les obstacles et le potentiel de la RV et l'IA

02

Approfondir les opportunités que la Blockchain nous offre en tant qu'utilisateurs du Métaverse

03

Fonder le Web 3.0 en tant que composante essentielle de la création d'un Métaverse

05

Acquérir une compréhension générale du paysage financier traditionnel, de ses lacunes et de ses points forts



06

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

08

Développer la capacité à comprendre les concepts de programmation avancés



09

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

07

Acquérir une compréhension spécialisée du paysage technologique actuel appliqué au Web3 et au Métaverse

10

Établir comment les jeux vidéo multijoueurs en ligne sont apparus et ce qu'ils ont apporté en devenant populaires, ainsi que les expériences qu'ils ont transférées dans les environnements virtuels actuels

11

Développer les capacités des entreprises dans le Métaverse des différents secteurs et industries

14

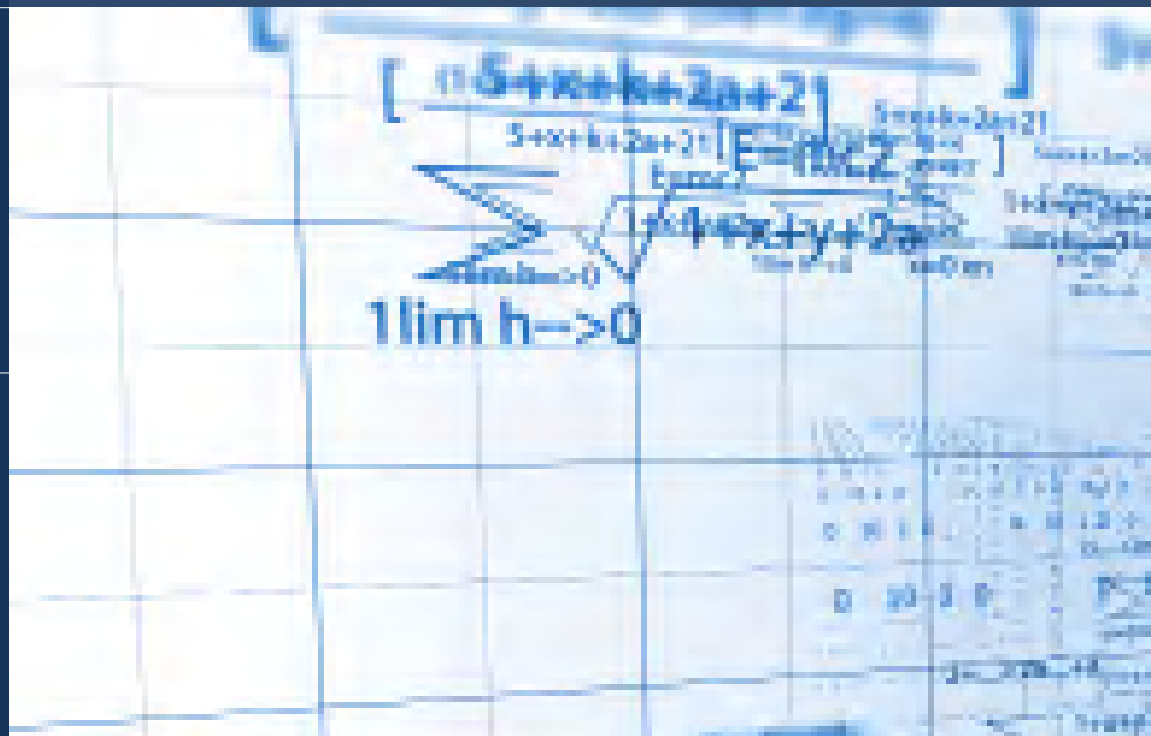
Examiner le rôle des communautés dans l'évolution de l'écosystème

12

Analyser différentes actions à impact social pouvant être reproduites dans le monde réel

13

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



15

Structurer un plan marketing dans un nouvel univers

16

Développer des stratégies marketing dans le Métaverse

17

Créer une structure définie pour le fonctionnement et l'application du métavers dans tous les domaines où il sera développé

18

Identifier les opportunités que l'application du Métaverse pose au niveau personnel, sociétal et commercial



05

Compétences

Ce programme et son caractère multidisciplinaire permettent à TECH d'offrir une expérience académique 100% en ligne grâce à laquelle le diplômé pourra, de manière garantie, perfectionner et élargir son catalogue de compétences professionnelles. Vous disposerez d'une multitude de cas d'utilisation basés sur des situations professionnelles réelles de sorte que, grâce à une résolution efficace des problèmes, vous mettrez vos compétences en pratique et appliquerez les stratégies et les lignes directrices qui vous permettront d'améliorer considérablement vos compétences en matière de leadership en seulement 12 mois.



“

Ce programme est idéal pour perfectionner vos compétences en matière de commercialisation de produits et de services en reliant le monde réel au monde virtuel dans le plus pur style Meta”

01

Décrypter les opportunités commerciales pour les utilisateurs et les organisations

02

Naviguer du Web 3.0 au metaverse

03

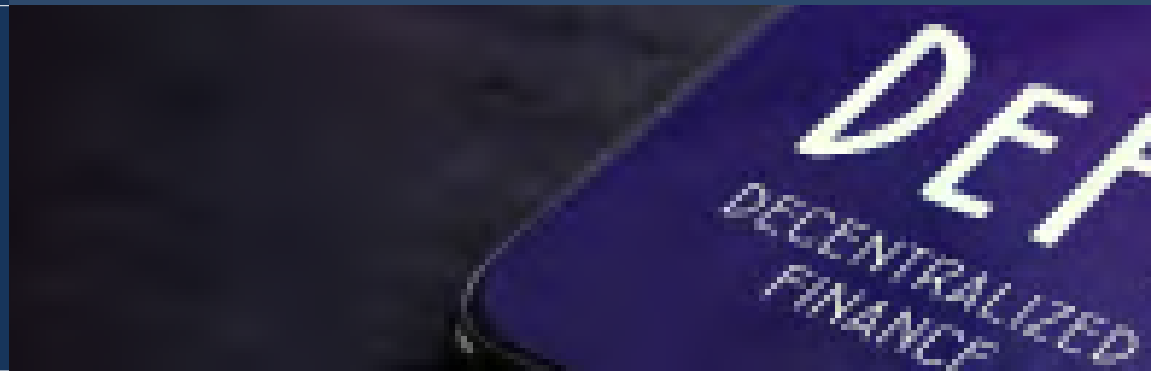
Examiner la législation qui sous-tend les metaverses

04

Analyser les différents types d'identité numérique à la base d'un metaverse

05

Décrypter le rôle des données dans le metaverse



06

Transformer les cas d'utilisation de la *Blockchain* en valeur pour les utilisateurs du Métaverse

08

Découvrir le fonctionnement des principales plateformes de l'écosystème

09

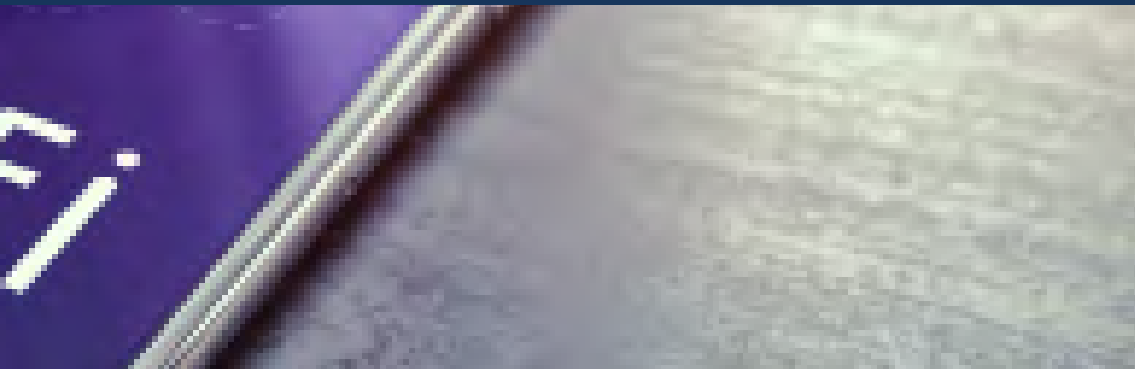
Évaluer les possibilités d'interconnexion entre les plateformes et les fournisseurs dans l'écosystème du Métaverse

07

Développer les concepts fondamentaux de la finance décentralisée

10

Améliorer la capacité de projection des technologies actuelles dans l'avenir



11

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 l'entreprise

14

Établir les avantages et les défis auxquels les marques sont confrontées en exploitant le Métaverse

12

Appliquer les outils fournis par la technologie d'aujourd'hui pour créer des synergies entre des marchés de niche tels que les *e-Sports* et le Métaverse



13

Justifier pourquoi le *Business to Avatar* est le premier modèle d'entreprise pour les marques

15

Distinguer les acteurs de l'écosystème et comprendre leur fonction

16

Approfondir les projets développant des Métaverse en collaboration avec un écosystème

18

Développer de nouvelles capacités de rupture

19

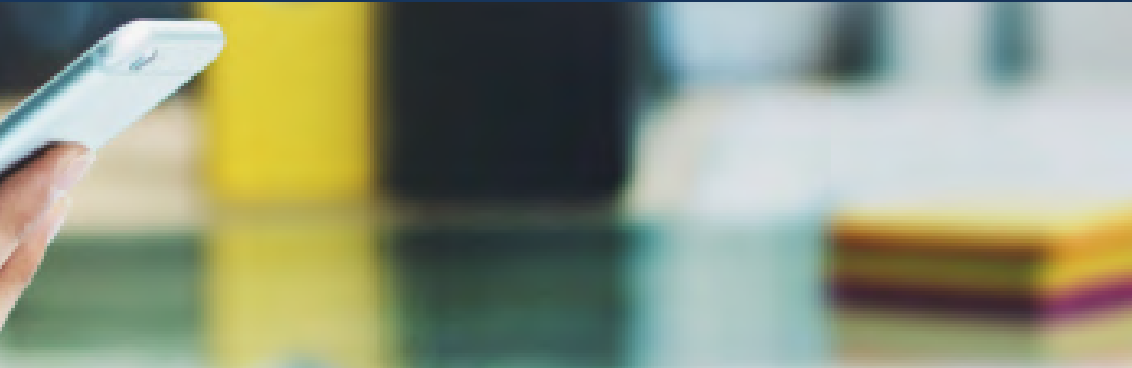
Améliorer les idées déjà établies pour le Métaverse et être capable de trouver des solutions aux défis actuellement rencontrés dans son développement

17

Monétiser le metaverse

20

Pouvoir réagir aux implications sociales et psychologiques du Métaverse dans le présent et renforcer cette connaissance comme base pour les problèmes futurs dans ces domaines



06

Structure et contenu

TECH est pionnière dans le secteur universitaire dans l'application de la méthodologie du *Relearning* pour le développement de ses programmes. Cette stratégie pédagogique consiste à réitérer les concepts les plus importants tout au long du programme, afin que l'étudiant procède à une acquisition naturelle et progressive des connaissances. Ainsi, compte tenu de la qualité et du volume du matériel fourni, ce Executive Mastère est la meilleure option académique que les diplômés peuvent choisir pour se spécialiser dans l'environnement Métaverse et dans la gestion de projets liés aux mondes virtuels.



“

TECH vous offre avec ce Executive Mastère en Management dans le Métaverse, afin que vous puissiez développer vos projets efficacement et sans contraintes administratifs"

Plan d'étude

Pour l'élaboration du Executive Mastère en Management dans le Métaverse, TECH a tenu compte des recommandations de l'équipe enseignante composée de professionnels du secteur, qui connaît en détail ses spécifications et les exigences que les diplômés doivent remplir pour réussir. Cela a permis de concevoir un diplôme multidisciplinaire, de pointe et intensif qui vous préparera à relever des défis et à prendre des décisions complexes dans le monde des affaires de l'industrie du *Gaming*.

Cette expérience académique se compose de 1.500 h de contenu diversifié, comprenant le meilleur contenu et des cas d'utilisation dans le Métaverse, sans oublier le matériel complémentaire que l'étudiant peut consulter pour approfondir les différentes sections du programme de manière personnalisée. Vous pourrez approfondir des aspects tels que les clés de la construction d'un Métaverse décentralisé, les modèles d'entreprise qui ont fait leurs preuves dans ce secteur et les principaux acteurs impliqués dans un projet virtuel.

Vous acquerez 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. Ce programme est donc une opportunité académique unique de devenir le prochain Mark Zuckerberg en seulement 12 mois de formation et 100% en ligne. Ce programme se déroule sur 12 mois et est divisé en 10 modules:

| | |
|-------------------|---|
| Module 1. | Web 3.0 Les bases du Métaverse |
| Module 2. | Métaverse |
| Module 3. | Blockchain: la clé de la construction d'un Métaverse décentralisé |
| Module 4. | Financement et investissement décentralisés (DeFi) dans le Métaverse |
| Module 5. | Technologies avancées pour le développement du Métaverse |
| Module 6. | Industrie du <i>Gaming</i> et e-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse |
| Module 7. | Modèles commerciaux Cas d'utilisation en Métaverse |
| Module 8. | Ecosystème du Métaverse et principaux acteurs |
| Module 9. | Marketing dans le Métaverse |
| Module 10. | Situation actuelle dans la course à la construction du futur Métaverse |

Où, quand et comment se déroule la formation?

TECH offre la possibilité de développer ce Executive Mastère en Management de Métaverse 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. Web 3.0 Les bases du Métaverse

1.1. Internet De ARPAnet au WWW

- 1.1.1. ARPAnet. Origine militaire du web
- 1.1.2. Protocoles et moteurs de recherche actuels
- 1.1.3. La révolution numérique Réseaux sociaux et commerce électronique

1.2. Du Web 2.0 au Web 3.0

- 1.2.1. Interaction et caractère social du Web
- 1.2.2. Paradigme de la décentralisation et de l'omniprésence
- 1.2.3. Web sémantique et intelligence artificielle

1.3. Le Web 3.0. Bonnes pratiques

- 1.3.1. Sécurité et vie privée
- 1.3.2. Transparence et décentralisation
- 1.3.3. Rapidité et accessibilité

1.4. Le Web 3.0. Applications

- 1.4.1. Siri et les nouveaux modèles d'assistants virtuels
- 1.4.2. Wolfram Alpha ou l'alternative Web 3.0 à Google
- 1.4.3. Second Life Environnements 3D avancés

1.5. Le rôle des entreprises technologiques dans le Web 3.0

- 1.5.1. De Facebook à Meta
- 1.5.2. Hyperfinance et entreprises sans CEO
- 1.5.3. "Métaverse Standards Forum" et Web 5.0

1.6. Réglementation et conformité du Web 3.0

- 1.6.1. Utilisateurs finaux du Web 3.0
- 1.6.2. Modèles commerciaux des utilisateurs et organisations
- 1.6.3. Réglementation et conformité

1.7. Le web 3.0 dans les entreprises: impact

- 1.7.1. Impact du Web 3.0 sur les entreprises
- 1.7.2. Relation sociale entre les marques et les utilisateurs
- 1.7.3. Le commerce électronique, le prochain niveau

1.8. Passage au Web 3.0. Nouvel environnement de relations sociales entre les marques et les utilisateurs

- 1.8.1. Fraude et risques associés
- 1.8.2. Nouvel environnement de relations sociales entre les marques et les utilisateurs
- 1.8.3. L'impact environnemental

1.9. Les nomades numériques Architectes du Web 3.0

- 1.9.1. Nouveaux utilisateurs, nouveaux besoins
- 1.9.2. Les nomades numériques, architectes du Web 3.0
- 1.9.3. Web 3.0 Contributions

1.10. Pas de Web 3.0, pas de Métaverse

- 1.10.1. Web 3.0 et Métaverse
- 1.10.2. Environnement virtuel: technologies exponentielles
- 1.10.3. Web 3.0, connexion avec le monde physique: le succès

Module 2. Le Métaverse

2.1. Économie dans le Métaverse: cryptomonnaies et Tokens Non Fongibles (NFT)

- 2.1.1. Cryptomonnaies et NFT Évolution de l'économie dans le Métaverse
- 2.1.2. Économie numérique
- 2.1.3. Interopérabilité pour une économie durable

2.2. Métaverse et Web 3.0 dans l'espace des cryptomonnaies

- 2.2.1. Métaverse & Web 3.0
- 2.2.2. Technologie décentralisée
- 2.2.3. *Blockchain*, la base du Web 3.0 et du Métaverse

2.3. Technologies avancées pour le Métaverse

- 2.3.1. Réalité augmentée et réalité virtuelle
- 2.3.2. Intelligence artificielle
- 2.3.3. IoT

2.4. Gouvernance d'entreprise: la législation internationale dans le Métaverse

- 2.4.1. La FED
- 2.4.2. Législation dans le Métaverse
- 2.4.3. Exploitation minière

2.5. Identité numérique des personnes, des biens et des entreprises

- 2.5.1. Réputation en ligne
- 2.5.2. Protection
- 2.5.3. Impact de l'identité numérique dans le monde réel

2.6. Nouveaux canaux de vente

- 2.6.1. *Business to avatar*
- 2.6.2. Amélioration de l'expérience des utilisateurs
- 2.6.3. Produits, services et contenu dans le même environnement

2.7. Expériences basées sur des idéaux, croyances et des goûts

- 2.7.1. L'intelligence artificielle comme force motrice
- 2.7.2. Des expériences adaptées à l'individu
- 2.7.3. Le pouvoir de la manipulation de masse

2.8. VR, AR, AI & IoT

- 2.8.1. Technologies avancées Succès du Métaverse
- 2.8.2. Expérience immersive
- 2.8.3. Analyse technologique Utilisations

2.9. Aspects clés du metaverse: présence, interopérabilité, normalisation

- 2.9.1. Interopérabilité Premier commandement
- 2.9.2. Standardisation des Métaverse pour un bon fonctionnement
- 2.9.3. Les Métaverse du Métaverse

2.10. Real Estate dans le Métaverse

- 2.10.1. Méthode du levier dans le Métaverse
- 2.10.2. Commerce sans frontières dans les espaces virtuels
- 2.10.3. Réduction des échanges dans les espaces physiques

Module 3. Blockchain: la clé de la construction d'un Métaverse décentralisé

3.1. Bitcoin

- 3.1.1. Satoshi Nakamoto
- 3.1.2. L'impact du Bitcoin sur le contexte économique, politique et social
- 3.1.3. L'écosystème du Bitcoin Cas d'utilisation

3.2. Blockchains publiques ou privées Nouveau modèle de gouvernance

- 3.2.1. *Blockchains* publiques ou privées
- 3.2.2. *Blockchain*. Modèle de gouvernance
- 3.2.3. *Blockchain* Cas d'utilisation

3.3. Blockchain La valeur des données

- 3.3.1. La valeur des données dans un nouveau paradigme numérique
- 3.3.2. La contribution de la Blockchain aux données et à leur valeur
- 3.3.3. Technologies avancées pour travailler avec des données gouvernées

3.4. Décentralisation et automatisation du Métaverse

- 3.4.1. Décentralisation et automatisation
- 3.4.2. Réponse technologique aux besoins des utilisateurs
- 3.4.3. Les entreprises du futur

3.5. Le modèle de gouvernance du Métaverse à travers les DAO

- 3.5.1. Valeur des DAO pour le Métaverse
- 3.5.2. Les DAO Règles du jeu transparentes pour l'utilisateur
- 3.5.3. DAO qui apportent de la valeur au Métaverse

3.6. Propriété et valeur des actifs numériques et tokenisation

- 3.6.1. La valeur des *Non Fungible Tokens* (NFT)
- 3.6.2. La tokenisation d'actifs physiques ou virtuels
- 3.6.3. Actifs numériques dans le Métaverse Cas d'utilisation

3.7. L'économie du Métaverse

- 3.7.1. Stocker et échanger de la valeur avec les cryptomonnaies
- 3.7.2. Modèles commerciaux des utilisateurs et organisations
- 3.7.3. Les finances du Métaverse renforcées par *Blockchain*

3.8. Identité numérique

- 3.8.1. Certification de l'identité numérique
- 3.8.2. Avatars dans le Métaverse
- 3.8.3. Utilisateurs et organismes Identité numérique

3.9. Smart Contracts, DApps et Cryptoverse

- 3.9.1. Monde réel vs. Monde virtuel Réinventer leurs activités
- 3.9.2. Applications décentralisées
- 3.9.3. *Blockchain* appliquée Nouvel univers de possibilités

3.10. Le Métaverse Nouvel Internet

- 3.10.1. Réinventer l'internet grâce au Métaverse
- 3.10.2. Nouvel environnement économique et social
- 3.10.3. Connecter le monde physique et le monde virtuel

Module 4. Financement et investissement décentralisés (DeFi) dans le Metaverse**4.1. La finance décentralisée (DeFi) dans le Métaverse**

- 4.1.1. Financement décentralisé
- 4.1.2. Le financement dans un environnement décentralisé
- 4.1.3. Application de la finance décentralisée

4.2. Concepts financiers avancés appliqués à DeFi

- 4.2.1. Masse monétaire et inflation
- 4.2.2. Volume et marge commerciale
- 4.2.3. Garantie et rendement

4.3. Modèles d'entreprise DeFi appliqués au Métaverse

- 4.3.1. *Lending et Yield Farming*
- 4.3.2. Systèmes de paiement
- 4.3.3. Services bancaires et d'assurance

4.4. Plateformes DeFi appliquées au Métaverse

- 4.4.1. DEXes
- 4.4.2. *Wallets*
- 4.4.3. Outils d'analyse

4.5. Cash Flow dans les projets DeFi axés sur le Métaverse

- 4.5.1. *Cash Flow* dans les projets DeFi
- 4.5.2. Sources de *Cash Flow*
- 4.5.3. Volume vs. Marge

4.6. Token Economics Utilité dans le Métaverse

- 4.6.1. *Token Economics*
- 4.6.2. Utilité de *Token*
- 4.6.3. Sostenibilidad del *Token*

4.7. Gouvernance DeFi focalisée dans le Métaverse

- 4.7.1. Gouvernance DeFi
- 4.7.2. Modèle de gouvernance
- 4.7.3. DAO

4.8. Méthode du DeFi dans le Métaverse

- 4.8.1. Synergies entre DeFi et Métaverse
- 4.8.2. Valeur du DeFi dans le Métaverse
- 4.8.3. Croissance du Métaverse grâce à DeFi

4.9. DeFi dans le Métaverse: Cas d'utilisation

- 4.9.1. DeFi dans le Métaverse Cas d'utilisation
- 4.9.2. Modèles commerciaux natifs du Web3
- 4.9.3. Modèles commerciaux hybrides

4.10. Futur DeFi dans le Métaverse

- 4.10.1. Acteurs concernés
- 4.10.2. Lignes de développement
- 4.10.3. L'adoption massive

Module 5. Technologies avancées pour le développement du Métaverse

5.1. État de l'art dans le développement du Métaverse

- 5.1.1. Aspects techniques du Web2
- 5.1.2. Technologies de support du Métaverse
- 5.1.3. Aspects techniques du Web3

5.2. Environnement de développement, langages de programmation et Frameworks Web2

- 5.2.1. Environnements de développement Web2
- 5.2.2. Langage de programmation Web2
- 5.2.3. Frameworks Web2

5.3. Environnement de développement, langages de programmation et Frameworks Web3

- 5.3.1. Environnements de développement Web2
- 5.3.2. Langage de programmation Web2
- 5.3.3. Frameworks Web2

5.4. Oracles et MultiChain

- 5.4.1. Onchain vs. Offchain
- 5.4.2. Interopérabilité
- 5.4.3. Multichain

5.5. Moteurs graphiques et softwares de design 3D

- 5.5.1. CPU vs. GPU
- 5.5.2. Moteurs graphiques
- 5.5.3. Logiciels de conception 3D

5.6. Appareils et plateformes

- 5.6.1. Hardware appliqué aux jeux vidéo
- 5.6.2. Plateformes
- 5.6.3. Paysage concurrentiel actuel

5.7. Big data et intelligence artificielle dans le Métaverse

- 5.7.1. Science des données Transformer les données en informations
- 5.7.2. Big Data Stratégie de cycle de vie des données du Métaverse
- 5.7.3. L'intelligence artificielle Personnalisation de l'expérience utilisateur

5.8. Réalité augmentée, réalité virtuelle et réalité mixte du Métaverse

- 5.8.1. Réalités alternatives
- 5.8.2. Réalité augmentée vs. Réalité virtuelle
- 5.8.3. Réalité mixte

5.9. Internet of Things et reconstruction 3D

- 5.9.1. Le 5G et les Réseaux Télécommunications
- 5.9.2. Internet of things
- 5.9.3. Reconstruction 3D

5.10. L'avenir de la technologie. Le Métaverse de 2050

- 5.10.1. Barrières technologiques
- 5.10.2. Voies de développement
- 5.10.3. Métaverse de 2050

Module 6. Industrie du *Gaming* et e-Sports comme porte d'entrée vers le Métaverse

6.1. Le Métaverse à travers les jeux vidéo

- 6.1.1. Expériences interactives
- 6.1.2. Croissance et établissement du marché
- 6.1.3. Maturité de l'industrie

6.2. Le terreau des métaverses actuels

- 6.2.1. MMO
- 6.2.2. Second Life
- 6.2.3. PlayStation Home

6.3. Métaverse multiplateforme Révolution massive du concept

- 6.3.1. Neal Stephenson et son oeuvre Snow Crash
- 6.3.2. De la science-fiction à la réalité
- 6.3.3. Mark Zuxkerberg Meta. La révolution massive du concept

6.4. L'état de l'industrie du jeu vidéo Plateformes ou canaux du Métaverse

- 6.4.1. Les chiffres de l'industrie du jeu vidéo
- 6.4.2. Plateformes ou canaux du Métaverse
- 6.4.3. Projections économiques pour les années à venir
- 6.4.4. Comment tirer parti de la situation favorable de l'industrie

6.5. Modèles commerciaux F2P vs. Premium

- 6.5.1. *Free to play* ou F2P
- 6.5.2. Premium
- 6.5.3. Modèles hybrides Propositions alternatives

6.6. *Play to Earn*

- 6.6.1. Le succès des CryptoKitties
- 6.6.2. Axie Infinity Autres exemples de réussite
- 6.6.3. Attrition de *Play to earn* et création de Play & Earn

6.7. *GameFi*: le paradigme du joueur-investisseur

- 6.7.1. *GameFi*
- 6.7.2. Les jeux vidéo en tant que travail
- 6.7.3. Perturbation du modèle classique de divertissement

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

- 6.8.1. Préjugés des supporters, mauvaise image généralisée
- 6.8.2. Difficultés technologiques et de mise en œuvre
- 6.8.3. Manque de maturité

6.9. Métaverse: interactivité ou non? Expérience ludique

- 6.9.1. Expérience interactive et expérience ludique
- 6.9.2. Types d'expérience dans les Métaverse actuelles
- 6.9.3. Un équilibre parfait entre les deux

6.10. Métaverse pour les e-Sports

- 6.10.1. Difficultés de croissance pour les équipes
- 6.10.2. Métavers: expériences immersives, communautés et clubs exclusifs
- 6.10.3. Monétisation des utilisateurs grâce à la technologie *Blockchain*

Module 7. Modèles commerciaux Cas d'utilisation en Metaverse

7.1. Le Métaverse, un modèle d'entreprise

- 7.1.1. Le Métavers en tant que modèle d'entreprise
- 7.1.2. Risques
- 7.1.3. Changements d'habitudes

7.2. Outils de Marketing et de publicité dans le Métaverse

- 7.2.1. AR&AI Révolution du marketing
- 7.2.2. Commercialisation de la RV
- 7.2.3. Vidéo Marketing
- 7.2.4. Diffusion en direct

7.3. Espaces virtuels pour les entreprises

- 7.3.1. Connecter le monde réel au monde virtuel
- 7.3.2. Métaverse et entreprise Espaces virtuels pour les entreprises
- 7.3.3. Impact de marque et réputation

7.4. Métaverse: éducation et apprentissage perturbateur. Application à l'industrie

- 7.4.1. *E-Learning*
- 7.4.2. Interopérabilité de la formation
- 7.4.3. Web 3 et Métaverse La révolution du marché du travail

7.5. La révolution dans le secteur du tourisme et de la culture

- 7.5.1. VR& AR Nouveau concept de voyage
- 7.5.2. Impact sur le monde réel et virtuel
- 7.5.3. Suppression des barrières géographiques

7.6. Commercialisation de produits et de services en reliant le monde réel au monde virtuel et vice versa

- 7.6.1. Création de nouveaux canaux de vente
- 7.6.2. Améliorer l'expérience de l'utilisateur dans le processus d'achat
- 7.6.3. Consommation de contenu

7.7. Événements dans le Métaverse par le biais d'environnements virtuels

- 7.7.1. Réseau de contenu
- 7.7.2. Nouvelles voies de communication dans l'interaction
- 7.7.3. Portée illimitée

7.8. Gestion et sécurité des données dans le Métaverse

- 7.8.1. Gestion et sécurité Protection des données
- 7.8.2. Interopérabilité des données
- 7.8.3. Traçabilité

7.9. SEO Visuel Positionnement en ligne

- 7.9.1. L'IA, base du nouveau positionnement
- 7.9.2. Valeur ajoutée pour le public
- 7.9.3. Un contenu unique et personnalisé

7.10. DAO dans le Métaverse

- 7.10.1. Adossement à la Blockchain
- 7.10.2. Gouvernance et pouvoir de décision
- 7.10.3. Loyauté de la communauté

Module 8. Ecosystème du Metaverse et principaux acteurs**8.1. Ecosystèmes d'innovation ouverte dans l'industrie du Métaverse**

- 8.1.1. Collaboration dans le développement d'écosystèmes ouverts
- 8.1.2. Ecosystèmes d'innovation ouverte dans l'industrie du Métaverse
- 8.1.3. Impact de l'écosystème dans la croissance du Métaverse

8.2. Projets *Opensource*. Catalyseurs du développement technologique

- 8.2.1. *L'Opensource* comme accélérateur d'innovation
- 8.2.2. Intégration des projets *opensource*. Vision d'ensemble
- 8.2.3. Normes et technologies ouvertes en tant qu'accélérateurs

8.3. Communauté du Web 3.0

- 8.3.1. Le processus de création et de développement des communautés
- 8.3.2. Contribution des communautés au progrès technologique
- 8.3.3. Les communautés les plus pertinentes du Web 3.0

8.4. Réseaux et relations sociales sur le web

- 8.4.1. Technologies facilitant les nouveaux modes de relation entre les personnes
- 8.4.2. Environnements physiques et numériques dans lesquels construire des communautés Web3
- 8.4.3. L'évolution des réseaux sociaux du Web2 vers le Web3

8.5. Utilisateurs, entreprises et écosystème Avancement du Métaverse

- 8.5.1. Les métaverses avec la vision du Web 3.0
- 8.5.2. Les entreprises qui investissent dans le Métaverse
- 8.5.3. L'écosystème qui permet d'offrir une solution complète

8.6. Les créateurs de contenu dans le Métaverse

- 8.6.1. Les nomades numériques
- 8.6.2. Les organisations, bâtisseuses d'un nouveau canal de relations avec les clients
- 8.6.3. *Influencers, Streamers ou Gamers* tels que *Early Adopters*

8.7. Fournisseurs d'expériences dans le Métaverse

- 8.7.1. Canaux de ventes réinventée
- 8.7.2. Expériences immersives
- 8.7.3. Personnalisation équitable et transparente

8.8. Décentralisation et infrastructure technologique dans le Métaverse

- 8.8.1. Technologies distribuées et décentralisées
- 8.8.2. *Proof of Work* vs. *Proof of Stake*
- 8.8.3. Couches technologiques clés pour l'évolution du Métaverse

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

- 8.9.1. L'expérience offerte par les dispositifs technologiques existants
- 8.9.2. Technologies avancées dans le Métaverse
- 8.9.3. La réalité élargie (RX) comme immersion dans le Métaverse

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

- 8.10.1. Incubateurs et accélérateurs pour le développement d'entreprises dans le Métaverse
- 8.10.2. Financement et investissement dans le Métaverse
- 8.10.3. Attraction de la "Smart Capital"

Module 9. Marketing dans le Metaverse

9.1. Le Métaverse Nouvelle plateforme de consommation de contenu publicitaire

- 9.1.1. Le Big Bang Origine de la publicité
- 9.1.2. La sérotonine: le moteur qui fait bouger les avatars
- 9.1.3. L'immédiateté, une nouvelle mesure de la satisfaction

9.2. Redirection du trafic vers Metaverses: passage de *Funnel* à *l'atmosphère de conversion*

- 9.2.1. La publicité comme molécule enveloppant les écosystèmes numériques
- 9.2.2. Les habitants d'un Métaverse
- 9.2.3. Endosphère du Métaverse

9.3. Conversion en métaverses: monétisation des atmosphères

- 9.3.1. Rentabilité
- 9.3.2. Notoriété, conversion, *Retargeting* et fidélisation
- 9.3.3. Le shopping: le carburant du Métaverse

9.4. Barrières des supports publicitaires Traditionnel vs. Métaverse

- 9.4.1. La publicité traditionnelle Supports
- 9.4.2. Métaverse: boucle de support tridimensionnelle
- 9.4.3. Transformation des traditions publicitaires

9.5. Le *funnel* du Métaverse: un entonnoir tridimensionnel

- 9.5.1. Contacts
- 9.5.2. Prospects
- 9.5.3. Clients

9.6. KPI 's en Métaverse: Mesurer l'effet de la publicité dans un espace immersif

- 9.6.1. Attention
- 9.6.2. Intérêts
- 9.6.3. Décision
- 9.6.4. Action
- 9.6.5. Souvenirs

9.7. Publicité dans le Métaverse

- 9.7.1. Développement numérique des sens dans le Métaverse: tromper l'esprit
- 9.7.2. Engager les utilisateurs par des expériences tridimensionnelles inédites
- 9.7.3. Nouveaux médias tridimensionnels

9.8. Les NFT: les nouveaux clubs de fidélité

- 9.8.1. Achat de fidélité
- 9.8.2. La présomption d'exclusivité
- 9.8.3. Le NFT comme identifiant dans le metaverse

9.9. Expériences des consommateurs dans le Métaverse

- 9.9.1. Rapprocher le produit du client
- 9.9.2. Limites des environnements tridimensionnels: les 6 sens
- 9.9.3. Créer des environnements contrôlés

9.10. Cas de réussite en Marketing dans le Métaverse

- 9.10.1. Avatars
- 9.10.2. Économique
- 9.10.3. *Gaming*

Module 10. Situation actuelle dans la course à la construction du futur Métaverse**10.1. Vision du Métaverse par les *Players* de l'industrie**

- 10.1.1. Implantation du Métaverse dans les structures actuelles
- 10.1.2. Entreprises de développement de Métaverse
- 10.1.3. Entreprises établies dans le Métaverse

10.2. Identité numérique et implications sociales et éthiques du Métaverse

- 10.2.1. Identité numériques dans le Métaverse
- 10.2.2. Implications sociales
- 10.2.3. Implications éthiques

10.3. Le Métaverse en dehors du *Gaming*

- 10.3.1. le *Gaming* comme point de contact
- 10.3.2. Les secteurs qui sont là pour rester
- 10.3.3. Réinventer certaines activités

10.4. Environnement de travail et professionnel dans le Métaverse

- 10.4.1. Identification des opportunités d'emploi dans le Métaverse
- 10.4.2. Nouveaux parcours professionnels
- 10.4.3. Adaptation des emplois actuels au Métaverse

10.5. Neuromarketing dans le Métaverse

- 10.5.1. Comportement du consommateur dans le Métaverse
- 10.5.2. Marketing expérientiel
- 10.5.3. Stratégies de Neuromarketing dans le Métaverse

10.6. Métaverse et cybersécurité

- 10.6.1. Menaces en jeu
- 10.6.2. Identification des changements en matière de sécurité numérique dans le Métaverse
- 10.6.3. Cybersécurité réelle dans le Métaverse

10.7. Implications émotionnelles et psychologiques de l'expérience du Métaverse Bonnes pratiques

- 10.7.1. Adaptation à une nouvelle expérience
- 10.7.2. Effets secondaires de l'interaction avec le Métaverse
- 10.7.3. Bonnes pratiques dans le Métaverse

10.8. Adapter le cadre juridique au Métaverse

- 10.8.1. Défis juridiques actuels du Métaverse
- 10.8.2. Changements juridiques nécessaires
- 10.8.3. Contrats, propriété intellectuelle et autres types de relations

10.9. *Roadmap* à court, moyen et long terme du Métaverse

- 10.9.1. *Roadmap* à court terme
- 10.9.2. *Roadmap* à moyen terme
- 10.9.3. *Roadmap* à long terme

10.10. Métaverse, un paradigme pour l'avenir

- 10.10.1. Une opportunité de croissance unique
- 10.10.2. Spécialisation dans le Métaverse
- 10.10.3. Monétiser la virtualité du futur

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.



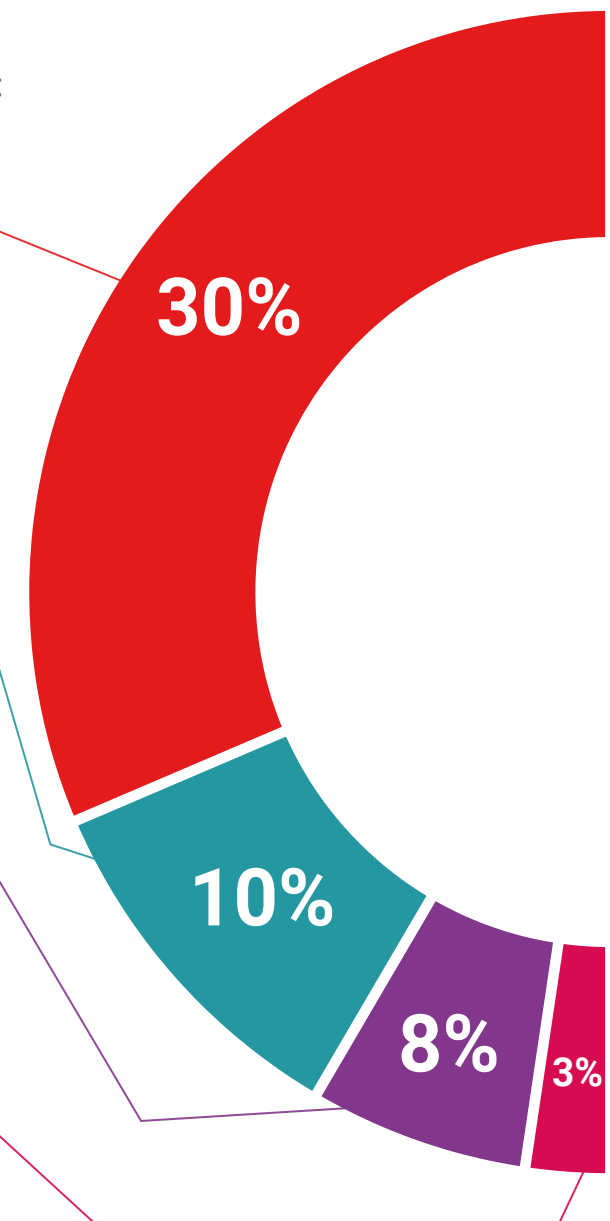
Stages en compétences de gestion

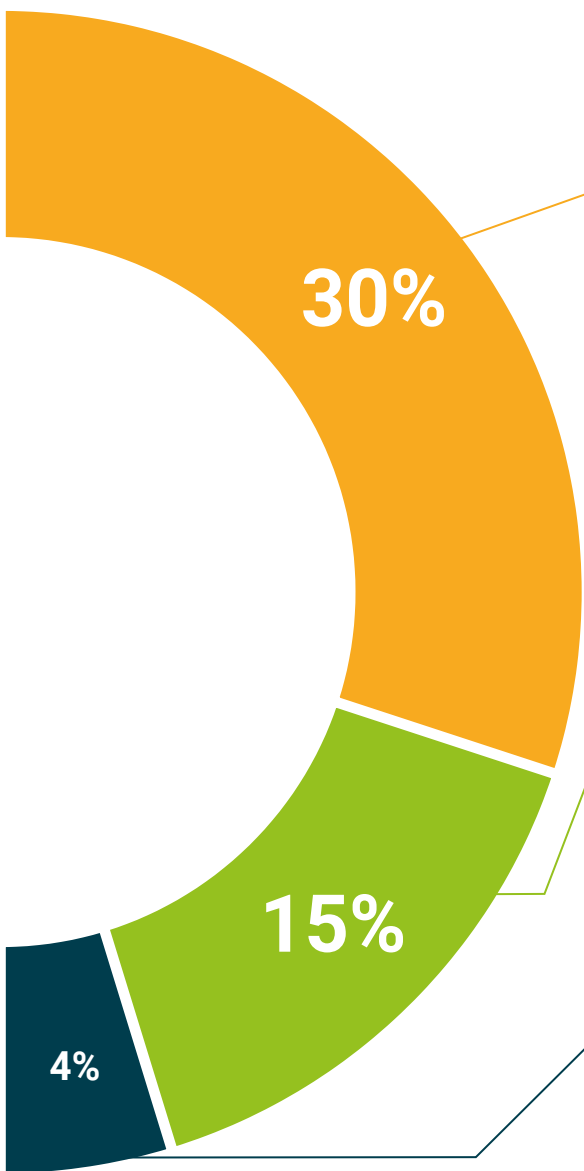
Ceux-ci mèneront des activités visant à développer des compétences de gestion spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et les capacités dont un cadre supérieur a besoin dans le contexte de la mondialisation dans lequel nous vivons.



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 Universitaires, Licenciés ayant déjà obtenu l'une des qualifications dans le domaine des Sciences Sociales et Juridiques, Administratives et Commerciales, ainsi que les spécialistes de l'Ingénierie et des Technologies de l'Information qui s'intéressent au secteur du *Gaming*.

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

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





“

Vous souhaitez vous informer sur l'état actuel de la course à la construction du futur Métaverse? Choisissez cette qualification et découvrez les nouveautés auprès de véritables experts du secteur”

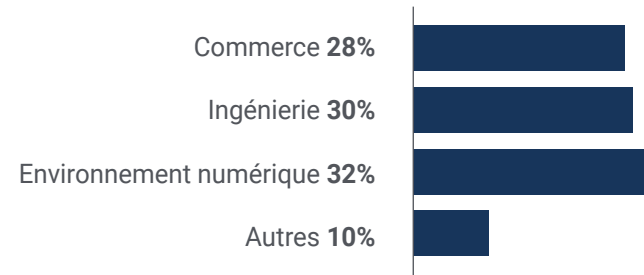
Moyenne d'âge

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

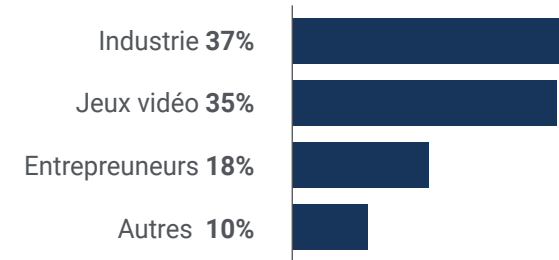
Années d'expérience



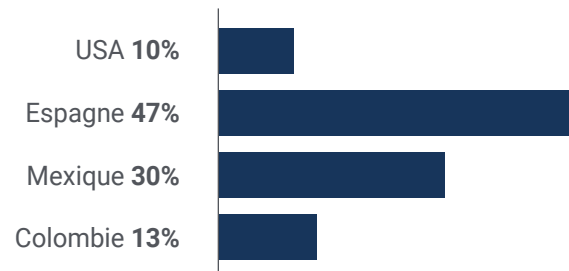
Formation



Profil académique



Distribution géographique



Raúl Rodríguez

Chief Marketing Officer d'une entreprise numérique

"Après avoir suivi ce programme très complet, on sait que l'on peut désormais contribuer à la construction du Métaverse, car on comprend les besoins des utilisateurs et on sait manier les outils qui apportent des solutions technologiques de grande valeur. Par ailleurs, il s'agit d'une expérience académique inégalée, dynamique, divertissante, que je recommanderais sans hésiter à tous les professionnels qui souhaitent se spécialiser dans le Management d'entreprises liées au monde virtuel"

09

Direction de la formation

TECH a sélectionné pour ce Executive Mastère un corps de professionnels de l'environnement virtuel issus de différentes spécialités, ayant une grande expérience de la gestion et de la direction de projets liés au Métaverse, afin de garantir la meilleure expérience académique. Ces spécialistes ont également mené à bien leurs propres projets et ont atteint le plus haut niveau dans leurs domaines respectifs. Ainsi, vous serez en mesure de vous inspirer de leurs stratégies et de les adapter à vos besoins pour propulser votre carrière professionnelle.



“

Quelles sont les universités qui offrent à leurs étudiants une faculté aussi professionnelle que celle que TECH met à votre disposition dans ce programme? Aucune, sans nul doute. Allez-vous saisir cette opportunité de vous rapprocher des meilleurs”

Direttore ospite internazionale

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

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

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

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



M. Schwartz, Andrew

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

“

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

Direction



M. Cavestany Villegas, Íñigo

- ♦ Co-Founder & Head of Ecosystem de Second World
- ♦ Leader de Web3 y Gaming
- ♦ Spécialiste IBM Cloud chez IBM
- ♦ Conseiller de Netspot OTN, Velca et Poly Cashback
- ♦ Professeur des Ecoles de Commerce telles que l'IE Business School et l'IE Human Sciences and Technology
- ♦ Diplôme en Business Administration, IE Business School
- ♦ Master en Business Development à l'Université Autonome de Madrid
- ♦ Spécialiste IBM Cloud
- ♦ Certification IBM Cloud Solution Advisor Professional

Professeurs

M. Cameo Gilabert, Carlos

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

M. López López, Carlos

- ♦ Ingénieur Spécialiste en Administration des Affaires
- ♦ Fondateur et CEO de SecondWorld
- ♦ Fondateur de Netspot Hub
- ♦ Digitalization & Market Research à Cantabria Labs
- ♦ Diplôme de Soins Ingénierie de l'Université Européenne
- ♦ Diplôme en Administration des Affaires de l'IE Business School

M. López-Gasco, Alejandro

- ♦ Co-fondateur de SecondWorld et Chef de Métaverse
- ♦ Co-fondateur de TrueSushi
- ♦ Responsable du Développement des Affaires pour Amazon
- ♦ Licence en Droit et Marketing de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ HSK4 Chinois Mandarin à Beijing Language and Culture Universityrsité de Langue et Culture de Pékin
- ♦ Máster en M&A and Private Equity à IEB
- ♦ Cross Border E-Commerce Bootcamp à Shanghai Normal University

M. Sánchez Temprado, Alberto

- ♦ Project Manager à SecondWorld
- ♦ Game Evaluation Manager à Facebook
- ♦ Game Analyst à PlayGiga
- ♦ Level Designer à BlackChiliGoat Studio
- ♦ Game Designer à Kalpa Games
- ♦ Diplôme de Communication Audiovisuelle de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Game Design à l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Master en Cinéma, Télévision et Communication Audiovisuelle à l'Université Complutense de Madrid

M. Casero García, Marco Antonio

- ♦ Chief Operating Officer à SecondWorld
- ♦ Event Manager à The Pokémon Company International
- ♦ Manager de Metropolis Ab Alea SL
- ♦ PR Comunicacion Manager à Cereal Talent Café
- ♦ Master en Sciences de l'Éducation, Université Rey Juan Carlos
- ♦ Administrateur de Systèmes Informatiques spécialisé dans les Réseaux
- ♦ Master en Gestion Commerciale du CEF Centre d'Etudes Financières
- ♦ Master en Marketing du CEF Centre d'Etudes Financières

M. Fernández Ansorena, Nacho

- ♦ CMO et Co-fondateur de SecondWorld
- ♦ Co-fondateur et Digital Strategy Manage à Polar Marketing
- ♦ Directeur de Projet à PGS Comunicación
- ♦ Co-fondateur et Responsable du Développement à weGroup Solutions
- ♦ Diplôme en Administration et Gestion des Affaires à ESIC

10

Impact sur votre carrière

Ce Executive Mastère en Management dans le Métaverse a été conçu dans le but de fournir à votre carrière professionnelle toutes les ressources qui vous permettront, en 12 mois seulement, d'atteindre vos objectifs professionnels les plus ambitieux dans le secteur des environnements de *Gaming* numériques et virtuels. Par ailleurs, la mention de ce programme dans votre CV constituera un atout distinctif dans tout processus de sélection, car vous pourrez démontrer vos compétences et bénéficier de l'appui d'une grande université telle que TECH.



“

Inscrivez-vous à un programme tel que celui-ci, car il vous permettra d'accéder à un avenir prospère dans l'industrie du jeu grâce à une spécialisation de pointe, dynamique, pluridisciplinaire et innovante”

Vous souhaitez diriger des projets de financement et d'investissement décentralisés dans le Métaverse? Choisissez ce programme et appliquez les techniques les plus efficaces en matière de Cash Flow dans vos stratégies.

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

Le Executive Mastère en Management dans le Métaverse de TECH, est un programme intensif qui prépare le professionnel à relever les défis, et prendre des décisions commerciales dans les environnements numériques et virtuels. Son principal objectif est de favoriser votre épanouissement personnel et professionnel. Vous aider à atteindre la réussite.

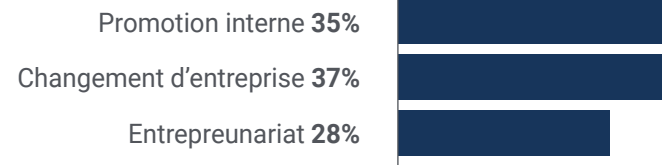
Si vous souhaitez vous améliorer, réaliser un changement positif à un niveau professionnel et relations avec les meilleurs, c'est l'avenir idéal pour vous.

Votre investissement dans ce Executive Mastère sera récompensé par une hausse de salaire notable, à laquelle vous pourrez accéder grâce aux compétences spécialisées acquises dans le programme.

Le moment du changement



Type de changement



Amélioration du salaire

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



11

Bénéfices pour votre entreprise

Le Executive Mastère vous permettra d'acquérir un ensemble unique de connaissances basées sur les dernières avancées, en matière de développement du Métaverse. Ainsi, vous serez en mesure de gérer avec succès tout projet lié aux environnements virtuels, en apportant à votre entreprise une série d'aptitudes et de compétences qui lui permettront de se développer dans l'industrie du *Gaming*.



“

Une opportunité académique unique de placer votre entreprise au même niveau que les géants de l'industrie tels que Nvidia, Epic Games ou Roblox”

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

01

Accroître les talents et le capital intellectuel

Vous apporterez à l'entreprise de nouveaux concepts, stratégies et perspectives susceptibles d'entraîner des changements significatifs dans l'organisation.

02

Retenir les dirigeants à grand 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

Mettre en œuvre des stratégies et des techniques efficaces

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

04

Augmenter les possibilités d' Intervention

Grâce à ce programme, l'entreprise se rapprochera des principaux marchés de l'économie mondiale.



05

Développement de vos propres projets

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

06

Accroître la compétitivité

Ce Executive Mastère permettra aux étudiants d'acquérir les compétences nécessaires pour relever de nouveaux défis et faire progresser l'organisation.

12 Diplôme

Le Executive Mastère en Management dans le Métaverse 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"

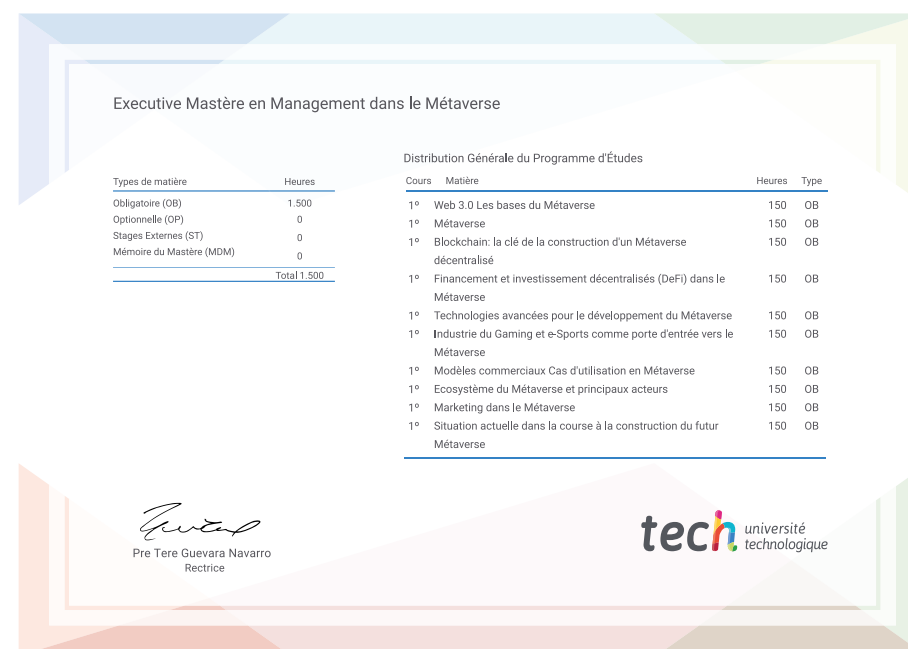
Ce **Executive Mastère en Management dans le Métaverse** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme d'**Executive Mastère** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du contenu le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Diplôme: **Executive Mastère en Management dans le Métaverse**

N.° 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 Management dans le Métaverse

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

Executive Mastère

Management dans le Métaverse

