

# Certificat Avancé

## Entreprises de l'Industrie Gaming et des E-Sports dans le Métavers



## Certificat Avancé

### Entreprises de l'Industrie Gaming et des E-Sports dans le Métavers

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-entreprise-industrie-gaming-e-sports-metavers](http://www.techtitute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-entreprise-industrie-gaming-e-sports-metavers)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 18*

05

Méthodologie

---

*page 24*

06

Diplôme

---

*page 32*

# 01 Présentation

La jeunesse d'aujourd'hui dispose d'un large éventail de divertissements dans le domaine audiovisuel, le *Gaming* s'étant positionnés comme l'une des principales activités de loisirs dans le monde entier. Le but ultime de ce type de produit audiovisuel est de socialiser dans un environnement virtuel. C'est pourquoi la maîtrise de cette industrie n'est pas seulement dans l'intérêt des organisations privées, mais aussi dans celui des professionnels eux-mêmes en tant que citoyens d'un environnement économique et social émergent. C'est pourquoi TECH a mis au point un diplôme qui étudie la situation actuelle de l'industrie des jeux vidéo et les différents modèles commerciaux qu'elle favorise. Dans le même temps, le mode 100% en ligne dans lequel il est enseigné offre flexibilité et facilité à ses utilisateurs, afin qu'ils puissent l'étudier confortablement.





“

*Avec ce Certificat Avancé, vous analyserez l'impact de l'Opensource dans le développement de l'écosystème du Métavers pour devenir un professionnel de ce secteur en seulement 6 mois"*

La forte croissance de l'industrie du jeu représente également un nouveau paradigme pour l'économie. L'industrie du *Gaming* génère ses propres revenus en ligne, favorisant la décentralisation de la finance (DeFi). Pour évoluer en tant que professionnel, dans le cadre de l'éthique de cette profession informatique, une base solide est nécessaire pour soutenir la prise de décision en matière d'investissement dans la *Blockchain* et plus spécifiquement dans les jeux vidéo, sous peine d'entraîner des pertes de capital à grande échelle.

TECH vise à former les professionnels de l'informatique et autres intéressés par le domaine du Métavers, à élargir leurs compétences dans les outils fournis par la technologie actuelle pour créer des synergies entre des marchés spécialisés tels que l'*e-Sports* et le Métavers. En outre, avec ce programme, le spécialiste se plongera dans les tenants et les aboutissants de l'interaction avec les jeux vidéo, ses influences, ses origines et la manière dont ce marché évoluera.

Il s'agit d'une expérience académique 100% en ligne, ce qui permet de la suivre de n'importe où et à n'importe quel moment, de sorte que les étudiants peuvent choisir quand étudier, sans avoir à se fixer un emploi du temps fixe. En outre, les étudiants seront formés à travers des cas réels et avec l'aide des experts les plus consolidés dans le panorama technico-virtuel. De cette façon et après avoir obtenu le diplôme, les étudiants maîtriseront les concepts du Métavers, ce qui leur permettra de s'intégrer dans un marché en plein essor qui déplace des millions de *Tokens* chaque jour. Le tout, avec un apprentissage applicable à de nouveaux scénarios de travail.

Ce **Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie Gaming et des E-Sports dans le Métavers** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Métavers-monnaies, *Blockchain* et *Gaming*
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*C'est votre chance de plonger profondément dans les marchés de la Blockchain pour les jeux vidéo et de voir votre avenir croître de manière exponentielle"*

“

*Maîtrisez les possibilités offertes par les jeux vidéo avec les modèles Play & Earn pour introduire dynamiquement les nouvelles générations à de nouveaux modèles d'affaires et de divertissement"*

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Rejoignez un Certificat Avancé en avec lequel vous pourrez poursuivre votre emploi actuel tout en actualisant vos fonctions d'informaticien au sein de Métavers.*

*Entrez dans un monde émergent qui présente déjà de grands avantages économiques pour les sociétés de jeux et faites partie de cet environnement numérique.*



# 02 Objectifs

Ce Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie Gaming et des E-Sports dans le Métavers a pour objectif principal d'élargir et d'actualiser les connaissances des informaticiens et autres professionnels intéressés par le Métavers. Pour ce faire, TECH Université Technologique propose des contenus multimédias de différents formats, des lectures complémentaires et des simulations de cas réels. De cette manière, avec le soutien du personnel enseignant, les étudiants renforceront leur position en tant que professionnels dans le paradigme du *Gaming* et dans les marchés spécialisés tels que les et le Métavers.



“

*N'attendez plus, participez à la révolution de l'industrie du jeu vidéo et appliquez les différents modèles économiques qui facilitent la viabilité de vos projets"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Générer des connaissances spécialisées sur le Web 3.0
- ◆ Examiner chacun des éléments qui composent un Métavers
- ◆ Développer un Métavers à partir des outils et composants disponibles
- ◆ Analyser l'importance de la *Blockchain* en tant que modèle de gouvernance des données
- ◆ Étayer le lien entre la *Blockchain* et le présent et l'avenir du Métavers
- ◆ Découvrir les cas d'utilisation et l'impact de la finance décentralisée dans le monde actuel et futur
- ◆ Analyser l'évolution de l'industrie du jeu vidéo et les premiers exemples primitifs du Métavers
- ◆ Approfondir les modèles d'affaires classiques, l'état général de l'industrie et la création du concept *GameFi*
- ◆ Établir des synergies entre les *e-Sports* et d'autres écosystèmes de l'industrie du *Gaming* en ce qui concerne les métavers actuels
- ◆ Développer de nouvelles compétences qui permettent à l'étudiant d'identifier les opportunités commerciales dans les différents supports du métavers
- ◆ Identifier et promouvoir tous les canaux de monétisation possibles dans le Métavers
- ◆ Approfondir l'expérience du Métavers à partir d'une perspective différente, en étant capable de comprendre comment tout ce développement potentiel nous affecte et de répondre à toutes les questions concernant son application à moyen et long terme
- ◆ Ancrer le Métavers dans la vie de tous les jours afin de pouvoir en tirer le meilleur parti dans tous les domaines
- ◆ Se préparer à tous les changements que le Métavers pose pour l'avenir et apprendre comment il peut affecter votre vie, votre entreprise ou votre façon d'entrer en relation avec les autres



*S'immerger dans le monde du Métavers, grâce à l'accompagnement de professionnels qui mettent chaque jour leurs connaissances en pratique dans des projets personnels et professionnels"*



## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. L'industrie du *Gaming* et des *e-Sports* comme porte d'entrée vers le Métavers

- ◆ Déterminer les jeux vidéo les plus influents de l'histoire qui ont conduit au concept du Métavers
- ◆ 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 aux environnements virtuels d'aujourd'hui
- ◆ Analyser la situation actuelle de l'industrie des jeux vidéo et les différents modèles commerciaux qui facilitent la viabilité de leurs projets
- ◆ Approfondir la définition du *Play to Earn* afin de comprendre les différences conceptuelles par rapport au modèle *Play & Earn*
- ◆ Comprendre ce que l'on entend par le paradigme du joueur-investisseur afin de pouvoir déterminer et étudier des *Targets* spécifiques au sein de l'industrie
- ◆ Pouvoir distinguer, en détail, les expériences interactives des jeux. Établir les différences entre les deux concepts pour définir les objectifs à atteindre au sein de l'entreprise
- ◆ Être capable d'appliquer les outils fournis par la technologie actuelle pour créer des synergies entre des marchés spécialisés tels que le *e-Sports* et le Métavers

### Module 2. Ecosystème du Métavers et principaux acteurs

- ◆ Analyser l'impact de l' *Opensource* sur le développement de l'écosystème Métavers
- ◆ Examiner le rôle des communautés dans l'évolution de l'écosystème
- ◆ Raisonner sur le nouveau contexte social de l'ère exponentielle
- ◆ Distinguer les acteurs de l'écosystème et comprendre leur rôle
- ◆ Se plonger dans des projets développant des métavers en collaboration avec un écosystème
- ◆ Explorer les opportunités commerciales offertes par les écosystèmes
- ◆ Comprendre la nécessité de créer un écosystème pour offrir une vision complète

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

- ◆ Acquérir une compréhension générale du paysage financier traditionnel, de ses lacunes et de ses points forts
- ◆ Déterminer la motivation pour la finance décentralisée et les solutions qu'elle apporte
- ◆ Développer les concepts fondamentaux de la finance décentralisée
- ◆ Découvrir le fonctionnement des principales plateformes de l'écosystème
- ◆ Examiner les concepts intermédiaires de la finance décentralisée appliqués aux projets Web 3.0
- ◆ Analyser les cas d'utilisation de la finance décentralisée dans le Métavers
- ◆ Développer la capacité à extrapoler les concepts de la finance décentralisée dans le futur dans le Métavers

# 03

## Direction de la formation

TECH Université Technologique a fait appel à une équipe d'experts en *Big Data*, *Gaming* et cyberspace pour enseigner le diplôme et partager toutes leurs connaissances pratiques avec les étudiants. La sélection du cadre d'enseignement dans ce Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie *Gaming* & *e-Sports* dans le Métavers, a été soigneusement étudiée et sélectionnée pour s'assurer que les étudiants développent les dernières techniques de *Gaming* et augmentent leur capacité à maîtriser la structure et la viabilité du monde virtuel.



“

*Voulez-vous faire partie de l'avant-garde professionnelle à la pointe du Métavers? Faites-le avec TECH et son équipe d'experts"*

## Directeur invité international

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

“

*Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”*

## Direction



### M. Cavestany Villegas, Íñigo

- Cofondateur et responsable de l'écosystème chez Second World
- Leader du Web3 et des jeux
- Spécialiste IBM Cloud chez IBM
- Directeur de Netspot OTN, Velca et Poly Cashback
- Conférencier dans des écoles de commerce telles que l'IE Business School ou l'IE Human Sciences and Technology
- Diplôme en administration des affaires à l'IE Business School
- Maîtrise en développement commercial de l'Université autonome de Madrid
- Spécialiste de l'informatique en Cloud IBM
- Certification professionnelle en tant qu'IBM Cloud Solution Advisor



## Professeurs

### M. Sánchez Temprado, Alberto

- ◆ Chef de projet chez SecondWorld
- ◆ Responsable de l'évaluation des jeux chez Facebook
- ◆ Analyste de jeux chez PlayGiga
- ◆ Concepteur de niveaux à BlackChiliGoat Studio
- ◆ Concepteur de jeux à Kalpa Games
- ◆ Diplôme en communication audiovisuelle de l'Université Complutense de Madrid
- ◆ Maîtrise en conception de jeux à l'université Complutense de Madrid
- ◆ Maîtrise en cinéma, télévision et communication audiovisuelle à l'université Complutense de Madrid

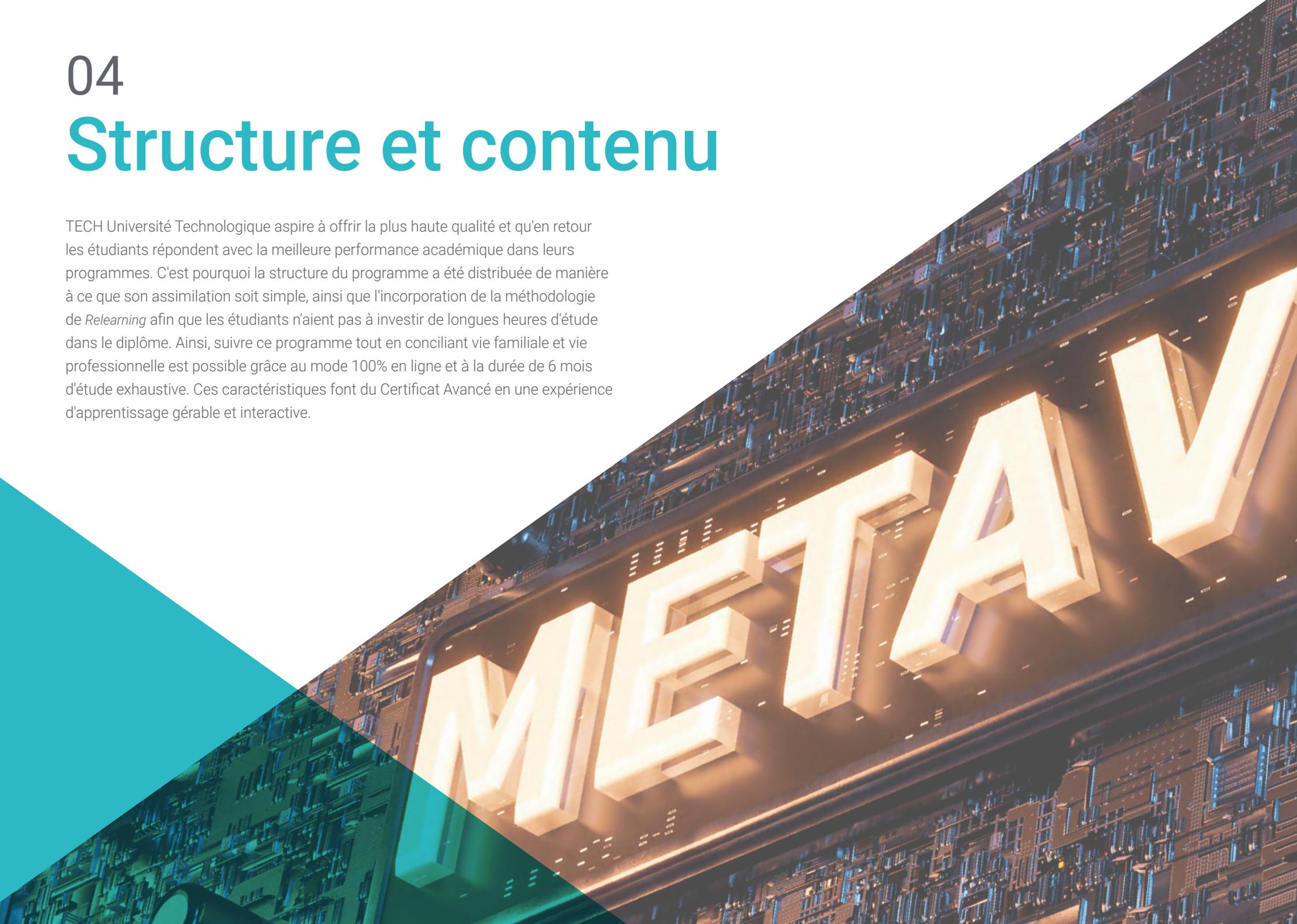
### M. Cameo Gilabert, Carlos

- ◆ Fondateur et directeur de la technologie de Second World
- ◆ Cofondateur de Netspot
- ◆ Cofondateur de Banc
- ◆ Directeur technique de Jovid
- ◆ Développeur Freelance Full Stack
- ◆ Ingénieur Industriel, Université Polytechnique de Madrid
- ◆ Master en Science des données de l'Université Polytechnique de Madrid

# 04

## Structure et contenu

TECH Université Technologique aspire à offrir la plus haute qualité et qu'en retour les étudiants répondent avec la meilleure performance académique dans leurs programmes. C'est pourquoi la structure du programme a été distribuée de manière à ce que son assimilation soit simple, ainsi que l'incorporation de la méthodologie de *Relearning* afin que les étudiants n'aient pas à investir de longues heures d'étude dans le diplôme. Ainsi, suivre ce programme tout en conciliant vie familiale et vie professionnelle est possible grâce au mode 100% en ligne et à la durée de 6 mois d'étude exhaustive. Ces caractéristiques font du Certificat Avancé en une expérience d'apprentissage gérable et interactive.



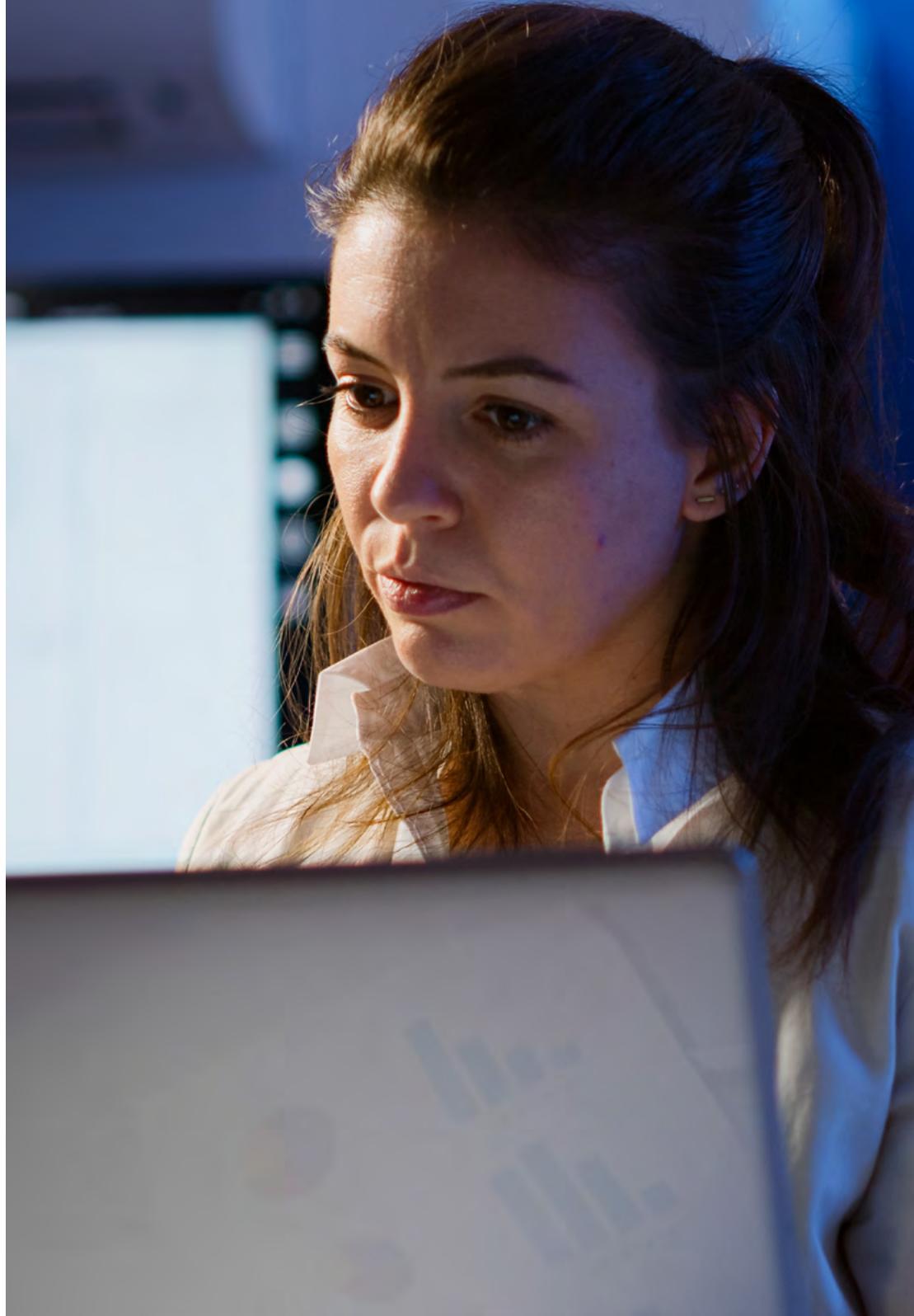
META

“

*Atteignez vos objectifs maintenant, en stimulant votre carrière vers le Métavers et l'industrie du jeu avec la garantie d'agir avec succès dans le scénario d'affaires réel"*

## Module 1. L'industrie du *Gaming* et *e-Sports* comme point d'entrée dans le Métavers

- 1.1. Le Métavers à travers les jeux vidéo
  - 1.1.1. Expériences interactives
  - 1.1.2. Croissance et établissement du marché
  - 1.1.3. Maturité de l'industrie
- 1.2. Le terreau des métaverses d'aujourd'hui
  - 1.2.1. Les MMO
  - 1.2.2. *Second Life*
  - 1.2.3. *PlayStation Home*
- 1.3. Métavers multiplateforme. Révolution massive du concept
  - 1.3.1. Neal Stephenson et son œuvre *Snow Crash*
  - 1.3.2. De la science-fiction à la réalité
  - 1.3.3. Mark Zuckerberg Meta. La révolution massive du concept
- 1.4. L'état de l'industrie du jeu vidéo. Plateformes ou canaux du Métavers
  - 1.4.1. Les chiffres de l'industrie du jeu vidéo
  - 1.4.2. Plateformes ou canaux du Métavers
  - 1.4.3. Projections économiques pour les années à venir
  - 1.4.4. Comment tirer parti de l'excellente santé de l'industrie?
- 1.5. Les modèles économiques: F2P vs. *Premium*
  - 1.5.1. *Free to play* ou F2P
  - 1.5.2. *Premium*
  - 1.5.3. Modèles hybrides. Propositions alternatives
- 1.6. *Play to earn*
  - 1.6.1. Le succès des CryptoKitties
  - 1.6.2. Axie Infinity. D'autres réussites
  - 1.6.3. L'attrition des jeux *Play to earn* et la création de *Play to earn*
- 1.7. *GameFi*: le paradigme du joueur-investisseur
  - 1.7.1. *GameFi*
  - 1.7.2. Les jeux vidéo en tant que travail
  - 1.7.3. Perturbation du modèle classique de divertissement



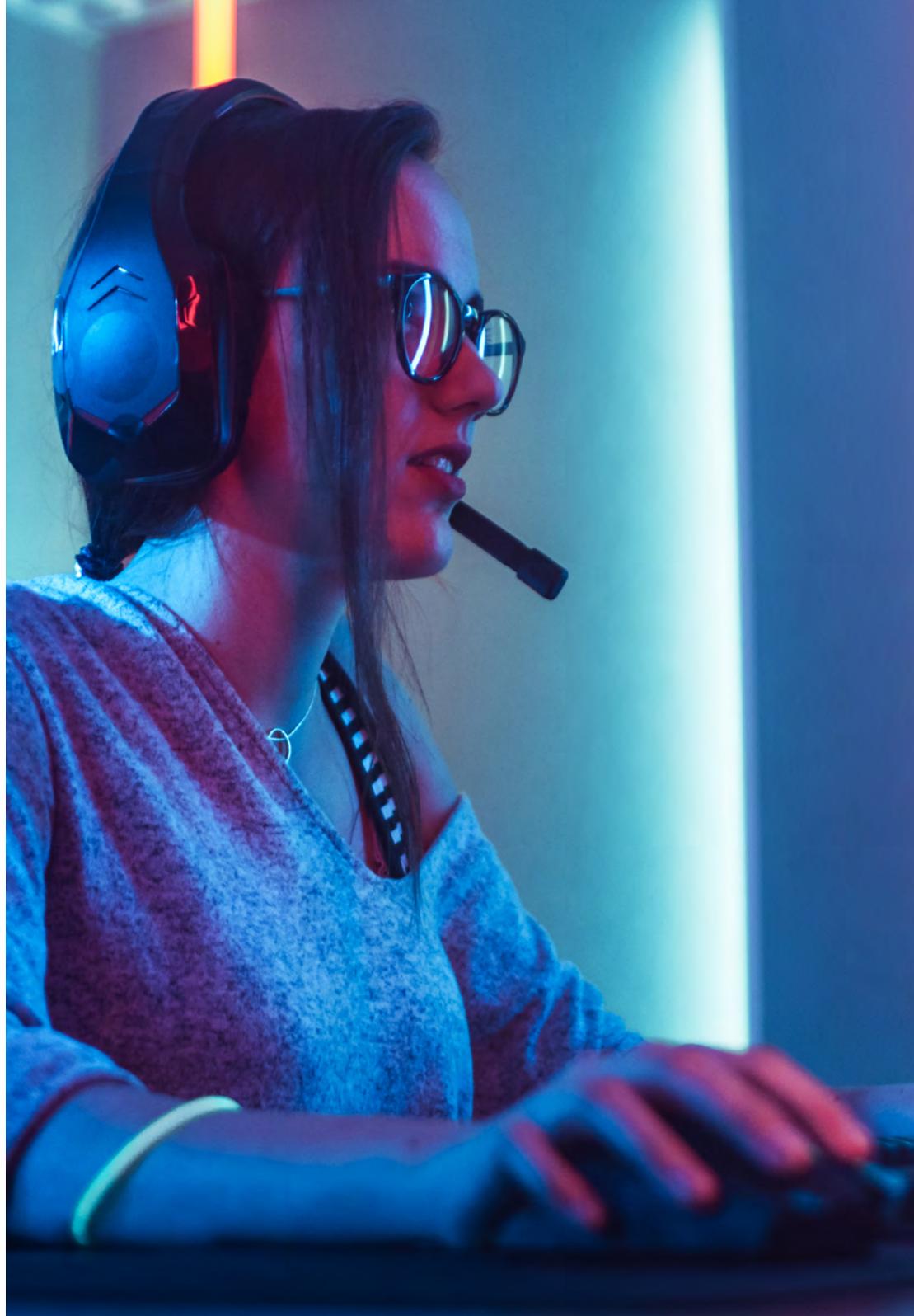
- 1.8. Le Métavers dans l'écosystème classique de l'industrie
  - 1.8.1. Préjugés des fans, mauvaise image généralisée
  - 1.8.2. Difficultés technologiques et de mise en œuvre
  - 1.8.3. Manque de maturité
- 1.9. Le métavers: Interactivité vs. Expérience ludique
  - 1.9.1. Expérience interactive et expérience ludique
  - 1.9.2. Types d'expérience dans les Metaverses actuelles
  - 1.9.3. L'équilibre parfait entre les deux
- 1.10. Métavers pour les e-Sports
  - 1.10.1. Difficultés de croissance pour les équipes
  - 1.10.2. Métavers: expériences immersives, communautés et clubs exclusifs
  - 1.10.3. Monétisation des utilisateurs par la technologie *Blockchain*

## Module 2. Ecosystème du Métavers et principaux acteurs

- 2.1. Écosystèmes d'innovation ouverte dans l'industrie du métavers
  - 2.1.1. Collaboration dans le développement d'écosystèmes ouverts
  - 2.1.2. Écosystèmes d'innovation ouverte dans l'industrie du métavers
  - 2.1.3. Impact de l'écosystème sur la croissance du métavers
- 2.2. Les projets *Open Source*. Catalyseurs du développement technologique
  - 2.2.1. L' *Open source* comme accélérateur d'innovation
  - 2.2.2. Intégration des projets *Open Source*. Vision complète
  - 2.2.3. Normes et technologies ouvertes comme accélérateurs
- 2.3. Communautés du Web 3.0
  - 2.3.1. Le processus de création et de développement des communautés
  - 2.3.2. La contribution des communautés au progrès technologique
  - 2.3.3. Les communautés les plus pertinentes du Web 3.0
- 2.4. Réseaux et relations sociales sur le web
  - 2.4.1. Technologies facilitant les nouveaux modes de relation entre les personnes
  - 2.4.2. Environnements physiques et numériques pour la création de communautés Web 3.0
  - 2.4.3. L'évolution des réseaux sociaux du Web 2.0 vers le Web 3.0
- 2.5. Utilisateurs, entreprises et écosystème. Faire progresser le métavers
  - 2.5.1. Les métaverses avec une vision Web 3.0
  - 2.5.2. Les entreprises qui investissent dans le Métavers
  - 2.5.3. L'écosystème qui permet d'offrir une solution complète
- 2.6. Les créateurs de contenu dans le Métavers
  - 2.6.1. Les nomades numériques
  - 2.6.2. Organisations, bâtisseurs d'un nouveau canal de relation avec leurs clients
  - 2.6.3. *Influenceurs, streamers ou joueurs en tant qu'adopteurs précoces*
- 2.7. Fournisseurs d'expériences dans le Métavers
  - 2.7.1. Des canaux de vente réinventés
  - 2.7.2. Expériences immersives
  - 2.7.3. Personnalisation équitable et transparente
- 2.8. Décentralisation et infrastructure technologique dans le Métavers
  - 2.8.1. Technologies distribuées et décentralisées
  - 2.8.2. Preuve de travail vs. Preuve d'enjeu
  - 2.8.3. Couches technologiques clés pour l'évolution du métavers
- 2.9. Interface humaine, dispositifs électroniques permettant l'expérience du métavers
  - 2.9.1. L'expérience offerte par les dispositifs technologiques existants
  - 2.9.2. Technologies avancées dans le Métavers
  - 2.9.3. La réalité étendue (RE) comme immersion dans le métavers
- 2.10. Incubateurs, accélérateurs et véhicules d'investissement dans le métavers
  - 2.10.1. Incubateurs et accélérateurs pour le développement d'entreprises dans le métavers
  - 2.10.2. Financement et investissement dans le Métavers
  - 2.10.3. Attirer le *Smart Capital*

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

- 3.1. La finance décentralisée (DeFi) dans le Métavers
  - 3.1.1. Finance décentralisée
  - 3.1.2. La finance dans un environnement décentralisé
  - 3.1.3. Mise en œuvre des financements décentralisés
- 3.2. Concepts financiers avancés appliqués à DeFi
  - 3.2.1. La masse monétaire et l'inflation
  - 3.2.2. Volume et marge commerciale
  - 3.2.3. Garantie et rendement
- 3.3. Modèles d'entreprise DeFi appliqués à Metaverso
  - 3.3.1. *Lending et Yield Farming*
  - 3.3.2. Systèmes de paiement
  - 3.3.3. Services bancaires et d'assurance
- 3.4. Plateformes DeFi appliquées au Métavers
  - 3.4.1. DEXes
  - 3.4.2. *Wallets*
  - 3.4.3. Outils d'analyse
- 3.5. *Cash Flow* dans les projets DeFi axés sur le Métavers
  - 3.5.1. *Cash Flow* dans les projets DeFi
  - 3.5.2. Sources de *Cash Flow*
  - 3.5.3. Volume vs. Marge
- 3.6. *Token Economics*. Profit dans le Métavers
  - 3.6.1. *Token Economics*.
  - 3.6.2. Utilité des *Token*
  - 3.6.3. Durabilité des *Token*
- 3.7. Gouvernance du DeFi avec un accent sur le Métavers
  - 3.7.1. Gouvernance du DeFi
  - 3.7.2. Modèles de gouvernance
  - 3.7.3. DAO



- 3.8. La signification de DeFi dans le Métavers
  - 3.8.1. Synergies entre le DeFi et le Métavers
  - 3.8.2. Valeur du DeFi dans le Métavers
  - 3.8.3. Croissance du Métavers grâce à DeFi
- 3.9. DeFi dans le Métavers. cas d'utilisation
  - 3.9.1. Le DeFi dans le Métavers. Cas d'utilisation
  - 3.9.2. Modèles d'entreprise natifs de Web3
  - 3.9.3. Modèles commerciaux hybrides
- 3.10. Futur DeFi dans le Métavers
  - 3.10.1. Acteurs concernés
  - 3.10.2. Lignes de développement
  - 3.10.3. Adoption massive

“ Analysez le paysage financier traditionnel, ses lacunes et ses forces, et comparez-le avec le paysage numérique, grâce à toutes les connaissances que vous acquerrez avec TECH”

# 05 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 Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte 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”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, 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 professionnelle la plus actuelle.



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

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique 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.

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*

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 université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. 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). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné 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 formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des 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 des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



### Pratiques en compétences et aptitudes

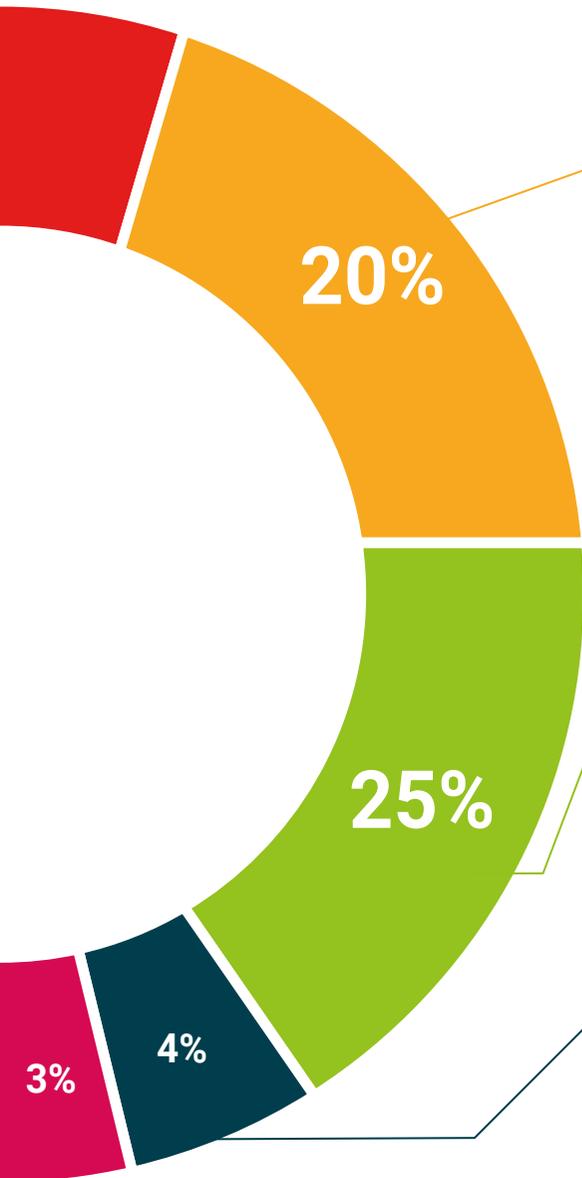
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle 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 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 périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 06 Diplôme

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



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des voyages ou de la paperasserie”*

Ce **Certificat Avancé en Entreprises de l'Industrie Gaming et des E-Sports dans le Métavers** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

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

N.° d'Heures Officielles: **450 h.**



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



## Certificat Avancé

Entreprises de l'Industrie  
Gaming et des E-Sports  
dans le Métavers

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat Avancé

Entreprises de l'Industrie Gaming  
et des E-Sports dans le Métavers