

# Certificat

Protection de Produits  
Créatifs et Immatériels





## Certificat

### Protection de Produits Créatifs et Immatériels

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

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/protection-produits-creatifs-immateriels](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/protection-produits-creatifs-immateriels)

# 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 22*

06

Diplôme

---

*page 30*

# 01

# Présentation

La protection de la propriété intellectuelle est à l'ordre du jour dans le domaine des jeux vidéo. Les entreprises de développement, en particulier les entreprises de matériel informatique, doivent protéger leurs actifs les plus précieux contre le plagiat ou la copie par des concurrents. S'agissant d'un secteur qui évolue technologiquement chaque année, il est également nécessaire de mettre à jour les connaissances en matière de protection juridique, afin que les professionnels du jeu vidéo puissent offrir les meilleures solutions possibles dans chaque cadre législatif spécifique. TECH a développé ce programme dans le but précis d'offrir une protection et des outils juridiques à tous les professionnels du développement de jeux vidéo, empêchant ainsi leurs meilleures idées de passer à la concurrence.



“

*Vous serez indispensable dans tout projet ambitieux de hardware ou de software grâce au parapluie juridique que vous pouvez offrir aux entreprises”*

L'histoire de la protection juridique dans les jeux vidéo ne date pas d'hier. Même à ses débuts, Nintendo a dû faire face à une célèbre bataille juridique contre Universal pour les droits du personnage de Donkey Kong. Finalement, c'est l'avocat John Kirby qui a réussi à gagner le procès en faveur de la société japonaise grâce à ses connaissances en matière de juridiction. Nintendo lui a donc rendu hommage en donnant son nom au personnage rose emblématique.

Ce cas rejoint tant d'autres auxquels les développeurs de jeux vidéo ont dû faire face contre d'autres entreprises culturelles ou même dans le domaine électronique lui-même. En outre, il est très courant que les entreprises les plus puissantes, telles que Sony, Nintendo ou Microsoft, fassent breveter le design de leurs nouveaux périphériques afin d'éviter un éventuel plagiat par la concurrence.

Étant donné l'importance historique et actuelle de la Protection de Produits Créatifs et Immatériels, TECH a développé cette qualification afin que tous les professionnels du secteur des jeux vidéo puissent se spécialiser dans les questions juridiques et ainsi se distinguer efficacement dans leur domaine de travail.

En outre, le programme présente l'avantage d'être enseigné 100 % en ligne, sans qu'il soit nécessaire de se rendre dans un centre physique ou de suivre des cours en face à face. Les étudiants sont libres de télécharger le programme complet et de l'étudier en fonction de leur propre situation.

Ce **Certificat en Protection de Produits Créatifs et Immatériels** et Immatériels contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché. Les caractéristiques les plus remarquables de la formation sont:

- ◆ Étude approfondie de la protection juridique des biens immatériels et des différents outils pouvant être utilisés à cette fin : propriété intellectuelle, propriété industrielle et droit de la publicité
- ◆ Méthodologie qui favorise l'acquisition de compétences dans le domaine des études de marché, du droit, de la vision stratégique, des outils numériques et de la cocréation
- ◆ Des cas pratiques pour chaque domaine permettant de voir, de manière réaliste, comment appliquer les connaissances acquises
- ◆ Étude de la réglementation actuelle et applicable pour la gestion correcte de la protection intellectuelle des différentes œuvres
- ◆ Compréhension et analyse des entités de gestion responsable avec lesquelles vous travaillerez à l'avenir sur le lieu de travail
- ◆ Possibilité d'accéder aux contenus à tout moment, 100% en ligne, flexible et adaptable à chaque situation



*Vous pourriez devenir le prochain John Kirby du secteur grâce aux connaissances acquises dans le cadre de ce Certificat TECH"*

“

*En sachant comment protéger efficacement les actifs les plus précieux de l'industrie du jeu vidéo, vous aurez accès aux projets les plus ambitieux et les plus secrets du secteur"*

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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 axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*TECH vous offre le meilleur support et des compétences complémentaires pour donner à votre carrière le coup de pouce dont elle a besoin pour réussir dans le monde des jeux vidéo.*

*Vous vous distinguerez de vos pairs grâce à un enseignement spécifique et utile pour toute entreprise qui décidera de vous engager.*



# 02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat en Protection de Produits Créatifs et Immatériels de TECH est de fournir aux étudiants toutes les connaissances et outils juridiques possibles, afin qu'ils puissent gérer avec solvabilité tout projet nécessitant une protection juridique particulière. Pour ce faire, elle veille à ce que le support pédagogique soit de grande qualité en réunissant les meilleurs experts en matière de compétence et les entreprises créatives du secteur et en fixant des objectifs clairs aux étudiants.







**NTS**

“

*Ce Certificat ouvrira les portes aux  
meilleurs développeurs et éditeurs  
du monde des jeux vidéo”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Offrir des connaissances utiles pour la Formation des étudiants, en leur fournissant des compétences pour le développement et l'application d'idées originales dans leur travail personnel et professionnel
- ◆ Comprendre comment la créativité et l'innovation sont devenues les moteurs de l'économie
- ◆ Résoudre problèmes dans des environnements nouveaux et dans des contextes interdisciplinaires dans le domaine de la gestion de la créativité
- ◆ Intégrer ses propres connaissances à celles des autres, en portant des jugements éclairés et en raisonnant sur la base des informations disponibles dans chaque cas
- ◆ Savoir gérer le processus de création et de mise en œuvre d'idées nouvelles sur un sujet donné
- ◆ Acquérir des connaissances spécifiques pour la gestion des entreprises et des organisations dans le nouveau contexte des industries créatives
- ◆ Mise à jour progressive et constante dans des environnements de formation autonomes
- ◆ Posséder les outils nécessaires pour analyser les réalités économiques, sociales et culturelles dans lesquelles les industries créatives se développent et se transforment aujourd'hui
- ◆ Aider les étudiants à acquérir les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel dans des environnements commerciaux et entrepreneuriaux
- ◆ Utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication comme outils de formation et d'échange d'expériences dans le domaine d'étude
- ◆ Développer des compétences en communication, tant à l'écrit qu'à l'oral, ainsi que faire des présentations professionnelles efficaces dans la pratique quotidienne
- ◆ Acquérir des compétences en matière d'études de marché, de vision stratégique, de méthodologies numériques et de co-création





## Objectifs spécifiques

- ◆ Approfondir la compréhension de l'importance de la propriété intellectuelle dans le domaine de la création
- ◆ Différencier et apprendre à utiliser les outils juridiques permettant de protéger les œuvres intellectuelles
- ◆ Appliquer les connaissances acquises dans des cas pratiques réels
- ◆ Connaître les entités pertinentes dans le domaine de la protection intellectuelle

“

*Vos objectifs professionnels seront plus proches que jamais grâce à ce Certificat en Protection de Produits Créatifs et Immatériels”*



# 03

## Direction de la formation

Le corps enseignant réuni par TECH pour la préparation de ce Certificat possède une grande expérience dans le domaine de la gestion de la créativité et de la protection juridique des biens matériels et immatériels. Cette expérience professionnelle est utile pour l'étudiant, car elle garantit la qualité et la spécialisation de l'enseignement. Les étudiants seront soutenus à tout moment par des professionnels du domaine de la création qui les aideront à atteindre leurs objectifs de carrière.



“

*Les meilleurs Professionnelle sont à TECH. Assurez la réussite de votre carrière dans le monde des jeux vidéo en profitant de ses conseils sur la protection des Produits Créatifs et Immatériels”*

## Directeur invité international

S. Mark Young est un expert de renommée internationale qui a concentré ses recherches sur l'Industrie du Divertissement. Ses conclusions ont été récompensées à de nombreuses reprises, notamment par le Prix 2020 pour l'Ensemble de sa carrière en Comptabilité et Gestion, décerné par la Société Américaine de Comptabilité (American Accounting Association). Il a également reçu trois prix pour sa contribution à la littérature académique dans ces domaines.

L'une des étapes les plus importantes de sa carrière a été la publication de l'étude "Narcissism and Celebrities", en collaboration avec le Dr Drew Pinsky. Ce texte rassemble des données directes sur des personnalités célèbres du Cinéma et de la Télévision. En outre, dans cet article, qui deviendra plus tard un livre à succès, l'expert analyse les comportements narcissiques des stars du cinéma et la façon dont ils sont devenus normalisés dans les médias modernes. Dans le même temps, l'impact de ces comportements sur la jeunesse contemporaine a été abordé.

Tout au long de sa vie professionnelle, Young s'est également intéressé à l'organisation et à l'orientation de l'industrie cinématographique. Il a notamment étudié des modèles permettant de prédire le succès des grands films au box-office. Il a également contribué à la comptabilité par activités et à la conception de systèmes de contrôle. En particulier, son influence sur la mise en œuvre d'une gestion efficace basée sur la Balanced Scorecard est bien connue.

Le travail universitaire a également marqué sa vie professionnelle, et il a été élu à la Chaire de Recherche George Bozanic et Holman G. Hurt en Affaires Sportives et Divertissantes. Il a également enseigné et participé à des programmes d'études liés à la Comptabilité, au Journalisme et à la Communication. Parallèlement, ses études de premier et de deuxième cycle l'ont mené dans de prestigieuses universités américaines telles que Pittsburgh et l'Ohio.



## Dr. Young, S. Mark

---

- ♦ Directeur de la Chaire George Bozanic et Holman G. Hurt sur les Affaires du Sport et du Divertissement
- ♦ Historien Officiel de l'Équipe Masculine de Tennis de l'Université de Californie du Sud
- ♦ Chercheur académique spécialisé dans le Développement de Modèles Prédicatifs pour l'Industrie Cinématographique
- ♦ Co-auteur du livre "Narcissism and Celebrities"
- ♦ Doctorat en Sciences Comptables de l'Université de Pittsburgh
- ♦ Master en Comptabilité de l'Ohio State University
- ♦ Licence en Sciences Économiques de l'Oberlin College
- ♦ Membre du Centre pour l'Excellence dans l'Enseignement

“

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

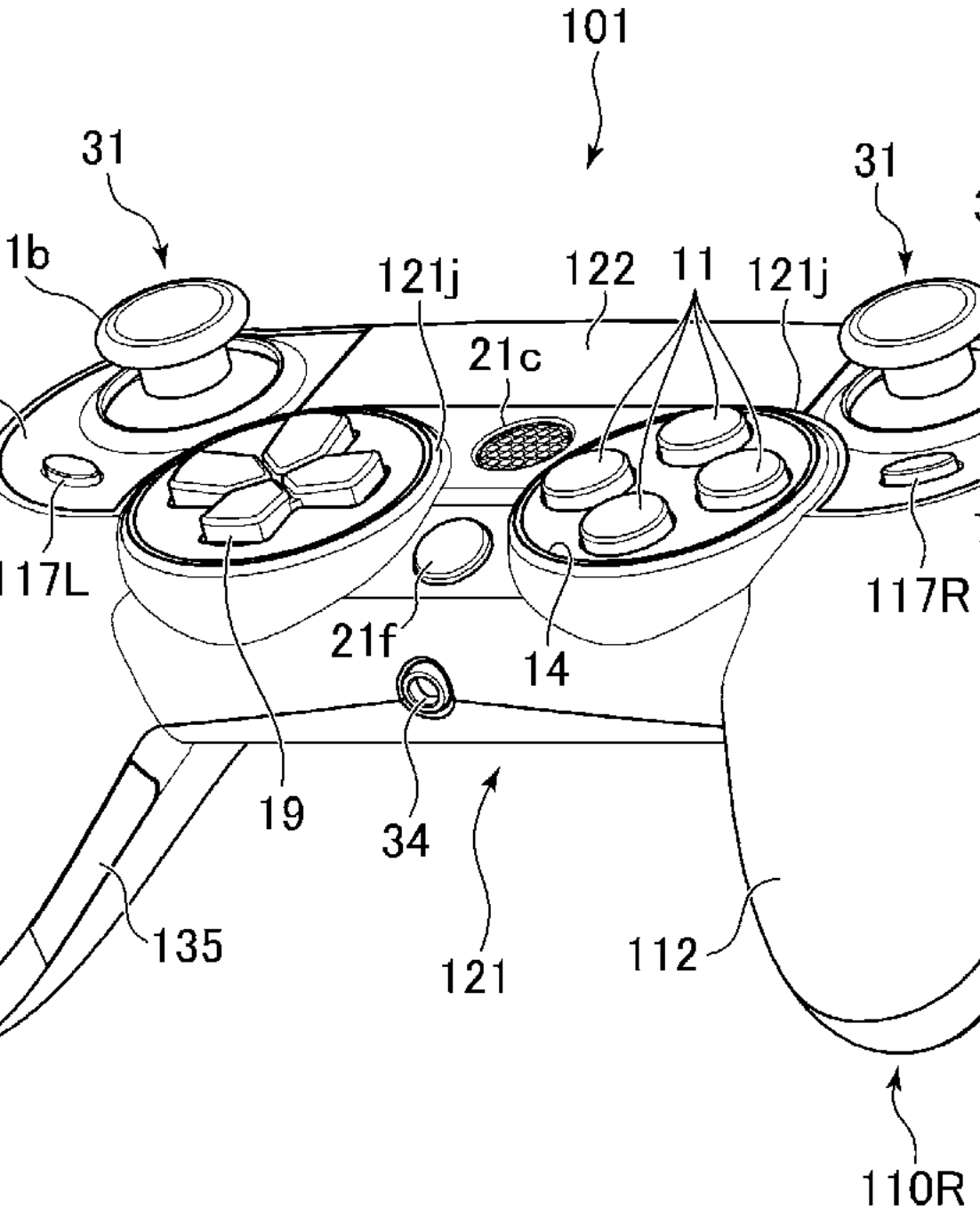
## Direction



### Dr Velar, Marga

- Directrice du marketing d'Entreprise chez SGN Group (New York)
- Directrice de Forefashion Lab
- Professeur au Centre Universitaire Villanueva, à l'ISEM Fashion Business School et à la faculté de Communication de l'Université de Navarre
- Doctorat en communication de l'Université Carlos III de Madrid
- Diplôme en Communication Audiovisuelle et diplôme en Communication et Gestion de la Mode du Centre Universitaire Villanueva, Université Complutense
- MBA en Gestion des Affaires de la Mode par l'ISEM Fashion Business School





## Professeurs

### Mme Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Legal Counsel du Directeur Général d'Eley Hawk Company
- ◆ Professeur au Collège du Barreau de Madrid dans le cadre du Master en Droit Numérique, Innovation et Technologies Emergentes
- ◆ Conseiller juridique dans le domaine du droit de la publicité pour Autocontrol (Association pour l'autorégulation de la communication commerciale)
- ◆ Concepteur de multiples projets pour des entreprises telles que Estudio Mariscal, RBA Ediciones (magazines National Geographic et El Mueble) et Laboratorios Echevarne
- ◆ Diplôme de droit et de design de l'université Pompeu Fabra de Barcelone
- ◆ Spécialisée en Propriété Intellectuelle avec un Master Officiel de l'Université Pontificia Comillas (ICADE) à Madrid

# 04

## Structure et contenu

L'étudiant apprendra pendant la durée de ce Certificat en Protection de Produits Créatifs et Immatériels diverses matières essentielles pour la bonne défense des brevets et des idées particulièrement sensibles. Tout au long des 10 sujets abordés dans le module, l'étudiant se penchera sur la propriété intellectuelle et industrielle, leurs principales différences et leurs cadres législatifs, les bonnes pratiques en matière de garanties juridiques et le droit de la publicité en tant qu'outil utile pour la promotion et le marketing des jeux vidéo.





“

*Expliqué de manière claire, concise et simple, vous comprendrez les termes juridiques les plus pertinents afin de protéger la propriété intellectuelle la plus précieuse dans le monde des jeux vidéo”*

## Module 1. Protection des produits créatifs et immatériels

- 1.1. Protection juridique des actifs incorporels
  - 1.1.1. Propriété intellectuelle
  - 1.1.2. Propriété industrielle
  - 1.1.3. Droit de la publicité
- 1.2. Propriété intellectuelle I
  - 1.2.1. Droit applicable
  - 1.2.2. Aspects et questions pertinents
  - 1.2.3. Cas pratiques
- 1.3. Propriété intellectuelle II
  - 1.3.1. Registre de la propriété intellectuelle
  - 1.3.2. Symboles de réserve de droits et autres moyens de protection
  - 1.3.3. Licences pour la diffusion de contenus
- 1.4. Propriété intellectuelle III
  - 1.4.1. Sociétés de collecte
  - 1.4.2. La Commission de la propriété intellectuelle
  - 1.4.3. Organismes compétents
- 1.5. Propriété industrielle I: marques
  - 1.5.1. Droit applicable
  - 1.5.2. Aspects et questions pertinents
  - 1.5.3. Applications réelles
- 1.6. Propriété industrielle II: dessins et modèles industriels
  - 1.6.1. Droit applicable
  - 1.6.2. Aspects et questions pertinents
  - 1.6.3. Pratique juridique



- 1.7. Propriété industrielle III: brevets et modèles d'utilité
  - 1.7.1. Droit applicable
  - 1.7.2. Aspects et questions pertinents
  - 1.7.3. Étude de cas
- 1.8. Propriété intellectuelle et industrielle: pratique
  - 1.8.1. Propriété Intellectuelle vs. Propriété Industrielle (Droit Comparé)
  - 1.8.2. Questions pratiques pour la résolution des conflits
  - 1.8.3. Étude de cas: les étapes à suivre
- 1.9. Droit de la publicité I
  - 1.9.1. Droit applicable
  - 1.9.2. Aspects et questions pertinents
  - 1.9.3. Jurisprudence en matière de publicité
- 1.10. Droit de la publicité II
  - 1.10.1. Autorégulation de la publicité
  - 1.10.2. Autosurveillance
  - 1.10.3. Jury de publicité

“

*Vous avez en main l'opportunité d'obtenir une spécialisation unique dans votre domaine. Ne la manquez pas et inscrivez-vous dès maintenant"*



# 05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **el 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 abandonne 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 nécessitent une mémorisation"*

## À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

*Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

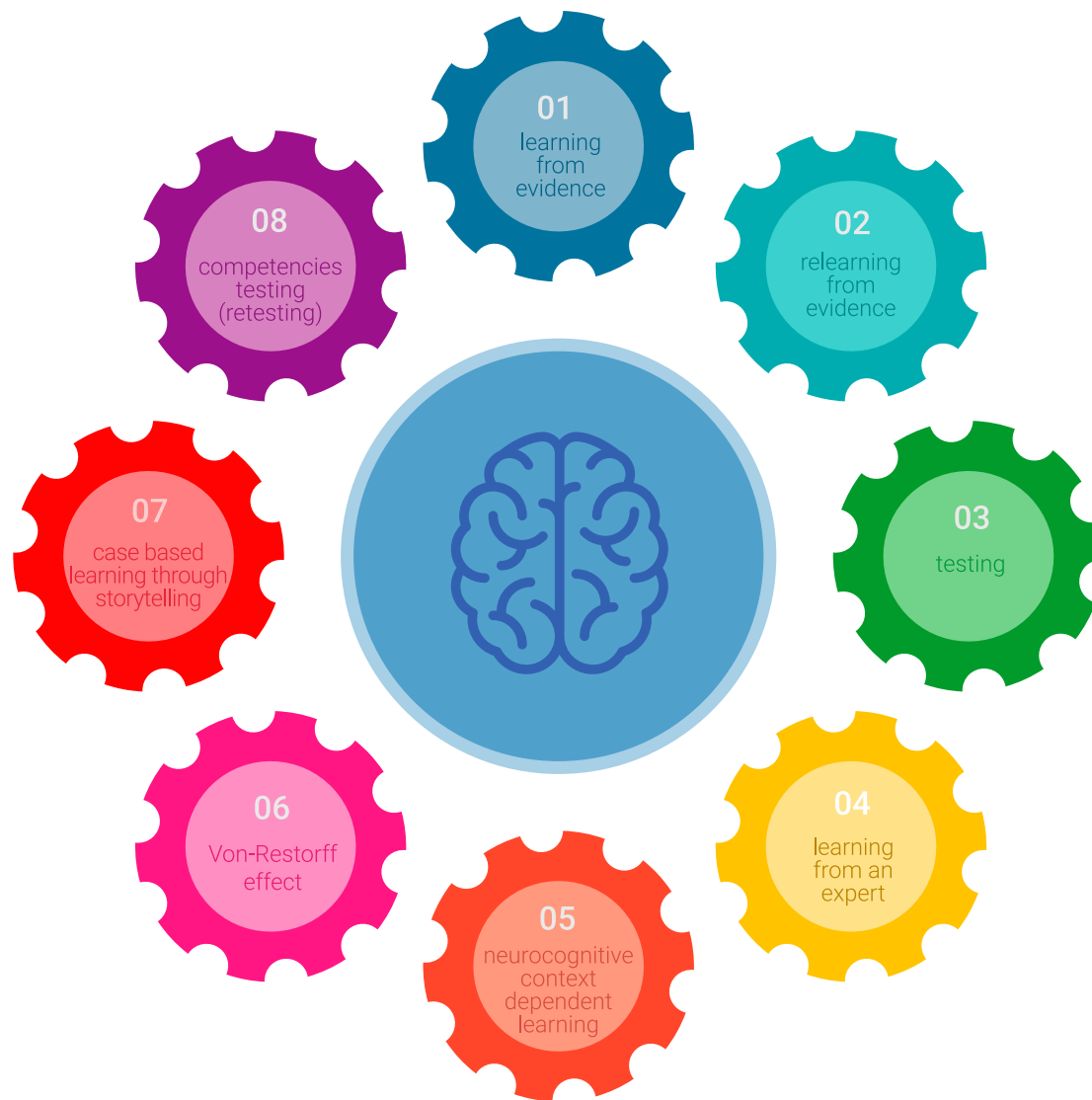
Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 8 éléments didactiques différents 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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



### Pratique des aptitudes et des compétences

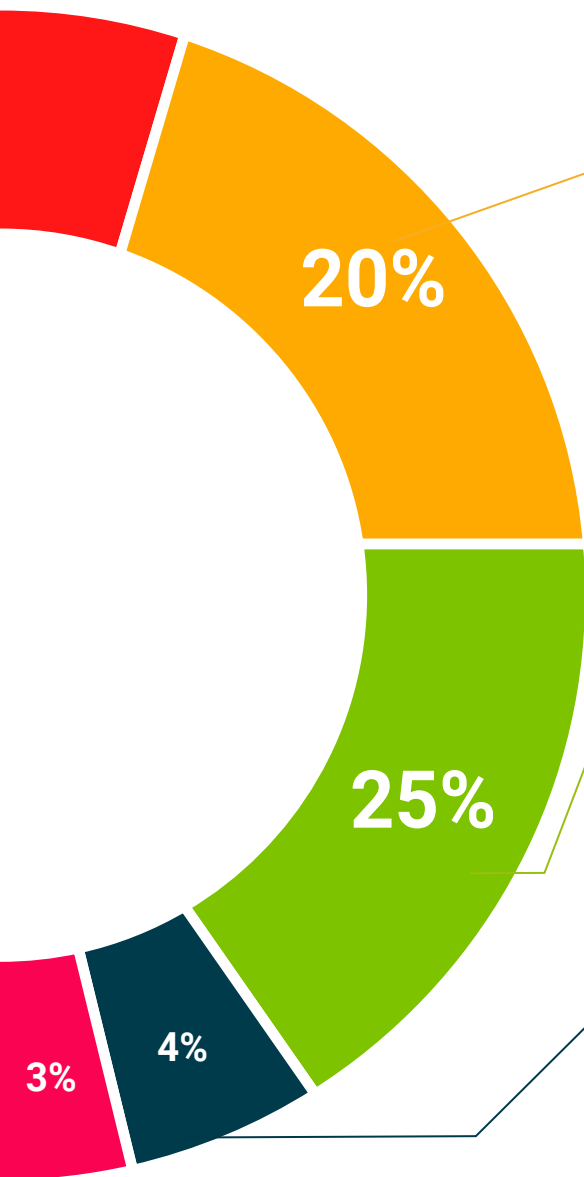
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances. Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



# 06 Diplôme

Le Certificat en Protection de Produits Créatifs et Immatériels vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat en Protection de Produits Créatifs et Immatériels** 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** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en Protection de Produits Créatifs et Immatériels**

N.º d'heures officielles: **150 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.



future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

**Certificat**  
Protection de Produits  
Créatifs et Immatériels

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

# Certificat

Protection de Produits  
Créatifs et Immatériels

