

Certificat Avancé

Métaverse et Économie Gamifiée





Certificat Avancé Métaverse et Économie Gamifiée

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-metaverse-economie-gamifiee

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

Mark Zuckerberg (Facebook) a fait un gros pari avec le projet Metaverse, tandis que d'autres vont plus loin, comme Chris DeWolfe (Myspace) qui prédit que les jeux vidéo basés sur la *blockchain* seront le lieu de prédilection pour la socialisation. Les grands PDG d'entreprises technologiques montrent la voie que tout professionnel du jeu vidéo devrait connaître. Par conséquent, ce programme offre aux étudiants une spécialisation dans l'environnement métavers comme système essentiel dans le développement de l'économie gamifiée. La complexité des concepts sera facilement diluée avec le modèle pédagogique *Relearning*, qui combine des cas réels avec la répétition du contenu.



“

Connectez votre projet de jeu vidéo au métavers et devenez un entrepreneur dans un secteur en pleine croissance, grâce à ce Certificat Avancé”

Le programme Certificat Avancé en Métaverse et Économie Gamifiée est destiné aux professionnels du jeu vidéo qui choisissent d'élargir la portée de leurs titres et décident d'entrer pleinement dans un univers offrant de grandes possibilités d'entrepreneuriat et de prospérité.

L'équipe spécialisée et expérimentée dans les projets Blockchain sera chargée de montrer aux professionnels les avantages et les points critiques de ce marché émergent, auquel s'ajoutent quotidiennement des millions de personnes. Dans un paysage en pleine évolution et en pleine croissance, le contenu de ce cours intègre les derniers développements et outils analytiques pour examiner les possibilités du métavers, ainsi que les plateformes externes qui offrent des services aux produits hébergés par la blockchain.

L'application pratique dans le secteur des jeux du cursus fourni par cette qualification est une garantie pour le professionnel qui cherche le coup de pouce nécessaire pour lancer son projet. Le modèle pédagogique proposé par TECH, avec un large éventail de contenus multimédia et en mode en ligne, permet aux étudiants de suivre ce cours avec la commodité de pouvoir y accéder de n'importe où et à n'importe quel moment.

Ce **Certificat Avancé en Métaverse et Économie Gamifiée** 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 crypto-monnaies, *Blockchain* et jeux vidéo
- ♦ 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



Le secteur des jeux vidéo nécessite des professionnels qualifiés. Mettez vos compétences à jour grâce à ce Certificat Avancé”

“

Soyez plus qu'un entrepreneur, soyez un stratège dans le Metaverse. Appliquez toutes les connaissances de ce Certificat Avancé dans votre vie quotidienne et réussissez dans votre profession”

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 cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Commencez par une solide connaissance de l'environnement du Metaverse, afin que votre projet soit une valeur sûre.

C'est votre moment. Préparez-vous à lancer avec succès votre jeu vidéo dans le Metaverse.



02

Objectifs

Ce Certificat Avancé en Métaverse et Économie Gamifiée montrera aux professionnels du jeu vidéo le large éventail de possibilités qu'offre actuellement cet environnement numérique. Ainsi, à l'issue de ce cours, les étudiants seront en mesure d'établir des stratégies d'immersion pour des projets dans l'environnement Métaverse et de connaître les outils des principales plateformes qui proposent des services liés aux crypto-monnaies, *Blockchain*, économies décentralisées et NFT. La simulation de cas réels permettra au professionnel de mettre en pratique les concepts acquis et d'obtenir une meilleure préparation sur un marché du travail exigeant.



“

Les entreprises technologiques promeuvent des projets de jeux vidéo dans des environnements Metaverse. Spécialisez-vous et faites partie de leurs équipes”



Objectifs généraux

- ◆ Identifier de manière systématique et approfondie le fonctionnement de la technologie *Blockchain*, en développant comment ses avantages et inconvénients sont liés au fonctionnement de son architecture
- ◆ Analyser les aspects de la *Blockchain* avec les technologies conventionnelles utilisées dans les différentes applications auxquelles la technologie *Blockchain* est appliquée
- ◆ Analyser les principales caractéristiques de la finance décentralisée dans le contexte de l'économie *Blockchain*
- ◆ Établir les caractéristiques fondamentales des *Tokens* non fongibles, leur fonctionnement et leur déploiement depuis leur apparition jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Comprendre le lien entre les NFT et la *Blockchain* et examiner les stratégies pour générer et extraire de la valeur des *Tokens* non fongibles
- ◆ Exposer les caractéristiques des principales crypto-monnaies, leur utilisation, leurs niveaux d'intégration à l'économie mondiale et les projets de gamification virtuelle



Le système pédagogique de TECH favorise l'apprentissage et permet de concilier vie personnelle et études”





Objectifs spécifiques

Module 1. Metaverse

- ◆ Analyser la forme du jeu immersif à travers l'analyse des coûts, des ressources technologiques et des objectifs de l'entreprise future
- ◆ Catégoriser les espaces d'un Métaverse en fonction de leur place dans le système économique
- ◆ Formuler des emplois liés au système économique du métaverse
- ◆ Administrer les systèmes de *Landing* dans un Metaverse

Module 2. Plateformes externes

- ◆ Connaître les outils des principales plateformes qui proposent des services liés aux crypto-monnaies, à la *Blockchain*, aux économies décentralisées et aux NFT
- ◆ Utilisation de plateformes externes pour augmenter la génération de valeur au sein d'un projet de jeu basé sur la *Blockchain*
- ◆ Comprendre le fonctionnement des DEX

Module 3. Analyse des variables dans les économies gamifiées

- ◆ Catégoriser les éléments d'un jeu en fonction de leur incidence sur l'économie finale du jeu
- ◆ Identifier dans quelle mesure les économies variables d'un jeu entrent dans leur catégorie
- ◆ Comprendre les relations proportionnelles et inversement proportionnelles entre deux ou plusieurs variables économiques
- ◆ Identifier les composants de la technologie *Blockchain*

03

Direction de la formation

Le corps enseignant qui dispense les diplômes TECH a été choisi après un processus de sélection exhaustif, dans le but d'offrir aux étudiants une éducation d'élite et de qualité à la portée de tous. Au sein de ce Certificat Avancé, le corps enseignant est composé de professionnels reconnus dans le secteur *Crypto-Gaming*, ce qui garantit une expérience d'apprentissage complète et multidisciplinaire. Les étudiants auront à leur disposition, pendant les six mois de ce programme, une équipe d'experts pertinents et de référence dans un domaine innovant.

NI
GAM



FT
MING

“

*L'équipe pédagogique pluridisciplinaire
de ce Certificat Avancé vous ouvrira
les portes du secteur Crypto-Gaming”*

Directeur invité international

Rene Stefancic est un professionnel de premier plan des **technologies Blockchain et Web3**, connu pour son approche innovante et son leadership stratégique dans les **écosystèmes numériques émergents**. Il occupe actuellement le poste de Chief Operating Officer (COO) chez **Enjin**, une **plateforme pionnière de Blockchain et de NFT**, où il gère des tâches telles que l'adoption de nouveaux outils et favorise les **partenariats stratégiques** afin de mettre en place des solutions informatiques de pointe. Avec une approche pratique et axée sur les résultats, il applique sa philosophie « nager ou couler » et « tout essayer » à chaque projet, cherchant toujours à résoudre les défis les plus complexes d'une manière évolutive et efficace.

Avant de rejoindre Enjin, Stefancic a occupé le poste de Head of Marketing chez **CoinCodex**, une plateforme **d'agrégation de données sur les crypto-monnaies**. C'est dans cet environnement qu'il a consolidé son expertise en marketing numérique et en stratégies de croissance, jouant un rôle décisif dans l'expansion de la visibilité et de la portée de l'entreprise. Sa transition vers le monde de la **Blockchain** a commencé lorsqu'il a décidé de quitter sa carrière dans la **finance traditionnelle** pour se concentrer sur la modélisation et l'analyse des données dans ce nouveau secteur, jetant ainsi les bases de sa carrière dans un marché en constante évolution.

Avec une vision axée sur le développement de produits et la **stratégie Informatique**, l'expert excelle à diriger des équipes vers la création de solutions innovantes et applicables dans le contexte de la technologie Blockchain. Sa capacité à nouer des relations d'affaires solides et durables lui a permis d'établir des partenariats stratégiques clés dans l'industrie, cimentant sa réputation internationale de leader dynamique dans le domaine de la technologie et des actifs numériques.



M. Stefancic, Rene

- Directeur Opérationnel (COO, Chief Operating Officer) chez Enjin, Singapour, Singapour
- Conseiller en Blockchain chez NFTFrontier
- Consultant en IT chez RS IT Consulting
- Directeur du Marketing chez CoinCodex
- Consultant chez NextCash
- Spécialiste du Marketing Numérique au sein du Groupe Piaggio Slovénie
- Master en Gestion à la Faculté de Gestion de l'Université de Primorska
- Diplôme en Économie à la Faculté d'Économie et de Commerce de l'Université de Ljubljana

“

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

Direction



M. Olmo Cuevas, Alejandro

- ♦ Fondateur de Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- ♦ Fondateur du projet Niide
- ♦ Game designer et économie *Blockchain* pour les jeux vidéo
- ♦ Écrivain de fiction fantastique et de poésie en prose

Professeurs

Mme Galvez Gonzalez, Maria Jesus

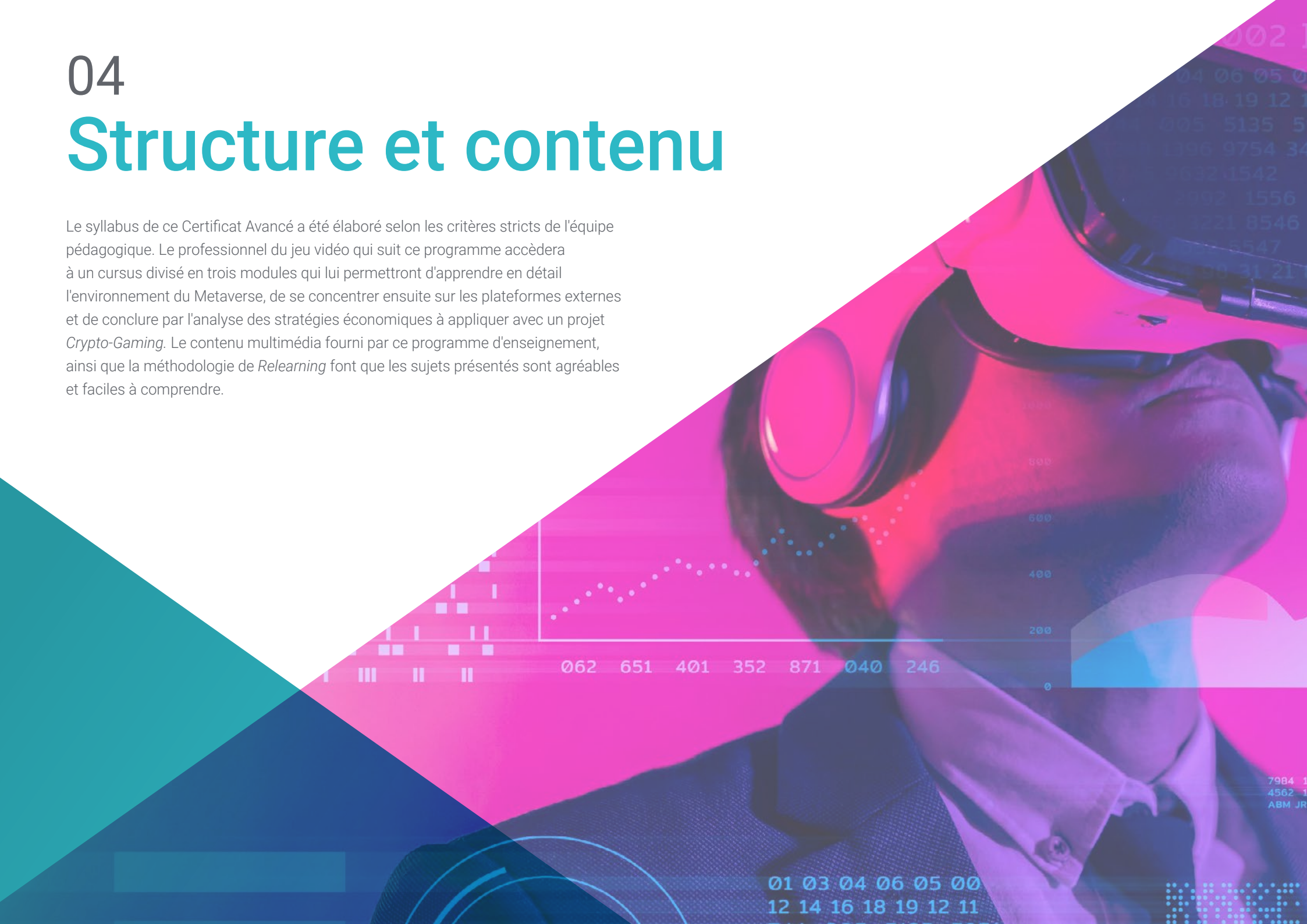
- ♦ Conseillère de Dideco et responsable du département de la femme de la municipalité d'El Tabo
- ♦ Enseignant à l'Institut Professionnel AIEP
- ♦ Responsable du département social de la municipalité d'El Tabo
- ♦ Diplômée en Travail Social à l'Université de Saint Thomas
- ♦ Master en Gestion Stratégique des Personnes et Gestion des Talents Humains dans les Organisations
- ♦ Diplômée en Économie Sociale à l'Université de Santiago du Chili



04

Structure et contenu

Le syllabus de ce Certificat Avancé a été élaboré selon les critères stricts de l'équipe pédagogique. Le professionnel du jeu vidéo qui suit ce programme accèdera à un cursus divisé en trois modules qui lui permettront d'apprendre en détail l'environnement du Metaverse, de se concentrer ensuite sur les plateformes externes et de conclure par l'analyse des stratégies économiques à appliquer avec un projet *Crypto-Gaming*. Le contenu multimédia fourni par ce programme d'enseignement, ainsi que la méthodologie de *Relearning* font que les sujets présentés sont agréables et faciles à comprendre.



062 651 401 352 871 040 246

01 03 04 06 05 00
12 14 16 18 19 12 11

7984 1
4562 1
ABM JR



714 435 51 5 59511
4562 2*2 159 4691
ABM M UO OLV KN OMJL

7984 1505 2145 5058 8422
4562 1023 1576 4661 1467
ABM JRV OLV HKR LMJ UAD

135 51 5 59311
4542 272 156 4661
ABM J RO OLV KK LMJL
JST GFK POL

014 135
4562
AB

0104 1365 5135 5951	1248 1396 9754	744 005 5135 5951
4562 2992 1556 4661	8542 8756 3221	1248 1396 9754 345 9612
ABM JRO OLV LKK LMJ	1425 6359 44 98	8745 9632 1542
BYTHE OAKU PJJ B JHKL	KH HKI DYBTPA	4562 2992 1556 4661
DSFLDFLK A DISRL IO LH	VHNI PK KERR	2 8756 3221 8546 896
1425 6359 44 98 31 21	23 96 78 55 13	744 005 9632 1542
7845 7842 46635	5415 8520 0321	JRO OLV
4122 9465 89330	98 65 22 47 03	6359 44 98

81

56

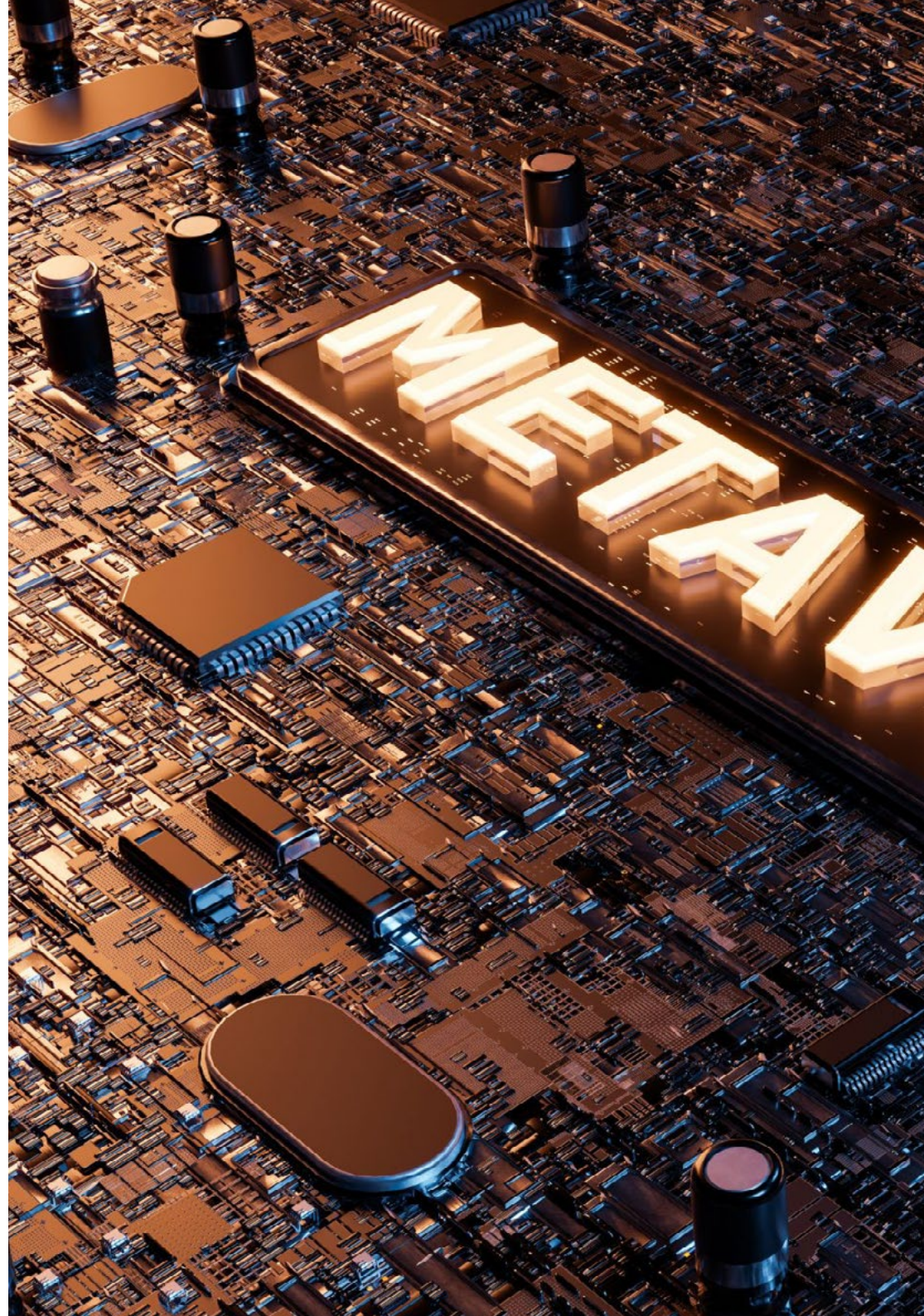
“

Ce Certificat Avancé vous fournit tous les outils dont vous avez besoin pour devenir un entrepreneur prospère dans l'environnement Crypto-Gaming”

305 2145 5658 8422
023 1576 4661 1467
V OLV HKR LMJ UAD

Module 1. Metaverse

- 1.1. Metaverse
 - 1.1.1. Metaverse
 - 1.1.2. Impact sur l'économie mondiale
 - 1.1.3. Impact sur le développement d'économies gamifiées
- 1.2. Formes d'accessibilité
 - 1.2.1. VR
 - 1.2.2. Ordinateurs
 - 1.2.3. Dispositifs mobiles
- 1.3. Types de Métaverse
 - 1.3.1. Métaverse traditionnel
 - 1.3.2. Métaverse *Blockchain* Centralisé
 - 1.3.3. Métaverse *Blockchain* Décentralisé
- 1.4. Le Métaverse comme espace de travail
 - 1.4.1. L'idée du travail dans le Metaverse
 - 1.4.2. Création de services au sein du Metaverse
 - 1.4.3. Points essentiels à prendre en compte lors de la création d'emplois
- 1.5. Le Métaverse comme espace de socialisation
 - 1.5.1. Systèmes d'interaction avec les utilisateurs
 - 1.5.2. Mécanismes de socialisation
 - 1.5.3. Formes de monétisation
- 1.6. Le Métaverse comme espace de divertissement
 - 1.6.1. Espaces de formation dans le Métaverse
 - 1.6.2. Méthodes de gestion des espaces de formation
 - 1.6.3. Catégories d'espaces de formation dans le Métaverse
- 1.7. Système d'achat et de location d'espace dans le Métaverse
 - 1.7.1. *Lands*
 - 1.7.2. Vente aux enchères
 - 1.7.3. Vente directe





- 1.8. *Second Life*
 - 1.8.1. *Second Life* en tant que pionnier du secteur des métaverses
 - 1.8.2. Mécaniques de jeu
 - 1.8.3. Stratégies de rapport coût-efficacité employées
- 1.9. Decentraland
 - 1.9.1. Decentraland, le Métaverse le plus rentable jamais enregistré
 - 1.9.2. Mécaniques de jeu
 - 1.9.3. Stratégies de rapport coût-efficacité employées
- 1.10. Meta
 - 1.10.1. Meta, entreprise ayant le plus grand impact dans le développement d'un Métaverse
 - 1.10.2. Impact sur le marché
 - 1.10.3. Détails du projet

Module 2. Plateformes externes

- 2.1. DEX
 - 2.1.1. Caractéristiques
 - 2.1.2. Utilitaires
 - 2.1.3. Implémentation dans les économies gamifiées
- 2.2. Swaps
 - 2.2.1. Caractéristiques
 - 2.2.2. Principaux Swaps
 - 2.2.3. Implémentation dans les économies gamifiées
- 2.3. Oracles
 - 2.3.1. Caractéristiques
 - 2.3.2. Principaux Swaps
 - 2.3.3. Implémentation dans les économies gamifiées

- 2.4. *Staking*
 - 2.4.1. *Liquidity Pool*
 - 2.4.2. *Staking*
 - 2.4.3. *Farming*
- 2.5. Outils de développement de la *Blockchain*
 - 2.5.1. *Geth*
 - 2.5.2. *Mist*
 - 2.5.3. *Truffe*
- 2.6. Outils de développement de la *Blockchain: Embark*
 - 2.6.1. *Embark*
 - 2.6.2. *Ganache*
 - 2.6.3. *Blockchain Testnet*
- 2.7. Études de marché
 - 2.7.1. *DefiPulse*
 - 2.7.2. *Skew*
 - 2.7.3. *Trading View*
- 2.8. *Tracking*
 - 2.8.1. *CoinTracking*
 - 2.8.2. *CryptoCompare*
 - 2.8.3. *Blackfolio*
- 2.9. *Bots de Tradings*
 - 2.9.1. *Aspects*
 - 2.9.2. *SFOX Trading Algorithms*
 - 2.9.3. *AlgoTrader*
- 2.10. Outils de minage
 - 2.10.1. *Aspects*
 - 2.10.2. *NiceHash*
 - 2.10.3. *What to mine*

Module 3. Analyse des variables dans les économies gamifiées

- 3.1. Variables économiques gamifiées
 - 3.1.1. Avantages de la fragmentation
 - 3.1.2. Similitudes avec l'économie réelle
 - 3.1.3. Critères de division
- 3.2. Recherches
 - 3.2.1. Individuels
 - 3.2.2. Par groupes
 - 3.2.3. Global
- 3.3. Ressources
 - 3.3.1. Par *Game-Design*
 - 3.3.2. Tangibles
 - 3.3.3. Intangibles
- 3.4. Entités
 - 3.4.1. Joueurs
 - 3.4.2. Entités à recours unique
 - 3.4.3. Entités à recours multiple
- 3.5. Sources
 - 3.5.1. Conditions de production
 - 3.5.2. Localisation
 - 3.5.3. Ratio de production
- 3.6. Sorties
 - 3.6.1. Consommables
 - 3.6.2. Coûts d'entretien
 - 3.6.3. *Time Out*
- 3.7. Convertisseurs
 - 3.7.1. NPC
 - 3.7.2. Fabrication
 - 3.7.3. Cas particuliers



- 3.8. Échange
 - 3.8.1. Marchés publics
 - 3.8.2. Boutiques privées
 - 3.8.3. Marchés externes
- 3.9. Expérience
 - 3.9.1. Mécanisme d'acquisition
 - 3.9.2. Appliquer la mécanique de l'expérience aux variables économiques
 - 3.9.3. Pénalités et limites d'expérience
- 3.10. *Deadlocks*
 - 3.10.1. Cycle des ressources
 - 3.10.2. Lien entre les variables économiques et les *Deadlocks*
 - 3.10.3. Appliquer les *Deadlocks* aux mécanismes de jeu

“

Vous êtes arrivé au bon moment pour vous spécialiser dans un secteur en plein essor offrant de grandes possibilités d'évolution professionnelle dans le domaine des jeux vidéo. Inscrivez-vous”

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 Avancé en Métaverse et Économie Gamifiée 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.



“

Supera con éxito Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Métaverse et Économie Gamifiée** 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 Métaverse et Économie Gamifiée**

N.º 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.

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 Avancé Métaverse et Économie Gamifiée

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

Certificat Avancé

Métaverse et Économie Gamifiée

