

# Certificat

Industrie Gaming et les E-Sports  
comme portail d'Accès au Métaverse



## Certificat

### Industrie Gaming et les E-Sports comme portail d'Accès au Métaverse

- » 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/informatique/cours/industrie-gaming-e-sports-acces-metaverse](http://www.techtitute.com/fr/informatique/cours/industrie-gaming-e-sports-acces-metaverse)

# 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

L'industrie du *Gaming* et des *E-sports* connaît actuellement une croissance rapide et devrait continuer à se développer de manière exponentielle dans un avenir proche. À mesure que la technologie progresse, le Métaverse devient de plus en plus une réalité tangible, et les jeux vidéo et les *E-sports* seront des outils essentiels pour créer des expériences immersives et attrayantes dans cet environnement. Ce diplôme aborde donc un domaine d'une grande importance aujourd'hui, en se concentrant sur le design et le développement d'expériences de jeu de haute qualité pour le Métaverse, en mettant l'accent sur l'expérience de jeu, les méthodes de monétisation ou le paradigme du joueur-investisseur. Ce programme, toujours en ligne, lancera la carrière professionnelle de l'étudiant en seulement 150 heures.



“

*Plongez dans le Métaverse et les techniques qui le rendront hautement immersif grâce à TECH”*

L'industrie des jeux vidéo et des *E-sports* est l'un des secteurs qui a connu la croissance la plus rapide au cours de la dernière décennie. La pandémie de COVID-19 a également alimenté cette tendance, car ces deux domaines sont devenus une forme de divertissement de plus en plus populaire et accessible pour de nombreuses personnes.

Mais ce n'est pas tout: les jeux vidéo et les *E-sports* sont également des outils essentiels pour créer des expériences immersives et attrayantes dans le Métaverse. Dans ce sens, l'industrie du *Gaming* et des *E-sports* se présente comme une opportunité unique pour ceux qui cherchent à se préparer et à développer des compétences spécifiques afin de participer à la création d'expériences de jeu pour le Métaverse.

Ainsi, le Certificat en Industrie Gaming et les E-Sports comme portail d'Accès au Métaverse vise précisément à fournir aux étudiants les compétences et les connaissances nécessaires pour concevoir et développer des expériences de jeu de haute qualité et très rentables. Grâce à une méthodologie d'enseignement innovante basée sur le *Relearning*, le programme offre une spécialisation actualisée dans des domaines tels que la capacité multiplateforme du Métaverse, les différentes plateformes sur lesquelles il peut être présenté ou la monétisation des jeux dans ces environnements, ainsi que d'autres sujets pertinents dans l'industrie.

Ce diplôme est enseigné entièrement en ligne, ce qui offre une plus grande flexibilité et une plus grande facilité pour organiser les ressources académiques et adapter l'étude en fonction des obligations personnelles et professionnelles des étudiants. En outre, la méthodologie du *Relearning* encourage l'internalisation rapide des concepts grâce à leur répétition dans les ressources les plus dynamiques.

Ce **Certificat en Industrie Gaming et les E-Sports comme portail d'Accès au Métaverse** 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 de l'Industrie Gaming et de l'E-Sports comme portail d'Accès au Métaverse
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques du cours fournissent des informations technologique et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Élaborer des stratégies efficaces pour développer les équipes de E-sports dans le Métaverse grâce à TECH*

“ *Examiner les méthodes de monétisation les plus rentables pour les jeux vidéo entrant dans le Métaverse* ”

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des 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 la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cursus académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Vous serez un expert pour prédire la projection économique du Métaverse dans les années à venir.*

*Un titre qui trouvera l'équilibre parfait entre interactivité et expérience de jeu.*



# 02 Objectifs

L'essor de l'industrie *Gaming* et des *E-Sports* a conduit les entreprises à s'adapter et à rechercher des professionnels au fait des dernières tendances. Avec le succès du Métaverse et des transactions qui s'y déroulent, le Certificat en Industrie Gaming et les E-Sports comme portail d'Accès au Métaverse a été créé dans le but d'élargir et d'actualiser les compétences des informaticiens dans ce domaine, afin qu'ils puissent être performants dans ce domaine de compétence au potentiel si important.



“

*Donnez un coup de pouce à votre carrière  
en maîtrisant les modèles économiques qui  
rendent les projets viables dans le Métaverse”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Générer des connaissances spécialisées sur la Web 3.0
- ◆ Examiner chacun des éléments qui composent un Métaverse
- ◆ Développer un Métaverse à partir des outils et composants disponibles
- ◆ Metaverse *Blockchain* en tant que modèle de gouvernance des données
- ◆ Établir le lien entre la *Blockchain* et le présent et l'avenir du Métaverse
- ◆ Découvrez les cas d'utilisation et l'impact de la finance décentralisée dans notre monde actuel et futur
- ◆ Analyser l'évolution de l'industrie du jeu vidéo et les premiers exemples primitifs de Métaverse
- ◆ Examiner les modèles commerciaux classiques, l'état général du secteur et la création du concept GameFi
- ◆ Établir des synergies entre les *e-Sports* et les autres écosystèmes de l'industrie Gaming concernant les Métaverses actuels
- ◆ Développer de nouvelles compétences permettant à l'étudiant d'identifier les opportunités commerciales dans les différents supports du métaverse
- ◆ Identifier et promouvoir tous les canaux de monétisation possibles au sein du Métaverse
- ◆ Approfondir l'expérience du Métaverse sous un angle différent, en étant capable de comprendre comment tout ce développement potentiel nous affecte et de répondre à toutes les questions de son application à moyen-long terme
- ◆ Intégrer le Métaverse dans notre vie quotidienne afin de pouvoir en tirer le meilleur parti dans tous les domaines





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Déterminez les jeux vidéo les plus influents de l'histoire qui ont conduit au concept de Métaverse
- ◆ Établissez comment les jeux vidéo multijoueurs en ligne sont apparus, ce qu'ils ont apporté en devenant populaires et quelles expériences ils ont transférées aux environnements virtuels d'aujourd'hui
- ◆ Analyser la situation actuelle de l'industrie du jeu vidéo et les différents modèles économiques qui facilitent la viabilité de nos projets
- ◆ Approfondir la définition de "play-to-earn" afin de comprendre les différences conceptuelles par rapport au modèle "play & earn"
- ◆ Comprendre ce que nous entendons lorsque nous parlons du paradigme acteur-investisseur afin de pouvoir déterminer et étudier des cibles spécifiques au sein de l'industrie
- ◆ Être capable de 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 notre 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 Métaverse

“

*Appliquer des outils qui créeront des synergies entre des marchés de niche tels que les E-sports et le Métaverse”*

# 03

## Direction de la formation

TECH a développé ce diplôme en collaboration avec une équipe d'experts en Métaverse dans le but d'assurer un niveau académique élevé. Les enseignants de ce programme sont des professionnels versés dans les expériences immersives et ont leurs propres projets dans l'industrie. Cette collaboration permet aux étudiants non seulement d'avoir accès à un programme de qualité, mais aussi d'avoir l'opportunité d'avoir les expériences des enseignants comme référence.



“

*Emerger en tant que leader dans la conception d'expériences immersives dans le Métaverse grâce aux conseils de l'équipe pédagogique réunie par TECH”*

## 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 de IBM Cloud chez IBM
- ♦ Directeur de Netspot OTN, Velca et Poly Cashback
- ♦ Conférencier dans des écoles de commerce telles que l'IE Business School et l'IE Human Sciences and Technology
- ♦ Docteur en Business Administration par le IE Business School
- ♦ Master en Business Development de l'Université autonome de Madrid
- ♦ Spécialiste de IBM Cloud
- ♦ Certification professionnelle comme IBM Cloud Solution Advisor

## Professeurs

### M. Sánchez Temprado, Alberto

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



# 04

## Structure et contenu

TECH est reconnue au niveau universitaire pour sa méthodologie innovante du *Relearning*, appliquée dans son diplôme de Certificat Industrie Gaming et les E-Sports comme portail d'Accès au Métaverse. Cette méthodologie permet aux étudiants d'assimiler les connaissances liées au Métaverse de manière progressive et simple, sans avoir à consacrer de longues heures à la mémorisation. L'objectif de ce programme est de faciliter l'étude des professionnels sans compromettre la rigueur et l'exigence académiques.



“

*Bénéficiez des avantages de la spécialisation à domicile grâce à des résumés interactifs, des vidéos et d'autres ressources dynamiques”*

## Module 1. Industrie *gaming* et *e-Sports* comme portail d'Accès au Métaverse

- 1.1. Le Métaverse 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 Métaverse d'aujourd'hui
  - 1.2.1. MMOs
  - 1.2.2. Second Life
  - 1.2.3. PlayStation Home
- 1.3. Métaverse 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 Zuxkerberg Meta. Révolution massive du concept
- 1.4. État de l'industrie du jeu vidéo. Plateformes ou canaux du Métaverse
  - 1.4.1. Chiffres de l'industrie du jeu vidéo
  - 1.4.2. Plateformes ou canaux du Métaverse
  - 1.4.3. Projections économiques pour les années à venir
  - 1.4.4. Comment tirer le meilleur parti de l'excellente forme de l'industrie
- 1.5. Modèles commerciaux: 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 de CryptoKitties
  - 1.6.2. Axie Infinity. Autres exemples de réussite
  - 1.6.3. Attrition de *Play-to-earn* et création de *Play&Earn*





- 1.7. GameFi: Paradigme joueur-investisseur
  - 1.7.1. GameFi
  - 1.7.2. Les jeux vidéo comme travail
  - 1.7.3. Perturbation du modèle classique de divertissement
- 1.8. Le Métaverse 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. Métaverse: Interactivité vs. Expérience de jeu
  - 1.9.1. Expérience interactive et expérience ludique
  - 1.9.2. Types d'expérience dans les Métaverse actuels
  - 1.9.3. Un équilibre parfait entre les deux
- 1.10. Métaverse pour les e-sports
  - 1.10.1. Difficultés de développement des équipes
  - 1.10.2. Métaverse: expériences immersives, communautés et clubs exclusifs
  - 1.10.3. Monétisation des utilisateurs par la technologie *Blockchain*

“Établissez les meilleures stratégies Play-to-earn ou Free to Play dans le Métaverse grâce aux concepts que vous apprendrez en profondeur dans ce cours”

# 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 en Industrie Gaming et les E-Sports comme portail d'Accès au Métaverse 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.



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre Certificat sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Industrie Gaming et les E-Sports comme portail d'Accès au 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 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 Industrie Gaming et les E-Sports comme portail d'Accès au Métaverse**

N.° 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

**tech** université  
technologique

Certificat

Industrie Gaming et les  
E-Sports comme portail  
d'Accès au Métaverse

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

# Certificat

Industrie Gaming et les E-Sports  
comme portail d'Accès au Métaverse