

# Certificat Marketing dans le Métaverse





## Certificat Marketing dans le 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/marketing-metaverse](http://www.techtitute.com/fr/informatique/cours/marketing-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

Les événements en temps réel et les émissions en direct sur l'internet sont déjà une réalité. L'accessibilité universelle de ces services est un atout de la réalité virtuelle. Les grandes marques de mode ont été l'un des premiers moteurs de cette tendance et se sont inspirées de l'expérience des jeux vidéo pour offrir un service en ligne totalement immersif et aussi proche que possible de la réalité. C'est pourquoi les entreprises recherchent des professionnels maîtrisant le Métaverse, la publicité et le marketing dans la sphère numérique. qui se concentre sur le Métaverse en tant que plateforme d'actions commerciales, afin que les diplômés en informatique puissent agir en toute confiance dans le paradigme numérique et se tenir au courant des derniers développements dans ce domaine.



“

*Ce Certificat vous permettra d'acquérir toutes les connaissances nécessaires à la monétisation de l'atmosphère en seulement 6 semaines”*

Internet est sans aucun doute un espace clé pour la commercialisation des produits, car il offre de multiples possibilités aux acheteurs de le faire de n'importe quel endroit et à n'importe quel moment. En outre, grâce à l'Intelligence Artificielle, de nombreuses marques intègrent déjà des simulateurs qui enregistrent même la taille de l'utilisateur et lui permettent d'essayer des vêtements sur une image en direct ou sur son corps grâce à la caméra de son appareil électronique. En outre, les coûts des entreprises sont réduits de manière exponentielle, car elles peuvent créer des expériences immersives simulées sans être présentes dans un espace spécifique.

C'est pourquoi TECH a conçu ce Certificat en Marketing dans le Métaverse. Il s'agit d'un programme universitaire enseigné à 100% en ligne, qui permet aux étudiants d'entrer numériquement dans le monde virtuel en tant que nouvelle plateforme de consommation de contenu publicitaire. De son côté, TECH a mis en évidence dans le syllabus les clés des NFT, les expériences des consommateurs, ainsi que les réussites dans ce secteur. Tout cela, dans le cadre d'une approche théorique et pratique, qui rapprochera les spécialistes de la pratique informatique.

TECH a ainsi développé une expérience unique et innovante qui applique également la méthodologie du *Relearning*, pour soulager les étudiants des longues heures de mémorisation et leur permettre d'assimiler le contenu d'une manière simple et efficace. Dans sa ligne de rigueur académique, TECH s'est appuyé sur un groupe d'experts du Métaverse qui ont dicté le contenu du diplôme et qui, en outre, seront responsables de l'enseignement de la matière. Un programme conçu pour former des spécialistes de la publicité dans le cyberspace en seulement 150 heures de cours et avec le soutien de professionnels qui travaillent quotidiennement dans ce domaine.

Ce **Certificat en Marketing dans le 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 en Métaverse, *Blockchain* et Web 3.0
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'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



*TECH applique les dernières technologies pédagogiques pour vous aider à comprendre l'entonnoir du Métaverse facilement et avec toute la flexibilité dont vous avez besoin"*

“

*Boostez vos projets de création numérique et ceux auxquels vous collaborez grâce à l'enseignement approfondi de TECH sur la transformation des traditions publicitaires en ligne”*

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.

*Dans le Campus Virtuel, vous pourrez accéder à 150 heures de matériel supplémentaire de haute qualité et contacter directement les enseignants pour résoudre vos doutes.*

*Vous n'avez pas encore maîtrisé les nouvelles plateformes de contenu publicitaire? Grâce à TECH, vous pourrez le faire à travers une qualification 100% en ligne.*



# 02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat en Marketing dans le Métaverse est d'actualiser les connaissances en matière de publicité dans le cyberspace pour les diplômés en informatique et les autres professionnels intéressés. Il s'agit d'une qualification développée par des experts qui ont des années d'expérience dans le domaine et qui seront responsables de l'enseignement du sujet. De cette façon, les spécialistes acquerront une mise à jour intensive qui les rendra plus compétitifs sur le marché du travail et améliorera leurs propres initiatives numériques lorsqu'il s'agit d'attirer les utilisateurs par le biais d'expériences tridimensionnelles.



“

*Avec ce Certificat, vous apprendrez les clés des KPI à travers l'Internet grâce à du matériel audiovisuel dans différents formats”*



## 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
- ◆ Métaverse *Blockchain* n 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 sports électroniques et les autres écosystèmes de l'industrie *gaming* par rapport au 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
- ◆ Nous préparer à tous les changements que le Métaverse nous réserve pour l'avenir et savoir comment ils peuvent nous affecter dans notre vie, nos affaires ou nos relations avec les autres





## Objectifs spécifiques

- ◆ Structurer un plan marketing dans un nouvel univers
- ◆ Développer des stratégies marketing dans le Métaverse
- ◆ Identifier les avantages du Métaverse et du marketing immersif pour les entreprises
- ◆ Déterminer comment exploiter le NFT comme une passerelle vers la publicité dans le métaverse
- ◆ Monétiser le métaverse
- ◆ Développer de nouvelles capacités perturbatrices
- ◆ Gérer des équipes de production multidisciplinaires dans les métaverses

“

*Si vous souhaitez mener des stratégies de marketing dans un environnement purement numérique, c'est le programme idéal pour vous”*

# 03

## Direction de la formation

TECH a sélectionné un groupe d'enseignants expérimentés, en tenant compte de leur cursus académique et professionnel et de la qualité humaine qu'ils peuvent offrir aux étudiants. Il s'agit d'un choix qui vise à préparer soigneusement les contenus et la meilleure attention pédagogique pour les étudiants. De cette manière, les spécialistes auront à leur disposition les conseils d'experts dans le domaine de la recherche et de l'enseignement personnalisé, ce qui leur offrira des opportunités sur le marché du travail. Il s'agit d'une opportunité pour les professionnels qui souhaitent apprendre des experts les plus modernes et opter pour une expérience universitaire 100% en ligne.





“

*Qu'attendez-vous pour apprendre d'experts ayant des années d'expérience dans votre secteur? Inscrivez-vous dès maintenant pour les avoir comme professeurs”*

## 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. Fernández Ansorena, Nacho

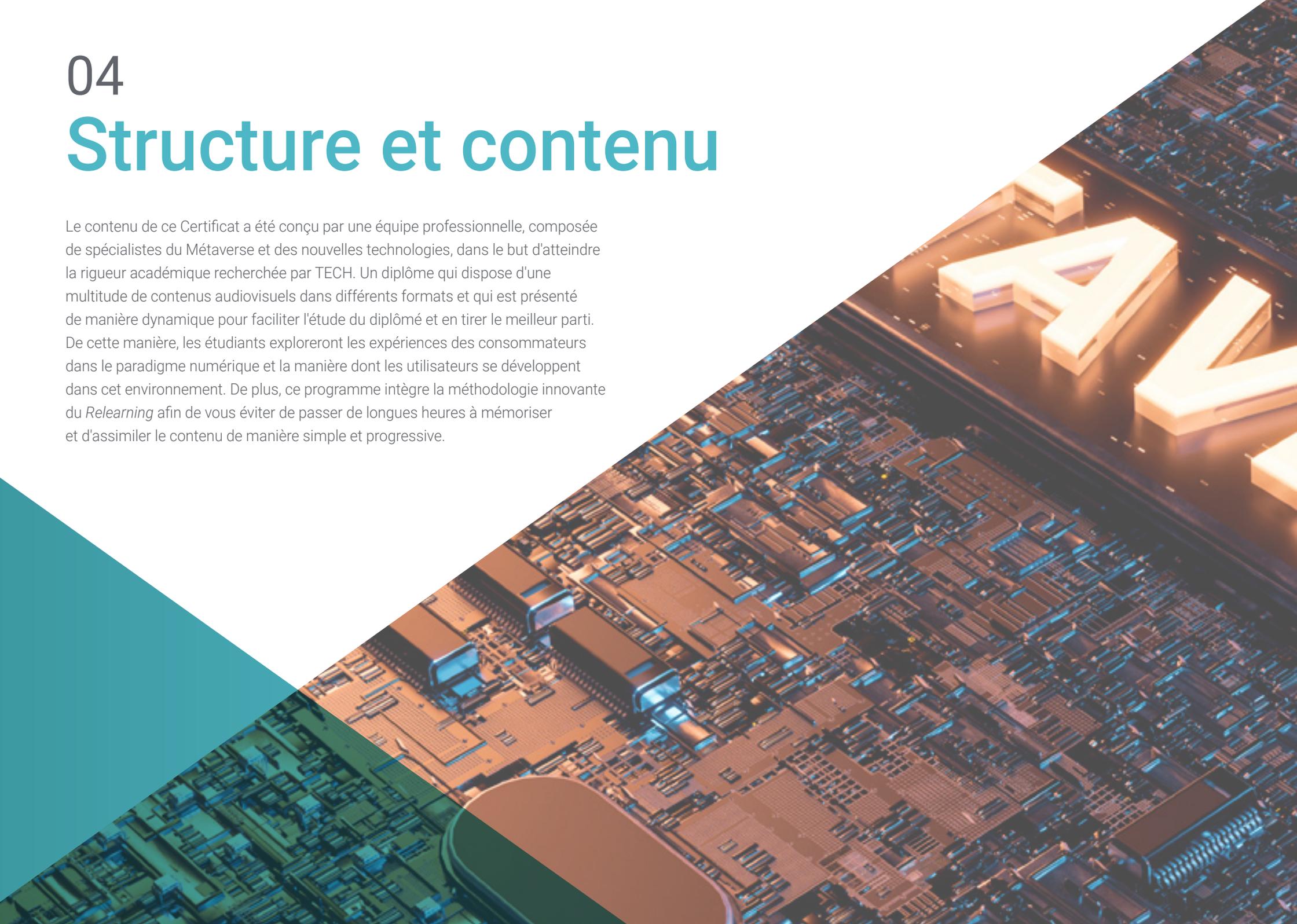
- ♦ CMO et co-fondateur de SecondWorld
- ♦ Co-fondateur et Digital Strategy Manage chez Polar Marketing
- ♦ Chef de projet chez PGS Communication
- ♦ Co-fondateur et Development Manager chez weGroup Solutions
- ♦ Diplômé en Administration et Gestion des Affaires à l'ESIC



# 04

## Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat a été conçu par une équipe professionnelle, composée de spécialistes du Métaverse et des nouvelles technologies, dans le but d'atteindre la rigueur académique recherchée par TECH. Un diplôme qui dispose d'une multitude de contenus audiovisuels dans différents formats et qui est présenté de manière dynamique pour faciliter l'étude du diplômé et en tirer le meilleur parti. De cette manière, les étudiants exploreront les expériences des consommateurs dans le paradigme numérique et la manière dont les utilisateurs se développent dans cet environnement. De plus, ce programme intègre la méthodologie innovante du *Relearning* afin de vous éviter de passer de longues heures à mémoriser et d'assimiler le contenu de manière simple et progressive.





“

*Ce diplôme a été conçu pour répondre à vos besoins professionnels et personnels et pour vous permettre d'étudier en même temps que vous développez votre emploi actuel”*

## Module 1. Marketing dans le Métaverse

- 1.1. Le Métaverse. Nouvelle plateforme pour la consommation de contenus publicitaires
  - 1.1.1. Le Big Bang, origine de la publicité
  - 1.1.2. La sérotonine: le moteur des avatars
  - 1.1.3. L'immédiateté, une nouvelle mesure de la satisfaction
- 1.2. Redirection du trafic vers les Métaverses: transition de *funnel* à l'atmosphère de conversion
  - 1.2.1. La publicité comme molécule enveloppant les écosystèmes digitaux
  - 1.2.2. Habitants d'un Métaverse
  - 1.2.3. Endosphère du Métaverse
- 1.3. Conversion du Métaverse: monétisation des atmosphères
  - 1.3.1. Rentabilité
  - 1.3.2. Notoriété, conversion, *Retargeting* et fidélisation
  - 1.3.3. Le shopping: le carburant du Métaverse
- 1.4. Barrières des supports publicitaires Traditionnel vs. Métaverse
  - 1.4.1. La publicité traditionnelle. Supports
  - 1.4.2. Métaverse: boucle médiatique tridimensionnelle
  - 1.4.3. Transformation des traditions publicitaires
- 1.5. Le *Funnel* du Métaverse: un entonnoir tridimensionnel
  - 1.5.1. Contacts
  - 1.5.2. Prospects
  - 1.5.3. Clients
- 1.6. KPI dans le Métaverse: Mesurer l'effet de la publicité dans un espace immersif
  - 1.6.1. Attention
  - 1.6.2. Intérêt
  - 1.6.3. Décision
  - 1.6.4. Action
  - 1.6.5. Souvenir





- 1.7. Publicité dans le Métaverse
  - 1.7.1. Développement du sens numérique dans le Métaverse: tromper l'esprit
  - 1.7.2. Faire participer les utilisateurs grâce à des expériences tridimensionnelles inédites
  - 1.7.3. Nouveaux médias tridimensionnels
- 1.8. Les NFT: les nouveaux clubs de fidélité
  - 1.8.1. Fidélité d'achat
  - 1.8.2. Présumer l'exclusivité
  - 1.8.3. Le NFT en tant qu'identifiant dans le métaverse
- 1.9. Les expériences des consommateurs dans le Métaverse
  - 1.9.1. Rapprocher le produit du client
  - 1.9.2. Les limites des environnements tridimensionnels: les 6 sens
  - 1.9.3. Génération d'environnements contrôlés
- 1.10. Cas de réussite en Marketing dans le Métaverse
  - 1.10.1. Avatars
  - 1.10.2. Économie
  - 1.10.3. *Gaming*

“ *Un programme conçu pour des informaticiens comme vous, conscients de la révolution numérique et des possibilités de vente en ligne avec des expériences immersives”*

# 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

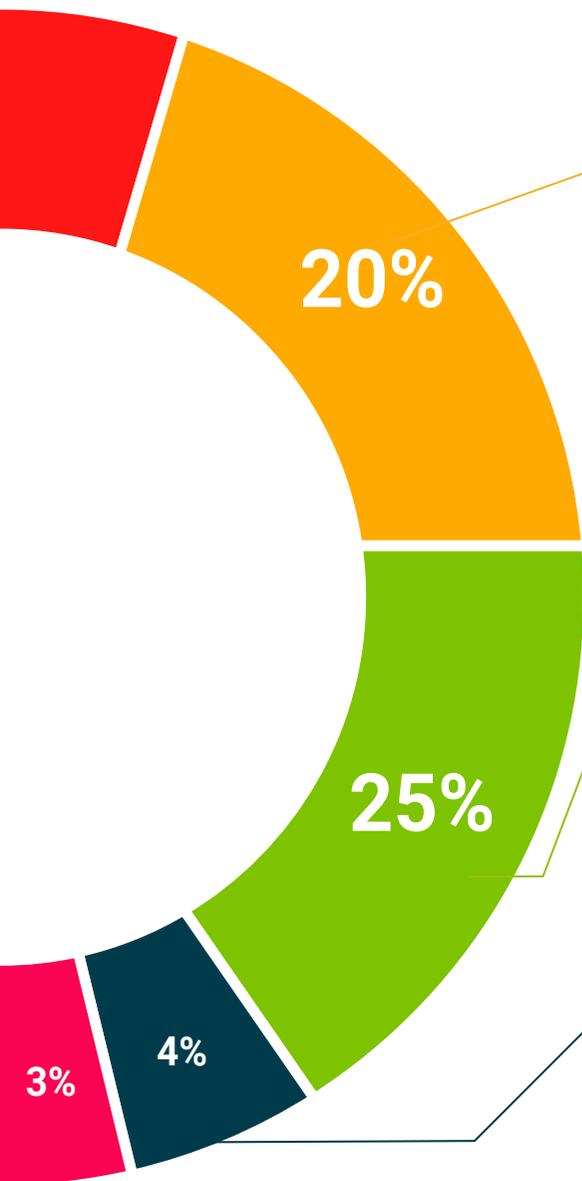
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle 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 Marketing dans le 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 Marketing dans le Métaverse** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme 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 Marketing dans le Métaverse**

N.° d'Heures Officielles: **150 h.**



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

Marketing dans le Métaverse

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

# Certificat

## Marketing dans le Métaverse

