

Certificat Avancé

Metaverse et Économie Gamifiée



Certificat Avancé Metaverse 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/Informatique/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

Facebook (devenu Meta) n'est pas le seul à avoir décidé de miser sur le Metaverse, Google, Nvidia et Microsoft confient de grandes fortunes au développement de ce concept de monde virtuel. L'approche cinématographique récente, avec des films tels que "Ready Player One", nous rapproche de cette idée en tant que mode de vie viable, possible et encore plus proche. Les jeux vidéo basés sur les marchés de la *Blockchain* ouvrent des voies de développement que tous les informaticiens devraient connaître et diriger. Ce programme permet aux étudiants de prendre une longueur d'avance sur les concepts qui prendront progressivement plus de place et de temps dans le monde réel, et permettra de les spécialiser dans les environnements du Metaverse en tant que système essentiel dans le développement de l'économie gamifiée. Le contenu, malgré son aspect abstrait, sera facile à appréhender grâce à la méthode d'enseignement utilisée, qui privilégie l'approche du *Relearning*, en combinant des cas réels et actuels dans les différents modules.





“

Un monde abstrait n'a jamais suscité autant d'intérêt concret, alors n'hésitez pas à explorer les moindres aspects du Metaverse"

La profession d'informaticien est exigeante et doit mettre l'accent sur la formation continue et le recyclage des concepts théoriques et pratiques. Ce Certificat Avancé en Metaverse et Économie Gamifiée permet aux étudiants d'approfondir le concept dans lequel investit un nombre croissant de CEO, à savoir que les systèmes sociaux et interpersonnels évoluent à une vitesse vertigineuse, en commençant par la vision grâce à des lunettes de réalité virtuelle et à d'autres éléments qui téléportent l'utilisateur dans ce monde virtuel.

Une fois l'architecture du Metaverse comprise, un nouveau monde de possibilités économiques s'ouvrira à l'apprenant grâce à la gamification. Le programme de ce diplôme s'inscrit dans un cadre théorique qui couvre les derniers développements et outils techniques, rapprochant les étudiants des professionnels du secteur et leur fournissant un enseignement de première main, le meilleur et le plus actualisé.

TECH rapproche l'informaticien de ce nouveau métier émergent et en plein essor grâce à un enseignement 100% en ligne, offrant la possibilité de combiner la vie personnelle avec le diplôme le plus innovant. Grâce à la méthodologie pédagogique du *Relearning*, vous n'aurez pas à consacrer de longues heures d'étude pour réussir tous les contenus de ce programme.

Ce **Certificat Avancé en Metaverse 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 cryptomonnaies, *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
- ◆ Les exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ 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 tout appareil fixe ou portable doté d'une simple connexion à internet



TECH vous offre la possibilité d'entreprendre dans le monde virtuel sans avoir à renoncer à votre vie quotidienne grâce à sa modalité 100% en ligne"

“

Découvrez comment gérer les systèmes de Landing au sein d'un métaverse grâce aux enseignants les plus qualifiés du monde académique”

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 les Problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de la formation. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Devenez un expert du fonctionnement des DEX, des économies décentralisées et des NFT.

La stagnation dans les technologies de l'information en général ne permet pas de se démarquer de la concurrence, et il est temps de développer des connaissances innovantes.

NFT
NON-FUNGIBLE TOKEN

02 Objectifs

Ce Certificat Avancé en Metaverse et Économie Gamifiée forme les étudiants à mener des projets technologiques innovants, ainsi qu'à maîtriser les dernières évolutions du marché et à travailler de manière autonome. Ce programme élargit l'éventail des possibilités d'emploi pour les informaticiens, leur permettant de se rapprocher des dernières tendances sociales en matière de consommation et des jeux vidéo qui sont à l'origine des investissements des entreprises les plus renommées de la planète. De plus, l'étudiant sera en mesure de mettre en pratique les concepts acquis sur les cryptomonnaies, les économies décentralisées et les NFT. C'est le pas définitif vers la reconversion professionnelle et l'engagement dans l'Économie Gamifiée.



“

Ce Certificat Avancé en Metaverse et Économie Gamifiée est une opportunité pour vous démarquez dans le secteur des technologies informatiques”

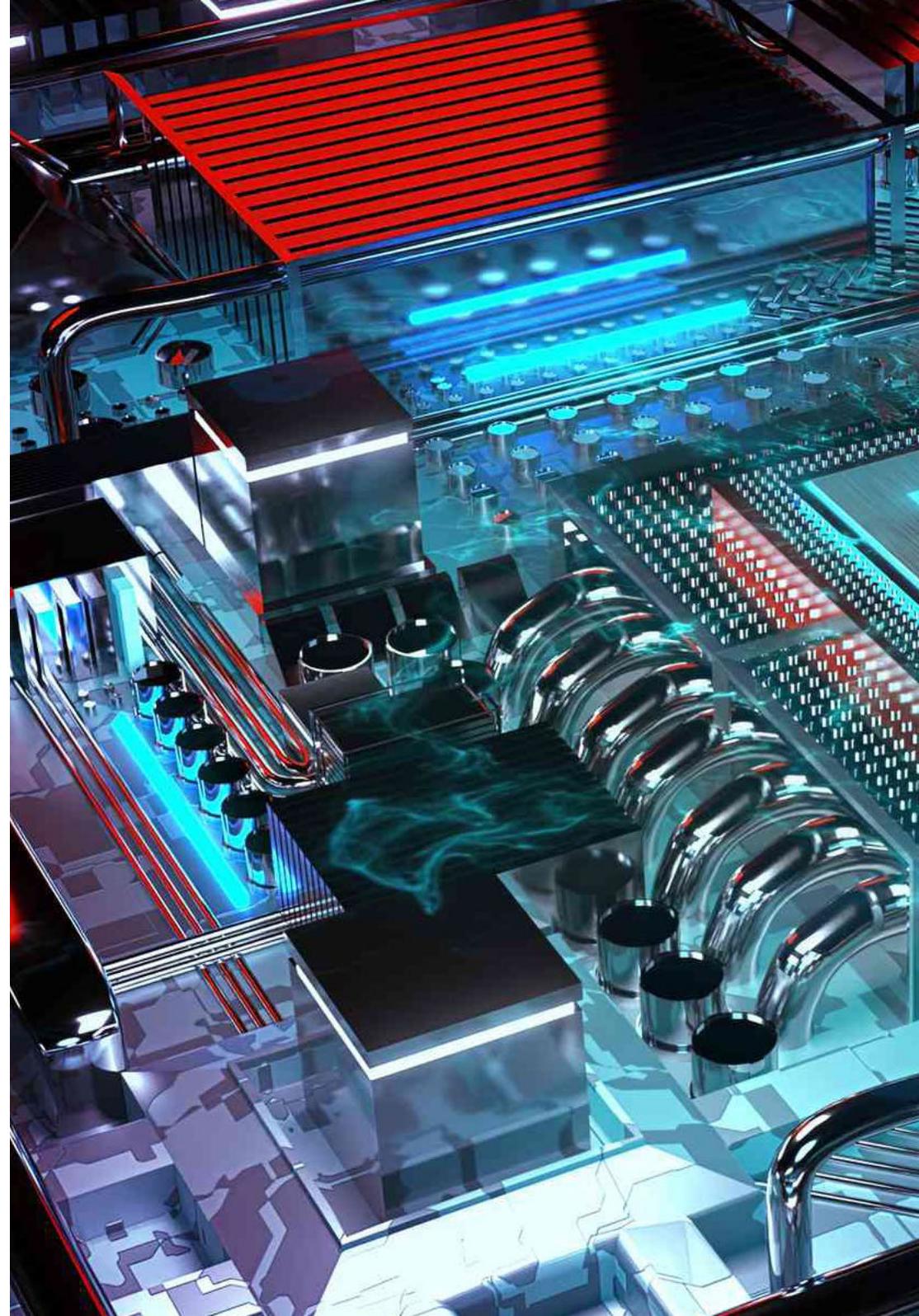


Objectifs généraux

- ◆ Identifier systématiquement et en profondeur le fonctionnement de la technologie *Blockchain*, en développant comment ses avantages et ses inconvénients sont liés au fonctionnement de son architecture
- ◆ Contraster les aspects de la *Blockchain* avec les technologies conventionnelles utilisées dans les diverses applications auxquelles la technologie de la *Blockchain* a été 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 permettant de générer et d'extraire de la valeur des *Tokens* non fongibles
- ◆ Exposer les caractéristiques des principales cryptomonnaies, leur utilisation, niveau d'intégration dans l'économie mondiale et les projets de gamification virtuelle



Dirigez des projets innovants, renforcez vos compétences professionnelles et développez des Soft Skills pour compléter votre apprentissage"





Objectifs spécifiques

Module 1. Metaverse

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

Module 2. Plateformes externes

- ◆ Connaître les outils des principales plateformes qui offrent des services liés aux cryptocurrencies, à la *Blockchain*, aux économies décentralisées et aux NFT
- ◆ Utiliser les plateformes externes pour augmenter la génération de valeur au sein d'un projet de jeu *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 les degrés auxquels les variables économiques d'un jeu peuvent être classées dans leur catégorie
- ◆ Comprendre les relations proportionnelles et inversement proportionnelles entre deux ou plusieurs variables économiques
- ◆ Identifier les composantes de la technologie *Blockchain*

03

Direction de la formation

Le corps enseignant qui encadre ce Certificat Avancé en Metaverse et Économie Gamifiée, a été sélectionné à l'issue de critères de sélection rigoureux visant à garantir aux étudiants la plus haute qualité et l'innovation dans le programme d'enseignement. Cette équipe est composée d'experts qui consacrent leur vie professionnelle à la recherche sur le Metaverse et Économie Gamifiée. TECH garantit des contenus théoriques applicables à des cas réels afin d'améliorer leur compréhension et adaptation à d'éventuels projets personnels et professionnels futurs de l'informaticien, et offre la possibilité de télécharger et de revoir les contenus autant de fois que nécessaire durant les six mois du programme.





“

*C'est à vous de saisir la clé qui ouvre
les portes aux nouveaux mondes, car
le Metaverse est déjà une réalité"*

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

- Concepteur de Jeux Vidéo et Économies de Blockchain pour les Jeux Vidéo
- Fondateur de Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- Fondateur du projet Niide
- Auteur de récits fantastiques et de prose poétique

Professeurs

Mme Gálvez González, María Jesús

- ♦ Conseillère de Dideco et Responsable du Département des Femmes de la Municipalité d'El Tabo
- ♦ Professeur à l'Institut Professionnel AIEP
- ♦ Chef du Département Social de la Municipalité d'El Tabo
- ♦ Licence en Travail Social à l'Université Santo Tomás
- ♦ Master en Gestion Stratégique des Personnes et Gestion Organisationnelle des Talents Humains
- ♦ Diplôme en Économie Sociale de l'Université de Santiago du Chili



04

Structure et contenu

Il s'agit d'un programme conçu par et pour ce Certificat Avancé en Metaverse et Économie Gamifiée, c'est pourquoi le programme d'études est axé sur la spécialisation de l'informaticien dans le monde virtuel. Le contenu du programme est divisé en 3 modules, ce qui permettra aux étudiants de structurer leur apprentissage et d'assimiler les concepts par blocs de manière ordonnée. TECH s'engage à appliquer la méthode du *Relearning*, qui repose sur la répétition des concepts, afin que les étudiants puissent assimiler plus rapidement le programme d'études, tout en développant pleinement les compétences qui leur permettent de prendre les bonnes décisions.



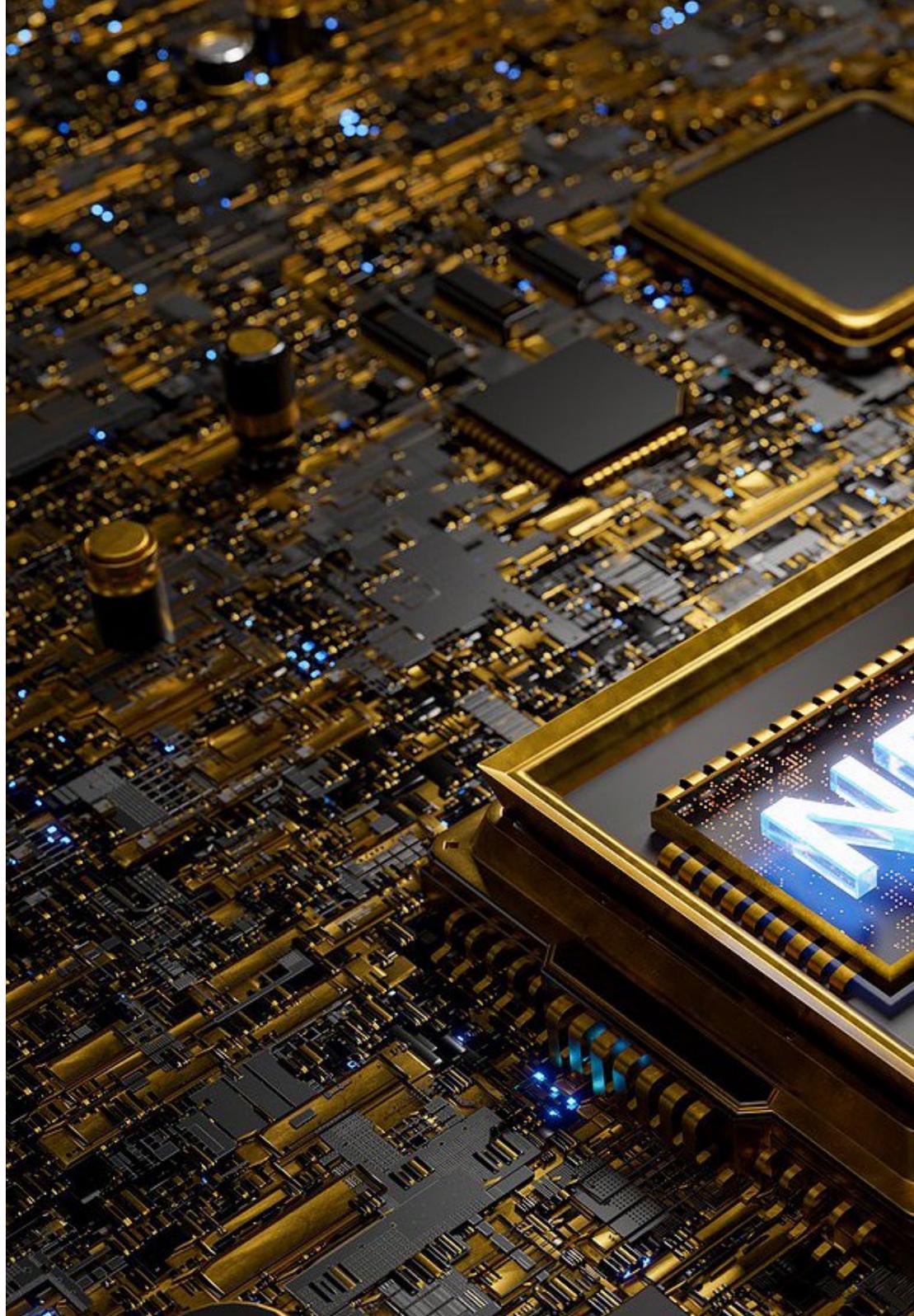


“

Boostez votre carrière professionnelle en investissant du temps dans l'apprentissage des nouveaux contextes du Metaverse et Économie Gamifiée, où et quand vous le souhaitez"

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 des économies gamifiées
- 1.2. Formes d'accessibilité
 - 1.2.1. VR
 - 1.2.2. Ordinateurs
 - 1.2.3. Dispositifs mobiles
- 1.3. Types de Metaverse
 - 1.3.1. Metaverse traditionnel
 - 1.3.2. Metaverse *Blockchain* centralisée
 - 1.3.3. Metaverse *Blockchain* décentralisée
- 1.4. Metaverse en tant qu'espace de travail
 - 1.4.1. Metaverse en tant qu'espace de travail
 - 1.4.2. Création de services dans le Metaverse
 - 1.4.3. Points critiques à prendre en compte dans la création d'emplois
- 1.5. Metaverse comme espace de socialisation
 - 1.5.1. Systèmes d'interaction entre les utilisateurs
 - 1.5.2. Mécanismes de socialisation
 - 1.5.3. Formes de monétisation
- 1.6. Metaverse en tant qu'espace de divertissement
 - 1.6.1. Les espaces de formation dans le Metaverse
 - 1.6.2. Modes de gestion des espaces de formation
 - 1.6.3. Catégories d'espaces de formation dans le Metaverse



- 1.7. Système d'achat et de location d'espaces dans le Metaverse
 - 1.7.1. *Lands*
 - 1.7.2. Ventes aux enchères
 - 1.7.3. Vente directe
- 1.8. *Second Life*
 - 1.8.1. *Second Life* le pionnier de l'industrie du Metaverse
 - 1.8.2. Mécanismes de jeu
 - 1.8.3. Stratégies de rentabilité employées
- 1.9. *Decentraland*
 - 1.9.1. *Decentraland!* le Metaverse le plus rentable jamais enregistré
 - 1.9.2. Mécanismes de jeu
 - 1.9.3. Stratégies de rentabilité employées
- 1.10. Meta
 - 1.10.1. Meta, l'entreprise qui a le plus d'impact dans le développement metaverse
 - 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. Bénéfices
 - 2.1.3. Implémentation en économies gamifiées
- 2.2. *Swaps*
 - 2.2.1. Caractéristiques
 - 2.2.2. Principaux *Swaps*
 - 2.2.3. Implémentation en économies gamifiées
- 2.3. Oracles
 - 2.3.1. Caractéristiques
 - 2.3.2. Principaux *Swaps*
 - 2.3.3. Implémentation en 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. *Truffle*
- 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 Marketing
 - 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 d'exploitation minière
 - 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 fragmentation
- 3.2. Recherches
 - 3.2.1. Individuelles
 - 3.2.2. Par groupes
 - 3.2.3. Globales
- 3.3. Ressources
 - 3.3.1. Par *Game-Desing*
 - 3.3.2. Tangibles
 - 3.3.3. Intangibles
- 3.4. Entités
 - 3.4.1. Acteurs
 - 3.4.2. Entités à recours unique
 - 3.4.3. Entités à recours multiples
- 3.5. Sources
 - 3.5.1. Conditions de production
 - 3.5.2. Localisation
 - 3.5.3. Taux de production
- 3.6. Résultats
 - 3.6.1. Consommables
 - 3.6.2. Coûts de maintenance
 - 3.6.3. *Time Out*
- 3.7. Convertisseurs
 - 3.7.1. NPC
 - 3.7.2. Manufacture
 - 3.7.3. Circonstances particulières

- 3.8. Echange
 - 3.8.1. Marchés publics
 - 3.8.2. Magasins privés
 - 3.8.3. Marchés extérieurs
- 3.9. Expérience
 - 3.9.1. Mécanismes de passation des marchés
 - 3.9.2. Application de 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 économies variables et les *Deadlocks*
 - 3.10.3. Appliquerr *Deadlocks* dans les mécanismes de jeu

“

Vous savez que le Metaverse est là pour durer: alors qu'attendez-vous pour réorienter votre carrière vers ce concept dont tout le monde parle?"

05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

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

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

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

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



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



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

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

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

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

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

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

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



Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Metaverse 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.



“

Complétez ce programme et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives inutiles”

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