

Certificat Avancé

Blockchain pour Jeux Vidéo et Metaverse



Certificat Avancé Blockchain pour Jeux Vidéo et Metaverse

- » 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.techtute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-blockchain-jeux-video-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

En 2016, des jeux vidéo *Blockchain*, ont été créés, ce qui signifie que les joueurs peuvent gagner de l'argent grâce à des cryptomonnaies. La maîtrise du paysage technologique actuel est complexe en raison de la vitesse de transformation de l'environnement Metaverse. La popularité croissante des NFT dans le monde virtuel oblige les professionnels de l'informatique à s'adapter et à évoluer avec ces nouvelles tendances de consommation. La rentabilité potentielle des projets émergents est un attrait majeur pour de nombreuses industries, que ce soit dans les jeux vidéo ou tout autre contexte. En raison de ce facteur, la figure d'un spécialiste de la *Blockchain* pour les Jeux Vidéo et le Metaverse devient essentielle. Grâce à la modalité de ce programme 100% en ligne, les étudiants acquerront les compétences nécessaires pour relever n'importe quel défi commercial, qu'il soit personnel ou pour d'autres.



“

Les NFT sont considérés comme la réponse numérique aux objets de collection: orientez votre carrière vers l'étude de la Blockchain des Jeux Vidéo et dominez le marché virtuel"

Ce Certificat Avancé en Blockchain pour Jeux Vidéo et Metaverse permet de parcourir, d'analyser et de prédire les tendances à la hausse et à la baisse du monde virtuel, ce qui positionne l'informaticien à un niveau supérieur en tant que spécialiste de ces environnements.

La croissance imparable et l'engagement des grandes marques internationales dans la *Blockchain*, génère un cercle intéressant d'augmentation de l'offre et de la demande qui force le recrutement massif d'experts dans le domaine.

Les artistes analogiques et les développeurs de jeux vidéo ont fait le saut l'année dernière vers les NFT, pour bénéficier de millions de dollars qu'ils reçoivent. Ce programme fournit aux étudiants la vision et les concepts nécessaires pour internaliser la structure du Metaverse et l'architecture de la *Blockchain*.

Grâce à la classe virtuelle, les professionnels de l'informatique qui souhaitent mettre à jour leurs connaissances dans le Metaverse pourront combiner leur travail quotidien avec le programme. TECH garantit un contenu de qualité et actualisé, qui peut être consulté et téléchargé à partir de n'importe quel appareil 24h/24, 7 jours/7.

Ce **Certificat Avancé en Blockchain pour Jeux Vidéo et Metaverse** 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



C'est une opportunité pour vous de plonger dans les marchés de la Blockchain du Jeu Vidéo et de développer votre avenir"

“

Ainsi, il vous suffira d'un clic pour acquérir les connaissances et les techniques les plus demandées dans le monde technologique, et ce depuis votre domicile"

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.

Découvrez le fonctionnement de la technologie Bitcoin et déterminez s'il s'agit d'une chaîne de blocs publique, privée ou hybride.

Découvrez et maîtrisez le processus de génération d'un Smart Contract, ses possibilités de croissance et sa viabilité.



02 Objectifs

Une base solide est nécessaire pour soutenir la prise de décision en matière d'investissement dans la *Blockchain* et, plus spécifiquement, dans les jeux vidéo. Toute initiative irréfléchie ou non fondée peut conduire à des erreurs irréversibles et à des pertes en capital. À l'aide de cas réels et des experts les plus réputés du domaine technico-virtuel, les étudiants approfondiront les concepts du Metaverse qui leur permettront de maîtriser un marché en plein essor qui transfère des millions de *Tokens*, chaque jour, et de les appliquer à de nouveaux contextes de travail.



“

Atteindre de nouveaux objectifs, élargir son esprit et se positionner comme une référence dans le secteur des technologies de l'information, tout cela est possible grâce à TECH"



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



Vous découvrirez les Wallets qui fonctionnent, la hiérarchie dont ils disposent selon qu'ils soient Hot ou Cold, et l'applicabilité qu'ils ont selon les marchés de la Blockchain"





Objectifs spécifiques

Module 1. *Blockchain*

- ◆ Identifier les composantes de la technologie *Blockchain*
- ◆ Déterminer les avantages de la *Blockchain* dans les projets d'entrepreneuriat
- ◆ Sélectionner les types de réseaux qui correspondent aux objectifs proposés lors de la planification d'un projet d'économie ludique
- ◆ Choisir et gérer un *Wallet* (Digital Wallet)

Module 2. *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

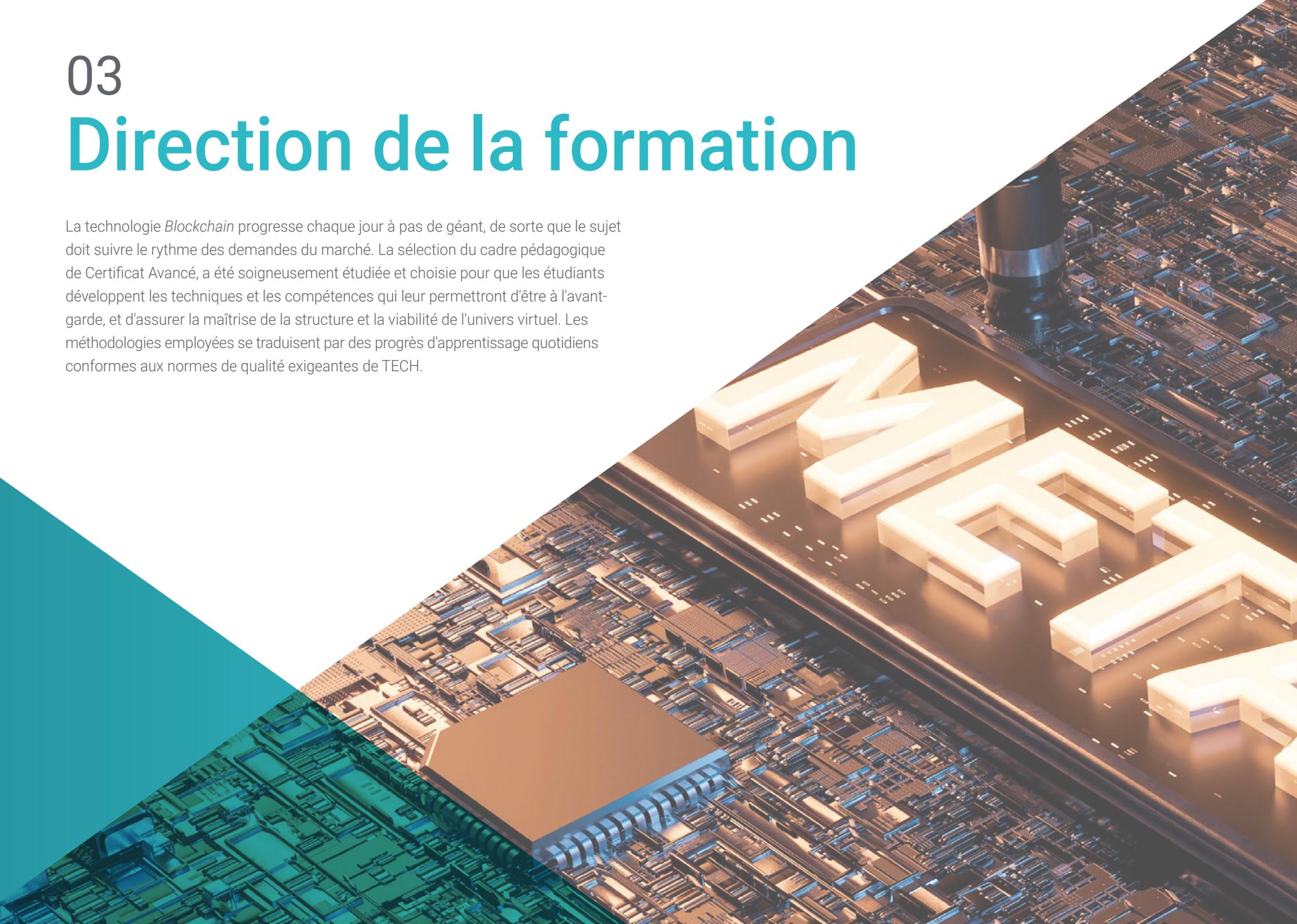
Module 3. *Analyse des Jeux Vidéo sur la Blockchain*

- ◆ Discerner les stratégies économiques qui ont montré la plus grande stabilité et rentabilité dans les projets du marché actuel
- ◆ Identifier les marges de stabilité et de rentabilité des projets d'économie gamifiée
- ◆ Maîtriser les tendances du marché des jeux *Blockchain* en fonction de leur participation, stabilité et rentabilité

03

Direction de la formation

La technologie *Blockchain* progresse chaque jour à pas de géant, de sorte que le sujet doit suivre le rythme des demandes du marché. La sélection du cadre pédagogique de Certificat Avancé, a été soigneusement étudiée et choisie pour que les étudiants développent les techniques et les compétences qui leur permettront d'être à l'avant-garde, et d'assurer la maîtrise de la structure et la viabilité de l'univers virtuel. Les méthodologies employées se traduisent par des progrès d'apprentissage quotidiens conformes aux normes de qualité exigeantes de TECH.



“

L'immersion dans le Metaverse ne peut être fluide et acquise que par des professionnels qui mettent en pratique leurs connaissances au quotidien, dans le cadre de leurs projets personnels et professionnels"

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

M. Olmo Cuevas, Víctor

- ◆ Co-fondateur, Concepteur de Jeux et Économiste de Jeux à Seven Moons Studios Blockchain Gaming
- ◆ Designer Web et Joueur Professionnel
- ◆ Joueur Professionnel de Poker en ligne et Enseignant
- ◆ Designer Graphique à Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Analyste de Projets et Investisseur dans Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Technicien de Laboratoire Chimique
- ◆ Graphiste



04

Structure et contenu

À TECH, nous accordons une grande importance à la conciliation de la famille et du travail, c'est pourquoi le programme est enseigné en 6 mois et se divise en 3 blocs en mode 100% en ligne, ce qui permet aux étudiants d'apprendre d'une manière facile et interactive. C'est à travers des contenus multimédias, des lectures complémentaires et des simulations de cas réels que l'équipe pédagogique générera, les concepts clés qui permettront à l'étudiant de conclure le programme en consolidant sa position d'expert en Blockchain pour Jeux Vidéo et Metaverse.



“

La sécurité du contrôle et la gestion des aspects les plus complexes du Metaverse, vous l'obtiendrez avec le meilleur corps enseignant et le concours de TECH"

Module 1. Blockchain

- 1.1. Blockchain
 - 1.1.1. Blockchain
 - 1.1.2. La nouvelle économie Blockchain
 - 1.1.3. La décentralisation, fondement de l'économie Blockchain
- 1.2. Technologies Blockchain
 - 1.2.1. La blockchain de Bitcoin
 - 1.2.2. Processus de validation, puissance de calcul
 - 1.2.3. Hash
- 1.3. Types de Blockchain
 - 1.3.1. Chaîne publique
 - 1.3.2. Chaîne privée
 - 1.3.3. Chaîne hybride ou fédérée
- 1.4. Types de réseaux
 - 1.4.1. Réseau centralisé
 - 1.4.2. Réseaux de distribution
 - 1.4.3. Réseau décentralisé
- 1.5. Smart Contracts
 - 1.5.1. Smart Contract
 - 1.5.2. Processus de génération de Smart Contract
 - 1.5.3. Exemples et applications des Smart Contract
- 1.6. Wallets
 - 1.6.1. Wallets
 - 1.6.2. Utilité et importance d'un Wallet
 - 1.6.3. Hot & Cold Wallet
- 1.7. Économie de la Blockchain
 - 1.7.1. Avantages de l'économie de la Blockchain
 - 1.7.2. Niveau de risque
 - 1.7.3. Gas Fee
- 1.8. Sécurité
 - 1.8.1. Revolución des systèmes de Sécurité
 - 1.8.2. Transparence totale
 - 1.8.3. Attaques contre la Blockchain

- 1.9. Tokenisation
 - 1.9.1. Tokens
 - 1.9.2. Tokenisation
 - 1.9.3. Modèles tokenisés
- 1.10. Aspect juridique
 - 1.10.1. Comment l'architecture affecte-t-elle la capacité de régulation
 - 1.10.2. Jurisprudence
 - 1.10.3. Législation actuelle sur la Blockchain

Module 2. Metaverse

- 2.1. Metaverse
 - 2.1.1. Metaverse
 - 2.1.2. Impact sur l'économie mondiale
 - 2.1.3. Impact sur le développement des économies gamifiées
- 2.2. Formes d'accessibilité
 - 2.2.1. VR
 - 2.2.2. Ordinateurs
 - 2.2.3. Dispositifs mobiles
- 2.3. Types de Metaverse
 - 2.3.1. Metaverse traditionnel
 - 2.3.2. Metaverse Blockchain centralisée
 - 2.3.3. Metaverse Blockchain décentralisée
- 2.4. Metaverse en tant qu'espace de travail
 - 2.4.1. Metaverse en tant qu'espace de travail
 - 2.4.2. Création de services dans le Metaverse
 - 2.4.3. Points critiques à prendre en compte dans la création d'emplois
- 2.5. Metaverse comme espace de socialisation
 - 2.5.1. Systèmes d'interaction entre les utilisateurs
 - 2.5.2. Mécanismes de socialisation
 - 2.5.3. Formes de monétisation
- 2.6. Metaverse en tant qu'espace de divertissement
 - 2.6.1. Les espaces de formation dans le Metaverse
 - 2.6.2. Modes de gestion des espaces de formation
 - 2.6.3. Catégories d'espaces de formation dans le Metaverse

- 2.7. Système d'achat et de location d'espaces dans le Metaverse
 - 2.7.1. *Lands*
 - 2.7.2. Ventes aux enchères
 - 2.7.3. Vente directe
- 2.8. *Second Life*
 - 2.8.1. *Second Life* le pionnier de l'industrie du Metaverse
 - 2.8.2. Mécanismes de jeu
 - 2.8.3. Stratégies de rentabilité employées
- 2.9. *Decentraland*
 - 2.9.1. *Decentraland* le Metaverse le plus rentable jamais enregistré
 - 2.9.2. Mécanismes de jeu
 - 2.9.3. Stratégies de rentabilité employées
- 2.10. Meta
 - 2.10.1. Meta, l'entreprise qui a le plus d'impact dans le développement metaverse
 - 2.10.2. Impact sur le marché
 - 2.10.3. Détails du projet

Module 3. Analyse des Jeux Vidéo sur la *Blockchain*

- 3.1. *Star Atlas*
 - 3.1.1. Mécanismes de jeu
 - 3.1.2. Système économique
 - 3.1.3. Utilisabilité
- 3.2. *Outer Ring*
 - 3.2.1. Mécanismes de jeu
 - 3.2.2. Système économique
 - 3.2.3. Utilisabilité
- 3.3. *Axie Infinity*
 - 3.3.1. Mécanismes de jeu
 - 3.3.2. Système économique
 - 3.3.3. Utilisabilité
- 3.4. *Splinterlands*
 - 3.4.1. Mécanismes de jeu
 - 3.4.2. Système économique
 - 3.4.3. Utilisabilité

- 3.5. *R-Planet*
 - 3.5.1. Mécanismes de jeu
 - 3.5.2. Système économique
 - 3.5.3. Utilisabilité
- 3.6. *Ember Sword*
 - 3.6.1. Mécanismes de jeu
 - 3.6.2. Système économique
 - 3.6.3. Utilisabilité
- 3.7. *Big Time*
 - 3.7.1. Mécanismes de jeu
 - 3.7.2. Système économique
 - 3.7.3. Utilisabilité
- 3.8. *Gods Unchained*
 - 3.8.1. Mécanismes de jeu
 - 3.8.2. Système économique
 - 3.8.3. Utilisabilité
- 3.9. *Illuvium*
 - 3.9.1. Mécanismes de jeu
 - 3.9.2. Système économique
 - 3.9.3. Utilisabilité
- 3.10. *Upland*
 - 3.10.1. Mécanismes de jeu
 - 3.10.2. Système économique
 - 3.10.3. Utilisabilité



L'analyse des jeux vidéo Blockchain, leurs mécaniques de jeu, leur système économique et facilité d'utilisation, feront partie de votre travail quotidien en tant que professionnel"

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 Blockchain pour Jeux Vidéo et Metaverse 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”

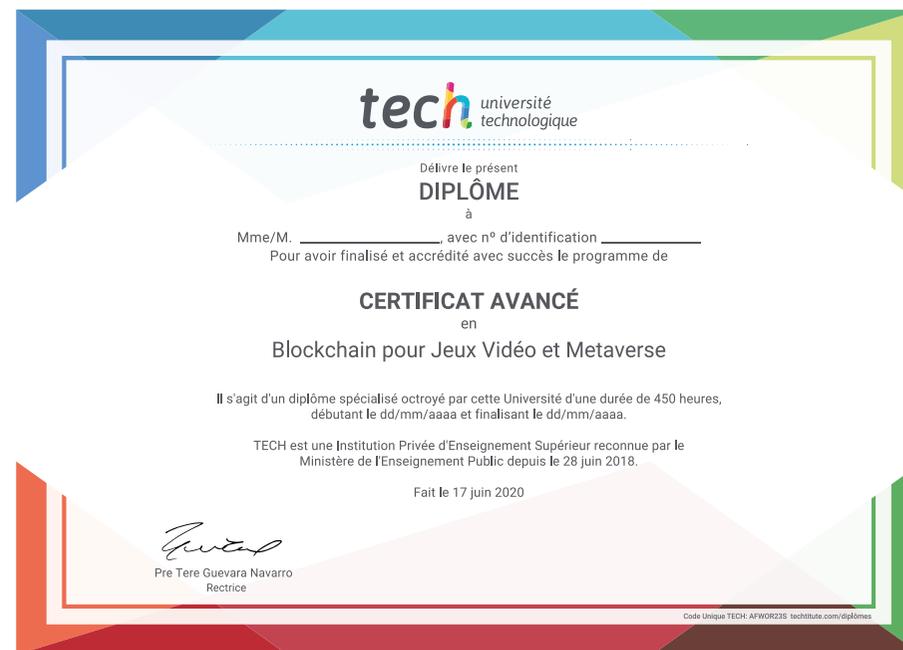
Ce **Certificat Avancé en Blockchain pour Jeux Vidéo et Metaverse** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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 Blockchain pour Jeux Vidéo et Metaverse**

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.



Certificat Avancé
Blockchain pour Jeux
Vidéo et Metaverse

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

Certificat Avancé

Blockchain pour Jeux Vidéo et Metaverse