Certificat Avancé
Marketing dans le Metaverse

tech université technologique

tech université technologique

Certificat Avancé

Marketing dans le 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.techtitute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-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 24

06
Diplôme
page 32

01

Présentation

Les multinationales telles que Gucci, Louis Vuitton et même Coca-Cola ont déjà rejoint la tendance numérique du Metaverse. Ces marques ont commercialisé des produits numériques en ligne, lancé leurs propres Tokens non fongibles (NFT) (NFT) et sont entrées sur la scène des jeux vidéo. Ce paradigme permet au Marketing de se développer avec de grandes opportunités, en offrant une gestion plus rentable, plus rapide et plus moderne. Pour offrir des expériences qui vont au-delà de la satisfaction que les produits matériels procurent aux utilisateurs, les entreprises ont besoin de professionnels qui maîtrisent les métiers les plus ambitieux du cyberespace. TECH a élaboré ce diplôme afin de former ces spécialistes à l'écosystème commercial qui englobe le Metaverse et qui utilise la publicité de manière efficace à l'aide d'outils novateurs. Un programme 100% en ligne, qui permet aux étudiants de s'immerger dans le Multiverse avec toutes les garanties de succès.

Ce Certificat Avancé vous permettra d'acquérir des connaissances sur le Marketing Virtuel et les canaux de vente dans le Metaverse en seulement 6 mois"

Ces dernières années, le Metaverse a révolutionné internet et a influencé les actions économiques humaines et la vie de tous les jours. La réalité virtuelle est devenue un environnement où les opérations financières sont décentralisées, donnant la possibilité de se développer par le biais du marché libre. Ainsi, comme le montre l'essor de cette technologie, un produit numérique peut atteindre des valeurs incalculables, quel que soit le prix que l'acheteur est disposé à payer. Un exemple est le GIF du célèbre "chat cosmique", qui a été vendu pour 500 000 dollars.

En effet, cette macroéconomie est loin d'être isolée et ne fait que croître. Les jeux vidéo l'ont déjà intégrée dans leurs méthodologies, puisque le déblocage de nouveaux scénarios passe par l'achat de cryptomonnaies. C'est une petite partie du tableau plus large, auquel est confronté le commerce tel qu'il a été connu jusqu'à présent. Par conséquent, les spécialistes qui travaillent dans ce secteur ou qui souhaitent le rejoindre doivent maîtriser parfaitement chaque nouvelle technique qui apparaît et intervient dans ce paradigme virtuel.

C'est pourquoi TECH a conçu un programme destiné aux informaticiens et autres professionnels intéressés par le Marketing dans le Metaverse. Cette formation permet aux étudiants de se familiariser avec les nouvelles plateformes de consommation de contenu publicitaire, la monétisation dans le contexte virtuel, les communautés du Web 3.0 et les expériences immersives. Tout cela grâce à une modalité 100% virtuelle qui permet aux étudiants de combiner leurs études avec d'autres domaines de leur vie, avec l'aide de spécialistes et d'une équipe d'enseignants soigneusement sélectionnés. Tout cela, avec un contenu théorique et pratique et un accent sur les tendances futures dans le Multiverse.

Ce **Certificat Avancé en Marketing dans le 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 Web 3.0 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

"Le Megaverse recèle une multitude de possibilités encore inconnues. Voulez-vous être responsable de la promotion de nouvelles voies de ventes personnalisées? Obtenez-le en maîtrisant le Funnel du Metaverse avec TECH"

Les KPI vous permettent de mesurer l'effet de votre publicité dans le Multiverse. Inscrivez-vous dès maintenant pour découvrir un espace immersif en pleine croissance économique"

Bénéficiez d'une formation d'où vous voulez en un seul clic, grâce à la modalité 100% en ligne et la flexibilité que TECH vous offre pour combiner vos études avec votre vie personnelle et professionnelle.

Vous souhaitez vous impliquer dans le Marketing du Metaverse? Vous y parviendrez grâce à la simulation de cas qui vous prépareront à votre avenir professionnel.

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'entrainer 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.

02

Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Marketing dans le Metaverse est d'élargir et d'actualiser les connaissances techniques des spécialistes qui travaillent déjà dans le secteur, ou ceux qui souhaitent le rejoindre. Ce diplôme englobe l'environnement virtuel et tous les éléments qui rendent possible la viabilité d'une commercialisation potentielle dans ce paradigme numérique. À l'issue de ce programme, les étudiants seront en mesure d'analyser les clés de la réussite commerciale dans le Metaverse et de maîtriser la consommation de NFT, entre autres compétences. Tout cela grâce à une qualification théorique et pratique qui vous permettra d'atteindre vos objectifs professionnels.

Réalisez des stratégies marketing efficaces et adaptées aux exigences du public cible de votre entreprise, grâce aux techniques que vous acquerrez avec ce Certificat Avancé"

Objectifs généraux

- Générer des connaissances spécialisées sur la Web 3.0
- Examiner chacun des éléments qui composent un Metaverse
- Développer un Metaverse à partir des outils et composants disponibles
- Metaverse *Blockchain* n tant que modèle de gouvernance des données
- Établir le lien entre la *Blockchain* et le présent et l'avenir du Metaverse
- 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 Metaverse
- 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 du *Gaming* concrnant les Metaverses actuels
- Développer de nouvelles compétences permettant à l'étudiant d'identifier les opportunités commerciales dans les différents supports du métavers
- Identifier et promouvoir tous les canaux de monétisation possibles au sein des Metaverses
- Approfondir l'expérience du Metaverse 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 Metaverse dans notre vie quotidienne afin de pouvoir en tirer le meilleur parti dans tous les domaines
- Affronter tous les changements que le Metaverse propose pour l'avenir et à la manière dont ils peuvent affecter votre vie, votre entreprise ou vos relations

Objectifs spécifiques

Module 1. Metaverse

- Fonder le Web 3.0 en tant que composante essentielle de la création d'un Metaverse
- Déterminer les obstacles et le potentiel de la RV et de l'IA
- Examiner la législation qui sous-tend les Metaverses
- Analyser les différents types d'identité numérique à la base d'un Metaverse
- Établir la pertinence des avatars comme point de départ d'un Metaverse
- Préciser pourquoi trois aspects clés du Metaverse peuvent en faire un scénario multi-activités
- Développer les composants du Metaverse dans des cas d'utilisation réels

Module 2. Marketing dans le Metaverse

- Structurer un plan marketing dans un nouvel univers
- Développer des stratégies marketing dans le Metaverse
- Identifier les avantages du métavers et du marketing immersif pour les entreprises
- Déterminer comment exploiter le NFT comme une passerelle vers la publicité dans le Metaverse
- Monétiser le Metaverse
- Développer de nouvelles capacités de rupture
- Gérer des équipes pluridisciplinaires de production de Metaverse

Module 3. Ecosystème du Metaverse et principaux acteurs

- Analyser l'impact de *Opensource* sur le développement de l'écosystème Metaverse
- Examiner le rôle des communautés dans l'évolution de l'écosystème
- Raisonner sur le nouveau contexte social de l'ère exponentielle
- Distinguer les acteurs de l'écosystème et comprendre leur fonction
- Approfondir les projets développant des Metaverses en collaboration avec un écosystème
- Explorer les opportunités commerciales offertes par les écosystèmes
- Comprendre la nécessité de créer un écosystème pour obtenir une image complète

"Améliorez vos connaissances et acquérez les compétences nécessaires pour prendre en charge la gestion de n'importe quel projet virtuel avec un succès garanti"

03

Direction de la formation

TECH a réuni un groupe d'enseignants experts en environnements virtuels et en création web 3.0 pour développer et enseigner le contenu de ce diplôme. La sélection a été établie afin que les spécialistes puissent s'appuyer sur des professionnelles ayant acquis une certaine notoriété et tirer profit de leurs propres expériences dans le développement du Marketing du Metaverse. Ainsi les étudiants n'auront pas seulement des connaissances théoriques, mais pourront également discuter et contacter les enseignants par un canal de communication direct afin de répondre à toutes les questions concernant le domaine.

Participez sans plus attendre à la quatrième révolution industrielle grâce à l'équipe d'enseignants la plus qualifiée dans cette technologie"

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 IBM Cloud chez IBM
- Conseiller de Netspot OTN, Velca et Poly Cashback
- Professeur des Ecoles de Commerce telles que l'IE Business School et l'IE Human Sciences and Technology
- Diplôme en Business Administration, IE Business School
- Master en Business Development à l'Université Autonome de Madrid
- Spécialiste IBM Cloud
- Certification IBM Cloud Solution Advisor Professional

Professeurs

M. López-Gasco, Alejandro

- Co-fondateur de TrueSushi
- Responsable du Développement des Affaires pour Amazon
- Licence en Droit et Marketing de l'Université Complutense de Madrid
- HSK4 Chinois Mandarin à Beijing Language and Culture Universityrsité de Langue et Culture de Pékin
- Máster en M&A and Private Equity à IEB
- Cross Border E-Commerce Bootcamp à Shanghai Normal University

M. Fernández Ansorena, Nacho

- CMO et Co-fondateur de SecondWorld
- Co-fondateur et Digital Strategy Manage à Polar Marketing
- Directeur de Projet à PGS Comunicación
- Co-fondateur et Responsable du Développement à weGroup Solutions
- Diplôme en Administration et Gestion des Affaires à ESIC

04

Structure et contenu

La structure et le contenu de ce Certificat Avancé en Marketing dans le Metaverse ont été soigneusement conçus par le corps enseignant en Marketing. TECH a également mis en place une distribution efficace du programme d'études, afin que les étudiants puissent apprendre de manière simple et avec la garantie d'assimiler l'ensemble du contenu. Par ailleurs, TECH est pionnière dans l'utilisation de la méthodologie du *Relearning* dans ses programmes, qui dispense les étudiants de longues heures de mémorisation, grâce à un système de réitération des concepts. Tout cela grâce aux qualifications rigoureuses et exigeantes requises par un modèle économique en pleine croissance.

Atteignez vos objectifs grâce à une qualification qui vous permettra de maîtriser le développement numérique des sens dans le Metaverse et les expériences tridimensionnelles sur le web"

Module 1. Metaverse

1.1. Économie dans le Metaverse: cryptomonnaies et Tokens Non Fongibles (NFT)
- 1.1.1. Cryptomonnaies et NFT Évolution de l'économie du Metaverse
- 1.1.2. Économie numérique
- 1.1.3. Interopérabilité pour une économie durable

1.2. Metaverse et Web 3.0 dans l'espace des cryptomonnaies
- 1.2.1. Metaverse & Web 3.0
- 1.2.2. Technologie décentralisée
- 1.2.3. *Blockchain*, la base du Web 3.0 et du Metaverse

1.3. Technologies avancées pour le Metaverse
- 1.3.1. Réalité augmentée et réalité virtuelle
- 1.3.2. Intelligence artificielle
- 1.3.3. IoT

1.4. Gouvernance d'entreprise: la législation internationale dans le metaverse
- 1.4.1. La FED
- 1.4.2. Législation dans le Metaverse
- 1.4.3. Exploitation minière

1.5. Identité numérique des personnes, des biens et des entreprises
- 1.5.1. Réputation en ligne
- 1.5.2. Protection
- 1.5.3. Impact de l'identité numérique dans le monde réel

1.6. Nouveaux canaux de vente
- 1.6.1. *Business to Avatar*
- 1.6.2. Amélioration de l'expérience des utilisateurs
- 1.6.3. Produits, services et contenu dans le même environnement

1.7. Expériences basées sur des idéaux, croyances et des goûts
- 1.7.1. L'intelligence artificielle comme force motrice
- 1.7.2. Des expériences adaptées à l'individu
- 1.7.3. Le pouvoir de la manipulation de masse

1.8. VR, AR, AI & IoT
- 1.8.1. Technologies avancées Succès du Metaverse
- 1.8.2. Expérience immersive
- 1.8.3. Analyse technologique Utilisations

1.9. Aspects clés du metaverse: présence, interopérabilité, normalisation
- 1.9.1. Interopérabilité Premier commandement
- 1.9.2. Standardisation des Metaverses pour un bon fonctionnement
- 1.9.3. Les Metaverses du Metaverse

1.10. *Real Estate* dans le Metaverse
- 1.10.1. Méthode du levier en Metaverse
- 1.10.2. Commerce sans frontières dans les espaces virtuels
- 1.10.3. Réduction des échanges dans les espaces physiques

Module 2. Marketing dans le Metaverse

2.1. Metaverse Nouvelle plateforme de consommation de contenu publicitaire
- 2.1.1. Le Big Bang Origine de la publicité
- 2.1.2. La sérotonine: le moteur qui fait bouger les avatars
- 2.1.3. L'immédiateté, une nouvelle mesure de la satisfaction

2.2. Redirection du trafic vers les Metaverses: passage de *Funnel* à l'atmosphère de conversion
- 2.2.1. La publicité comme molécule enveloppant les écosystèmes numériques
- 2.2.2. Les habitants d'un Metaverse
- 2.2.3. Endosphère du Metaverse

2.3. Conversion en métaverses: monétisation des atmosphères
- 2.3.1. Rentabilité
- 2.3.2. Notoriété, conversion, *Retargeting* et fidélisation
- 2.3.3. Shopping: le carburant du Metaverse

2.4. Barrières des supports publicitaires Traditionnel vs. Metaverse
- 2.4.1. La publicité traditionnelle Supports
- 2.4.2. Metaverse: boucle médiatique tridimensionnelle
- 2.4.3. Transformation des traditions publicitaires

2.5. Le *Funnel* du Metaverse: un entonnoir tridimensionnel
- 2.5.1. Contacts
- 2.5.2. Prospects
- 2.5.3. Clients

2.6. KPI en Metaverse: Mesurer l'effet de la publicité dans un espace immersif
- 2.6.1. Attention
- 2.6.2. Intérêts
- 2.6.3. Décision
- 2.6.4. Action
- 2.6.5. Souvenirs

2.7. Publicité dans le Metaverse
- 2.7.1. Développement numérique des sens dans le Metaverse: tromper l'esprit
- 2.7.2. Engager les utilisateurs par des expériences tridimensionnelles inédites
- 2.7.3. Nouveaux médias tridimensionnels

2.8. NFT: les nouveaux clubs de fidélité
- 2.8.1. Achat de fidélité
- 2.8.2. La présomption d'exclusivité
- 2.8.3. Le NFT comme identifiant dans le Metaverse

2.9. Expériences des consommateurs dans le Metaverse
- 2.9.1. Rapprocher le produit du client
- 2.9.2. Limites des environnements tridimensionnels: les six sens
- 2.9.3. Créer des environnements contrôlés

2.10. Cas de réussite en Marketing dans le Metaverse
- 2.10.1. Avatars
- 2.10.2. Économique
- 2.10.3. *Gaming*

Module 3. Ecosystème du Metaverse et principaux acteurs

3.1. Ecosystèmes d'innovation ouverte dans l'industrie du Metaverse
- 3.1.1. Collaboration dans le développement d'écosystèmes ouverts
- 3.1.2. Ecosystèmes d'innovation ouverte dans l'industrie du Metaverse
- 3.1.3. Impact de l'écosystème dans le croissance du Metaverse

3.2. Projets *Opensource*. Catalyseurs du développement technologique
- 3.2.1. L' *Opensource* comme accélérateur d'innovation
- 3.2.2. Intégration des projets *opensource*. Vision d'ensemble
- 3.2.3. Normes et technologies ouvertes en tant qu'accélérateurs

3.3. Communauté du Web 3.0
- 3.3.1. Le processus de création et de développement des communautés
- 3.3.2. Contribution des communautés au progrès technologique
- 3.3.3. Les communautés les plus pertinentes du Web 3.0

3.4. Réseaux et relations sociales sur le web
- 3.4.1. Technologies facilitant les nouveaux modes de relation entre les personnes
- 3.4.2. Environnements physiques et numériques dans lesquels construire des communautés Web3
- 3.4.3. L'évolution des réseaux sociaux du Web2 vers le Web3

3.5. Utilisateurs, entreprises et écosystème Avancement du Metaverse
- 3.5.1. Les métaverses avec la vision du Web 3.0
- 3.5.2. Les entreprises qui investissent dans le Metaverse
- 3.5.3. L'écosystème qui permet d'offrir une solution complète

3.6. Les créateurs de contenu dans le Metaverse
- 3.6.1. Les nomades numériques
- 3.6.2. Les organisations, bâtisseuses d'un nouveau canal de relations avec les clients
- 3.6.3. *Influencers, Streamers* ou *Gamers* tels que *Early Adopters*

3.7. Fournisseurs d'expériences dans le Metaverse
- 3.7.1. Canaux de ventes réinventée
- 3.7.2. Expériences immersives
- 3.7.3. Personnalisation équitable et transparente

3.8. Décentralisation et infrastructure technologique dans le Metaverse
- 3.8.1. Technologies distribuées et décentralisées
- 3.8.2. Proof of Work vs. Proof of Stake
- 3.8.3. Couches technologiques clés pour l'évolution du Metaverse

3.9. Interface humaine, dispositifs électroniques permettant l'expérience du Metaverse
- 3.9.1. L'expérience offerte par les dispositifs technologiques existants
- 3.9.2. Technologies avancées dans le Metaverse
- 3.9.3. La réalité élargie (RX) comme immersion dans le Metaverse

3.10. Incubateurs, accélérateurs et véhicules d'investissement dans le Metaverse
- 3.10.1. Incubateurs et accélérateurs pour le développement d'entreprises dans le Metaverse
- 3.10.2. Financement et investissement dans le Metaverse
- 3.10.3. Attraction de la *Smart Capital*

"Inscrivez-vous dès maintenant à diplôme entièrement numérique qui s'adapte à vous et à vos besoins, pour projeter votre carrière vers les nouvelles tendances numériques"

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

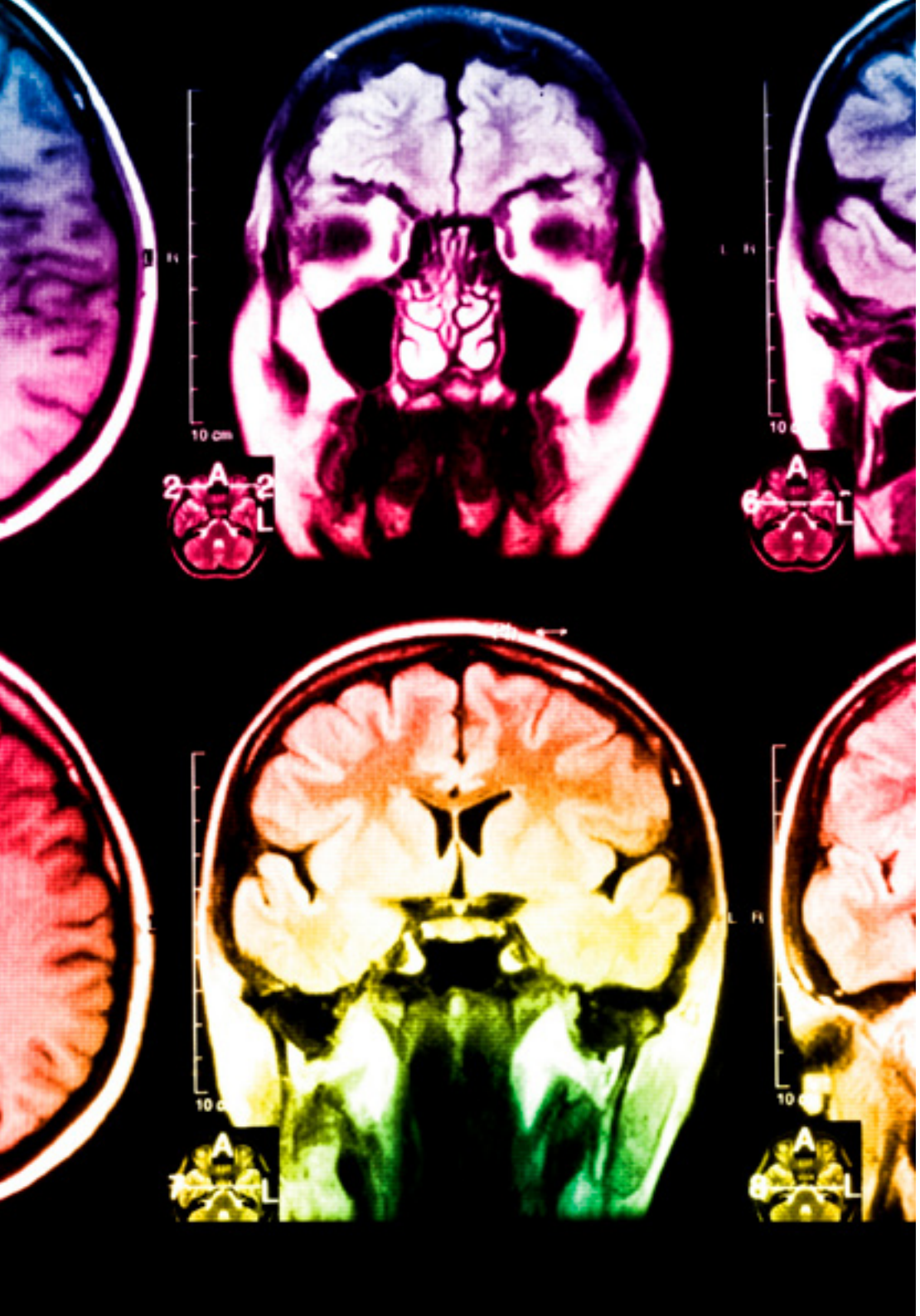
TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

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.

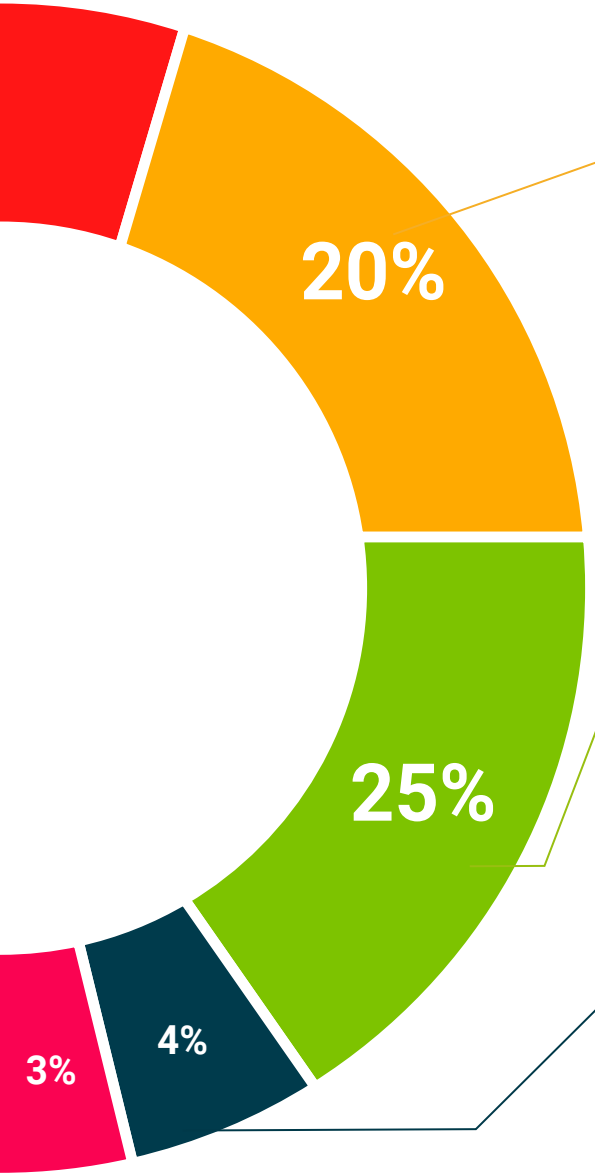
La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.

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 Marketing dans le 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 Marketing dans le 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 Marketing dans le Metaverse**

N.º d'heures officielles: **450 h.**

tech université technologique

Délivre le présent

DIPLÔME

à

Mme/M. _____, avec nº d'identification _____

Pour avoir finalisé et accrédité avec succès le programme de

CERTIFICAT AVANCÉ

en

Marketing dans le Metaverse

Il s'agit d'un diplôme spécialisé octroyé par cette Université d'une durée de 450 heures, débutant le dd/mm/aaaa et finalisant le dd/mm/aaaa.

TECH est une Institution Privée d'Enseignement Supérieur reconnue par le Ministère de l'Enseignement Public depuis le 28 juin 2018.

Fait le 17 juin 2020

Pre Tere Guevara Navarro
Rectrice

Code Unique TECH: AFWOR23S techtitute.com/diplômes

*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.

tech université technologique

Certificat Avancé
Marketing dans le Metaverse

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

Certificat Avancé
Marketing dans le Metaverse

tech université technologique