

Certificat Avancé

Gestion et Marketing des E-Sports

Approuvé par la NBA





tech universit 
technologique

Certificat Avanc  Gestion et Marketing des E-Sports

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 mois
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-gestion-marketing-e-sports

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01 Présentation

Les *E-Sports* sont probablement les jeux vidéo les plus célèbres du moment. Ces jeux consistent en des compétitions en ligne auxquelles tout le monde peut participer, et qui comportent des thèmes et des objectifs différents. Les entreprises du secteur cherchent à développer des jeux de ce type et les lancent à l'aide de puissantes campagnes de Marketing et de processus de positionnement minutieux afin d'atteindre le plus grand nombre possible de joueurs. Ce sont deux des tâches que les étudiants apprendront à développer dans ce programme sous la supervision d'experts du monde des jeux en ligne. Tout cela avec la commodité d'étudier depuis chez soi, sans avoir à se déplacer ni à suivre un emploi du temps.





“

Vous deviendrez un expert dans un secteur émergent, qui évolue chaque jour à une vitesse vertigineuse. Grâce aux compétences en matière de Gestion et Marketing des E-Sports, vous atteindrez vos objectifs”

Les temps changent, et avec eux la façon dont nous considérons le sport. Avec l'avènement des jeux vidéo, un nouveau type de sport a vu le jour, connu sous le nom de: *E-Sports*. Ces derniers se caractérisent par des compétitions en ligne dans différentes catégories, allant de jeux en groupes d'amis à des championnats disputés par des professionnels du monde entier. C'est un secteur très récent puisque le premier *E-Sport* de l'histoire date de 1972, l'univers à explorer est donc encore très vaste.

Par conséquent, de plus en plus d'entreprises de jeux vidéo investissent dans ce domaine. En effet, il existe même des tournois où des milliers de personnes se réunissent pour jouer et regarder des compétitions *E-Sports*. Le nombre de joueurs augmente chaque jour, ce qui entraîne la création et l'élargissement du catalogue de ce type de compétitions numériques. La réalisation d'une bonne campagne de Marketing pour promouvoir le jeu vidéo, ou l'analyse correcte de son environnement économique sont des points clés que les diplômés de ce Certificat Avancé apprendront à développer.

Grâce à un programme qui concentre toutes les clés d'une stratégie de gestion et de Marketing pour les *E-Sports*, l'étudiant acquerra les connaissances nécessaires pour s'adapter à un environnement de travail favorable. Le corps enseignant qui compose ce diplôme a développé 3 modules avec tous les aspects importants de ce domaine des jeux vidéo. De plus, ils seront disponibles à tout moment pour aider les étudiants à résoudre les difficultés qui pourraient survenir au cours de ce diplôme.

Parfois, il n'est pas facile de combiner les obligations professionnelles, la vie personnelle et les études. C'est pourquoi TECH propose un mode d'enseignement entièrement en ligne afin que les étudiants aient la possibilité d'organiser leur temps de la manière qui leur convient le mieux. Cette université est à l'avant-garde des techniques d'étude et d'apprentissage les plus innovantes du marché, comme: le *Relearning*.

Ce **Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché.

Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Marketing des *E-Sports*
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à un expert et un travail de réflexion individuel
- ◆ La disponibilité d'accès aux contenus à partir de tout dispositif fixe ou portable doté d'une connexion internet



Les E-Sports, ou sports électroniques, sont des compétitions multijoueurs auxquelles peuvent participer aussi bien des amateurs que des professionnels”

“

Overwatch ou CounterStrike: Global Offensive sont des exemples des différents types de E-Sports existants. Tous avec des thèmes différents et adaptés à tous les goûts”

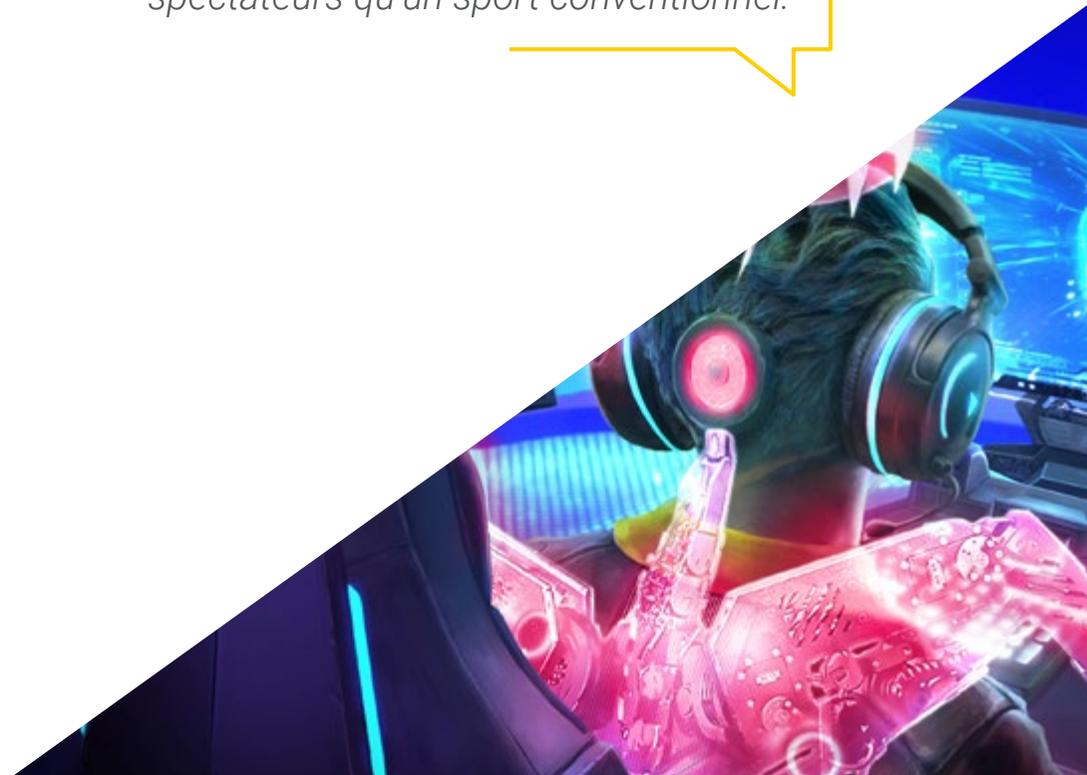
Le corps enseignant comprend des professionnels du domaine qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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 les compétitions et les événements des E-Sports depuis votre domicile grâce à notre méthodologie 100 % en ligne.

Dirigez la gestion et la publicité des sports électroniques avec des compétitions qui attirent autant de spectateurs qu'un sport conventionnel.



02 Objectifs

Les objectifs de ce Certificat Avancé sont clairs. En les réalisant, vous acquerez les aptitudes nécessaires à une série de compétences dans le domaine de la Gestion et du Marketing des *E-Sports* dans les entreprises de jeux vidéo. C'est pourquoi TECH s'est efforcé d'aborder les points les plus importants, sans perdre de vue les détails.



“

Découvrez comment fonctionne les E-Sports et apprenez à développer les techniques les plus innovantes de Gaming Marketing pour obtenir de grands résultats, comme l'ont fait des projets tels que la FIFA ou League of Legends"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre en profondeur et concevoir des projets de jeux vidéo
- ◆ Comprendre en profondeur les technologies émergentes et les innovations dans l'industrie
- ◆ Développer des stratégies orientées vers les jeux vidéo
- ◆ Découvrir comment élaborer des stratégies de marketing et de vente
- ◆ Acquérir une connaissance approfondie de l'impact sur la gestion de projet et l'animation d'équipe



Vous découvrirez tous les aspects de la gestion d'une entreprise et appliquerez ces notions dans votre future carrière, qu'il s'agisse de compétences commerciales ou de travail en collaboration avec des spécialistes de l'Inbound Marketing"





Objectifs spécifiques

Module 1. Gestion des E-Sports

- ◆ Connaître, apprendre et étudier en profondeur l'ensemble du sous-écosystème des *E-Sports*, ses principaux acteurs et ses modèles d'entreprise afin de pouvoir développer ce marché

Module 2. Marketing Numérique et Transformation Numérique des Jeux Vidéo

- ◆ Identifier et savoir développer toutes les disciplines et techniques de Marketing *Gaming* qui permettent de dynamiser les modèles économiques dans l'industrie du jeux vidéo

Module 3. Stratégie dans les entreprises numériques et les jeux vidéo

- ◆ Comprendre le contexte et les composantes de la stratégie d'entreprise en se concentrant sur l'industrie des jeux vidéo

03

Direction de la formation

Vous disposerez de professionnels qui élaborent un plan d'enseignement de qualité pour l'apprentissage des étudiants. C'est pourquoi TECH dispose d'un corps enseignant hautement professionnel pour intégrer dans le programme toutes les connaissances et compétences liées aux *E-Sports* au sein d'une société de jeux vidéo.





“

Vous serez guidé par des professeurs qui vous enseigneront les ficelles du développement des e-Sport, ainsi que les actions pertinentes pour en accroître les bénéfices”

Direction



M. Moreno Campos, Daniel

- Chief Operations Officer à Marshals
- Project Manager Officer à Sum- The Sales Intelligence Company
- Content Manager à GroupM (WPP)
- Enseignant à Boluda.com
- Enseignant à Edix (UNIR)
- Professeur Associé à l'ESIC Business & Marketing School
- Master en Innovation et Transformation Numérique, Communication Numérique et Contenu Multimédia à l'Université MSMK
- Product Owner Certification



04

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé propose un programme large et complet avec tous les concepts appliqués à la Gestion et au Marketing des *E-Sports*. Depuis la bonne gestion des *E-Sports*, jusqu'à la stratégie Marketing, en passant par la commercialisation des produits. Ces 3 modules vous permettent de préparer un parcours professionnel dans lequel vous atteindrez l'ensemble des objectifs. Chaque module est développé par des professionnels ayant une grande expérience dans ce domaine et qui ont conçu un contenu de qualité dans le cadre de ce programme.



“

Les E-Sports sont une forme innovante du domaine du sport, et connue également sous le nom de sports électroniques”

Module 1. Gestion des E-Sports

- 1.1. L'industrie des E-Sports
 - 1.1.1. E-Sports
 - 1.1.2. Acteurs de l'industrie des E-Sports
 - 1.1.3. Le modèle d'entreprise et le marché des E-Sports
- 1.2. La gestion des clubs de E-Sports
 - 1.2.1. L'importance des clubs de E-Sports
 - 1.2.2. Création de clubs
 - 1.2.3. Administratifs et gestion des clubs de E-Sports
- 1.3. La relation e-Gamers
 - 1.3.1. Le rôle du joueurs
 - 1.3.2. Aptitudes et compétences du joueur
 - 1.3.3. Les joueurs en tant qu'ambassadeurs de la marque
- 1.4. Compétitions et événements
 - 1.4.1. Le *Delivery* dans les E-Sports: compétitions et événements
 - 1.4.2. Gestion d'événements et championnats
 - 1.4.3. Les principaux championnats mondiaux
- 1.5. Gestion du sponsoring dans les E-Sports
 - 1.5.1. Gestion du parrainage dans les E-Sports
 - 1.5.2. Types de parrainage dans les E-Sports
 - 1.5.3. Le contrat de sponsoring dans les E-Sports
- 1.6. La gestion de la publicité des E-Sports
 - 1.6.1. *Advergaming*: nouveau format publicitaire
 - 1.6.2. le *Branded Content* des E-Sports
 - 1.6.3. Les E-Sports comme stratégie de communication
- 1.7. Marketing en Gestion des E-Sports
 - 1.7.1. La gestion du *Owned Media*
 - 1.7.2. La gestion du *Paid Media*
 - 1.7.3. Especial focus in *Social Media*
- 1.8. *Influencer Marketing*
 - 1.8.1. *Marketing Influencer*
 - 1.8.2. La gestion de l'audience et son impact dans les E-Sports
 - 1.8.3. Modèles d'affaires de l'*Influencer Marketing*

- 1.9. *Merchant*
 - 1.9.1. La vente de services et de produits associés
 - 1.9.2. Le *Merchandising*
 - 1.9.3. Commerce électronique et *Marketplaces*
- 1.10. Métriques et KPIs des E-Sports
 - 1.10.1. Métriques
 - 1.10.2. KPIs de progrès et de réussite
 - 1.10.3. Carte stratégique des objectifs et indicateurs

Module 2. Marketing Numérique et Transformation Numérique Jeux Vidéo

- 2.1. Stratégie du Marketing Digital
 - 2.1.1. *Customer Centric*
 - 2.1.2. *Customer Journey et Funnel* de Marketing
 - 2.1.3. Design et création des médias digitaux
- 2.2. Actifs numériques
 - 2.2.1. Architecture et conception de sites web
 - 2.2.2. Expérience Utilisateur-CX
 - 2.2.3. *Mobile Marketing*
- 2.3. Médias numériques
 - 2.3.1. Stratégie et planification des médias
 - 2.3.2. *Display* et publicité programmatique
 - 2.3.3. Digital TV
- 2.4. *Search*
 - 2.4.1. Élaboration et mise en œuvre d'une stratégie *Search*
 - 2.4.2. SEO
 - 2.4.3. SEM
- 2.5. *Social Media Strategist*
 - 2.5.1. Conception, planification et analyse d'une stratégie de *Social Media*
 - 2.5.2. Techniques de Marketing horizontal des médias sociaux
 - 2.5.3. Techniques de Marketing vertical des médias sociaux
- 2.6. *Inbound Marketing*
 - 2.6.1. *Funnel* du *Inbound Marketing*
 - 2.6.2. Production de *Content Marketing*
 - 2.6.3. Acquisition et gestion de *prospects*

- 2.7. *Account Based Marketing*
 - 2.7.1. Stratégie du Marketing B2B
 - 2.7.2. *Décisionnaire Maker* et carte de contact
 - 2.7.3. Plan de *Account Based Marketing*
 - 2.8. *Email Marketing et Landing Pages*
 - 2.8.1. Caractéristiques du *Email Marketing*
 - 2.8.2. Créativité et *Landing Pages*
 - 2.8.3. Campagnes et actions de *Email Marketing*
 - 2.9. Automatisation du Marketing
 - 2.9.1. *Marketing Automation*
 - 2.9.2. *Big Data* et AI appliqués au Marketing
 - 2.9.3. Principales solutions du *Marketing Automation*
 - 2.10. Mesures, KPI et ROI
 - 2.10.1. Principaux indicateurs et KPI du Marketing Numérique
 - 2.10.2. Outils et solutions de mesure
 - 2.10.3. Calcul et suivi du ROI
- Module 3. Stratégie dans les entreprises numériques et les jeux vidéo**
- 3.1. Entreprises Numériques et Jeux Vidéo
 - 3.1.1. Les composantes de la stratégie
 - 3.1.2. L'écosystème du numérique et du jeu vidéo
 - 3.1.3. Le positionnement stratégique
 - 3.2. Le processus stratégique
 - 3.2.1. Analyse stratégique
 - 3.2.2. Sélection des alternatives stratégiques
 - 3.2.3. Mise en œuvre de la stratégie
 - 3.3. Analyse stratégique
 - 3.3.1. Interne
 - 3.3.2. Externe
 - 3.3.3. Matrice SWOT et CAME
 - 3.4. Analyse sectorielle des jeux vidéo
 - 3.4.1. Modèle des 5 forces de Porter
 - 3.4.2. Analyse PESTEL
 - 3.4.3. Segmentation du secteur
 - 3.5. Analyse de la position concurrentielle
 - 3.5.1. Créer et monétiser la valeur stratégique
 - 3.5.2. Recherche de niche vs. Segmentation du marché
 - 3.5.3. La durabilité du positionnement concurrentiel
 - 3.6. Analyse de l'environnement économique
 - 3.6.1. La mondialisation et l'internationalisation
 - 3.6.2. Investissement et épargne
 - 3.6.3. Indicateurs de production, productivité et d'emploi
 - 3.7. Direction stratégique
 - 3.7.1. Un cadre pour l'analyse de la stratégie
 - 3.7.2. Analyse de l'environnement, ressources et des capacités du secteur
 - 3.7.3. Mise en œuvre de la stratégie
 - 3.8. Formulation de la stratégie
 - 3.8.1. Stratégies d'entreprise
 - 3.8.2. Stratégies génériques
 - 3.8.3. Stratégies pour les clients
 - 3.9. Mise en œuvre de la stratégie
 - 3.9.1. Planification stratégique
 - 3.9.2. Communication et schéma de participation organisationnelle
 - 3.9.3. Gestion des modifications
 - 3.10. Les nouvelles entreprises stratégiques
 - 3.10.1. Océan bleu
 - 3.10.2. L'épuisement de l'amélioration incrémentale dans la courbe de valeur
 - 3.10.3. L'entreprise à coût marginal zéro



Vous trouverez dans ce programme les clés de la Gestion et Marketing des E-Sports qui permettront de développer l'entreprise de jeux vidéo et votre avenir professionnel"

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el 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 le Relearning, un système qui abandonne 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 nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 8 éléments didactiques différents 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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. 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.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports 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 Gestion et Marketing des E-Sports** 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 Gestion et Marketing des E-Sports**

N.º heures officielles : **450 h.**

Approuvé par la NBA



*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
Gestion et Marketing
des E-Sports

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

Certificat Avancé

Gestion et Marketing des E-Sports

Approuvé par la NBA



tech université
technologique