

Certificat Avancé

Gestion et Marketing des E-Sports





Certificat Avancé Gestion et Marketing des E-Sports

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Diplôme: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne
- » Dirigé aux: Les Diplômés universitaires et les Diplômés dans le domaine des affaires qui souhaitent élargir leur curriculum professionnel et acquérir les compétences nécessaires pour leur permettre de gérer des affaires dans le domaine du Marketing axé sur les entreprises d' *e-Sports*

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/ecole-de-commerce/diplome-universite/diplome-universite-gestion-marketing-e-sports

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 6

03

Pourquoi notre programme?

page 10

04

Objectifs

page 14

05

Structure et contenu

page 18

06

Méthodologie

page 24

07

Profil de nos étudiants

page 32

08

Direction de la formation

page 36

09

Impact sur votre carrière

page 40

10

Bénéfices pour votre entreprise

page 44

11

Diplôme

page 48

01 Présentation

Le *E-Sports* a pris une importance considérable au cours des dernières années: FIFA, League of Legends, Fornite ou Call of Duty, avec un large public et des sponsors internationaux. Cette nouvelle opportunité commerciale s'est ouverte que de nombreuses entreprises du secteur des Jeux Vidéo souhaitent saisir. L'objectif de ce diplôme est de fournir aux étudiants les concepts nécessaires pour leur permettre de gérer des campagnes de Marketing efficaces basées sur la demande du marché. Une opportunité de développement professionnel grâce à un programme en ligne accessible 24h/24 et depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion internet.



Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports.
TECH Université Technologique



“

Les personnalités de l'E-Sport qui réussissent, comme Ibai Llanos, sont constamment à la recherche de profils professionnels tels que celui qu'offre ce diplôme”

02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande école de commerce 100% en ligne au monde. Il s'agit d'une École de Commerce d'élite, avec un modèle de normes académiques des plus élevées. Un centre international performant pour la formation intensive aux techniques de gestion.



“

TECH est une université à la pointe de la technologie, qui met toutes ses ressources à la disposition de l'étudiant pour l'aider à réussir dans son entreprise"

À TECH Université Technologique



Innovation

L'université propose un modèle d'apprentissage en ligne qui associe les dernières technologies éducatives à la plus grande rigueur pédagogique. Une méthode unique, bénéficiant de la plus haute reconnaissance internationale, qui fournira aux étudiants les clés pour évoluer dans un monde en constante évolution, où l'innovation doit être l'engagement essentiel de tout entrepreneur.

« *Histoire de Succès Microsoft Europe* » pour avoir incorporé un système multi-vidéo interactif innovant dans les programmes.



Exigence maximale

Le critère d'admission de TECH n'est pas économique. Vous n'avez pas besoin de faire un gros investissement pour étudier avec nous. Cependant, pour obtenir un diplôme de TECH, les limites de l'intelligence et des capacités de l'étudiant seront testées. Les normes académiques de cette institution sont très élevées...

95 % | des étudiants de TECH finalisent leurs études avec succès



Networking

Chez TECH, des professionnels du monde entier participent, de sorte que les étudiants pourront créer un vaste réseau de contacts qui leur sera utile pour leur avenir.

+100 000

dirigeants formés chaque année

+200

nationalités différentes



Empowerment

L'étudiant évoluera main dans la main avec les meilleures entreprises et des professionnels de grand prestige et de grande influence. TECH a développé des alliances stratégiques et un précieux réseau de contacts avec les principaux acteurs économiques des 7 continents.

+500

accords de collaboration avec les meilleures entreprises



Talent

Ce programme est une proposition unique visant à faire ressortir le talent de l'étudiant dans le domaine des affaires. C'est l'occasion de mettre en avant leurs intérêts et leur vision de l'entreprise.

TECH aide les étudiants à montrer leur talent au monde entier à la fin de ce programme.



Contexte Multiculturel

En étudiant à TECH, les étudiants bénéficieront d'une expérience unique. Vous étudierez dans un contexte multiculturel. Dans un programme à vision globale, grâce auquel vous apprendrez à connaître la façon de travailler dans différentes parties du monde, en recueillant les dernières informations qui conviennent le mieux à votre idée d'entreprise.

Les étudiants TECH sont issus de plus de 200 nationalités.



TECH recherche l'excellence et, à cette fin, elle possède une série de caractéristiques qui en font une université unique:



Analyse

TECH explore la pensée critique, le questionnement, la résolution de problèmes et les compétences interpersonnelles des étudiants.



Excellence académique

TECH offre aux étudiants la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne. L'université combine la méthode *Relearning* (la méthode d'apprentissage de troisième cycle la plus reconnue au niveau international) avec l'Étude de Cas. Entre tradition et innovation dans un équilibre subtil et dans le cadre d'un parcours académique des plus exigeants.



Économie d'échelle

TECH est la plus grande université en ligne du monde. Elle possède un portefeuille de plus de 10 000 diplômes de troisième cycle. Et dans la nouvelle économie, **volume + technologie = prix de rupture**. De cette manière, elle garantit que les études ne sont pas aussi coûteuses que dans une autre université.



Apprenez avec les meilleurs

L'équipe d'enseignants de TECH explique en classe ce qui les a conduits au succès dans leurs entreprises, en travaillant dans un contexte réel, vivant et dynamique. Des enseignants qui s'engagent pleinement à offrir une spécialisation de qualité permettant aux étudiants de progresser dans leur carrière et de se distinguer dans le monde des affaires.

Des professeurs de 20 nationalités différentes.



Chez TECH, vous aurez accès aux études de cas les plus rigoureuses et les plus récentes du monde académique"

03

Pourquoi notre programme?

Suivre le programme TECH, c'est multiplier les possibilités de réussite professionnelle dans le domaine de la gestion supérieure des affaires.

C'est un défi qui implique des efforts et du dévouement, mais qui ouvre la porte à un avenir prometteur. Les étudiants apprendront auprès de la meilleure équipe d'enseignants et avec la méthodologie éducative la plus flexible et la plus innovante.



“

Nous disposons du corps enseignant le plus prestigieux et du programme le plus complet du marché, ce qui nous permet de vous offrir une formation du plus haut niveau académique"

Ce programme apportera une multitude d'avantages aussi bien professionnels que personnels, dont les suivants:

01

Donner un coup de pouce définitif à la carrière des étudiants

En étudiant à TECH, les étudiants seront en mesure de prendre en main leur avenir et de développer tout leur potentiel. À l'issue de ce programme, ils acquerront les compétences nécessaires pour opérer un changement positif dans leur carrière en peu de temps.

70% des participants à cette spécialisation réalisent un changement positif dans leur carrière en moins de 2 ans.

02

Vous acquerez une vision stratégique et globale de l'entreprise

TECH offre un aperçu approfondi de la gestion générale afin de comprendre comment chaque décision affecte les différents domaines fonctionnels de l'entreprise.

Notre vision globale de l'entreprise améliorera votre vision stratégique.

03

Consolidation des étudiants en gestion supérieure des affaires

Étudier à TECH, c'est ouvrir les portes d'un panorama professionnel de grande importance pour que les étudiants puissent se positionner comme des managers de haut niveau, avec une vision large de l'environnement international.

Vous travaillerez sur plus de 100 cas réels de cadres supérieurs.

04

Vous obtiendrez de nouvelles responsabilités

Au cours du programme, les dernières tendances, évolutions et stratégies sont présentées, afin que les étudiants puissent mener à bien leur travail professionnel dans un environnement en mutation.

À l'issue de cette formation, 45% des étudiants obtiennent une promotion professionnelle au sein de leur entreprise.

05

Accès à un puissant réseau de contacts

TECH met ses étudiants en réseau afin de maximiser les opportunités. Des étudiants ayant les mêmes préoccupations et le même désir d'évoluer. Ainsi, les partenaires, les clients ou les fournisseurs peuvent être partagés.

Vous y trouverez un réseau de contacts essentiel pour votre développement professionnel.

06

Développer des projets d'entreprise de manière rigoureuse

Les étudiants acquerront une vision stratégique approfondie qui les aidera à élaborer leur propre projet, en tenant compte des différents domaines de l'entreprise.

20 % de nos étudiants développent leur propre idée entrepreneuriale.

07

Améliorer les *soft skills* et les compétences de gestion

TECH aide les étudiants à appliquer et à développer les connaissances acquises et à améliorer leurs compétences interpersonnelles pour devenir des leaders qui font la différence.

Améliorez vos compétences en communication ainsi que dans le domaine du leadership pour booster votre carrière professionnelle.

08

Vous ferez partie d'une communauté exclusive

L'étudiant fera partie d'une communauté de managers d'élite, de grandes entreprises, d'institutions renommées et de professeurs qualifiés issus des universités les plus prestigieuses du monde : la communauté de TECH Université Technologique.

Nous vous donnons la possibilité de vous spécialiser auprès d'une équipe de professeurs de renommée internationale.

04 Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports est de permettre aux étudiants d'obtenir les compétences et les aptitudes nécessaires pour développer des stratégies et des techniques dont le succès est garanti et les résultats prometteurs pour l'entreprise. En outre, TECH cherche avec toutes ses formations à garantir une expérience académique complète et de qualité qui aide les diplômés à s'épanouir dans leur carrière et leur facilite le chemin pour atteindre leurs objectifs professionnels dans les plus brefs délais.



“

Réalisez vos objectifs professionnels et de carrière les plus ambitieux avec la plus grande Université Technologique du monde"

TECH prend en compte les objectifs de ses étudiants.
Ils travaillent ensemble pour les atteindre.

Le Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports vous permettra de:

01

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

02

Développer des stratégies commerciales pour les entreprises de jeux numériques et vidéo

03

Identifier les principaux acteurs de l'industrie

04

Connaître en profondeur l', et étudier ensemble du sous-écosystème des e-Sports, les principaux acteurs et les modèles d'entreprise afin de pouvoir élaborer des ce marché

05

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



06

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

08

Approfondir l'importance des *Influencers* dans les stratégies de Marketing

09

Comprendre le positionnement et l'analyse stratégique des entreprises *Gaming*

07

Acquérir une connaissance approfondie de l'impact sur la gestion de projet et l'animation d'équipe

10

Développer une analyse sectorielle critique de l'environnement économique et concurrentiel de l'industrie



05

Structure et contenu

La conception de la structure et le développement du contenu que les étudiants trouveront dans ce Certificat Avancé ont été réalisés par l'équipe enseignante. C'est pourquoi cette formation comprend les éléments fondamentaux les plus importants et les plus novateurs en matière de Marketing, axés sur les entreprises de jeux numériques et vidéo, élaborés selon la méthodologie pédagogique de *Relearning* dont TECH est un pionnier, et fondés sur des normes académiques.



“

Dans cette formation, vous trouverez les programmes qui vous donneront les clés pour entreprendre des stratégies de Marketing réussies dans l'industrie de l'e-Sport"

Programme d'études

Le programme de ce Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports comprend le programme académique le plus complet et le plus avancé du secteur. Il s'agit d'une qualification intensive conçue et basée sur les recommandations de l'équipe d'enseignants et suivant leurs directives professionnelles, qui confèrent au contenu un caractère critique basé sur l'expérience réelle des experts de l'industrie.

Il s'agit d'un programme de 6 mois réparti sur 450 heures au cours desquelles les étudiants auront la possibilité d'approfondir chaque section comme ils le souhaitent grâce au matériel complémentaire qu'ils trouveront dans la salle de Classe Virtuelle. En outre, le programme sera divisé en trois modules, afin que les diplômés puissent apprendre en détail les aspects qu'ils devront appliquer plus tard dans leur vie professionnelle.

Il s'agit d'une occasion unique d'étudier un diplôme en ligne qui répond à la demande actuelle du marché du travail, ce qui permettra aux étudiants de consacrer du temps à l'étude et à l'élargissement de leurs connaissances sans pour autant négliger leur vie professionnelle. En bref: une valeur sûre qui vous aidera à devenir un expert en Gestion et Marketing de *E-Sports*.

Ce Certificat Avancé se déroule sur 6 mois et est divisé en 3 modules:

Module 1

Gestion des *E-Sports*

Module 2

Marketing Numérique et Transformation Numérique Jeux Vidéo

Module 3

Stratégie des Entreprises Numériques et de Jeux Vidéo



Où, quand et comment l'enseignement est dispensé ?

TECH offre la possibilité de développer ce Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports entièrement en ligne. Pendant les 6 mois de la spécialisation, les étudiants pourront accéder à tous les contenus de ce programme à tout moment, ce qui leur permettra d'auto gérer leur temps d'étude.

Une expérience éducative unique, clé et décisive pour stimuler votre développement professionnel et faire le saut définitif.

Module 1. Gestion de 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 du E-Sports

1.2. La gestion des clubs en E-Sports

- 1.2.1. L'importance des clubs en E-Sports
- 1.2.2. Création de clubs
- 1.2.3. Administratifs et gestion des clubs en E-Sports

1.3. La relation e-Gamers

- 1.3.1. Le rôle du joueur
- 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 en 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 le 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 *Market Places*

1.10. Métriques et KPI des E-Sports

- 1.10.1. Métriques
- 1.10.2. KPI 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

- 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 en Marketing Numérique
- 2.10.2. Outils et solutions de mesure
- 2.10.3. Calcul et suivi du ROI

Module 3. Stratégie des Entreprises Numériques et de 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. 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 économie 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 du changement	3.10. Les nouvelles entreprises stratégiques 3.10.1. « Océan bleu » 3.10.2. Lépuisement de l'amélioration incrémentale dans la courbe de valeur 3.10.3. L'entreprise à coût marginal zéro		



Un programme très complet qui vous permettra d'approfondir les stratégies et les techniques les plus efficaces et de connaître le profil des agents impliqués dans les entreprises d'e-Sport"

06

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 le Relearning, un système qui laisse de côté l'apprentissage linéaire conventionnel au profit des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui a prouvé son énorme efficacité, notamment dans les matières dont la mémorisation est essentielle”

TECH Business School utilise l'Étude de Cas pour contextualiser 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”



Notre programme vous prépare à relever les défis commerciaux dans des environnements incertains et à faire réussir votre entreprise.



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

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Ce programme TECH est un parcours de formation intensif, créé de toutes pièces pour offrir aux managers des défis et des décisions commerciales au plus haut niveau, 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 commerciale la plus actuelle.

“ *Vous apprendrez, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, la résolution de situations complexes dans des environnements professionnels réels”*

La méthode des cas est 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. 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.

Notre système en ligne vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps. Vous pourrez accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou mobile doté d'une connexion Internet.

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 école de commerce est la seule école autorisée à employer cette méthode fructueuse. 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). C'est pourquoi nous combinons chacun de ces éléments 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 spécialisation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

D'après les 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 de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



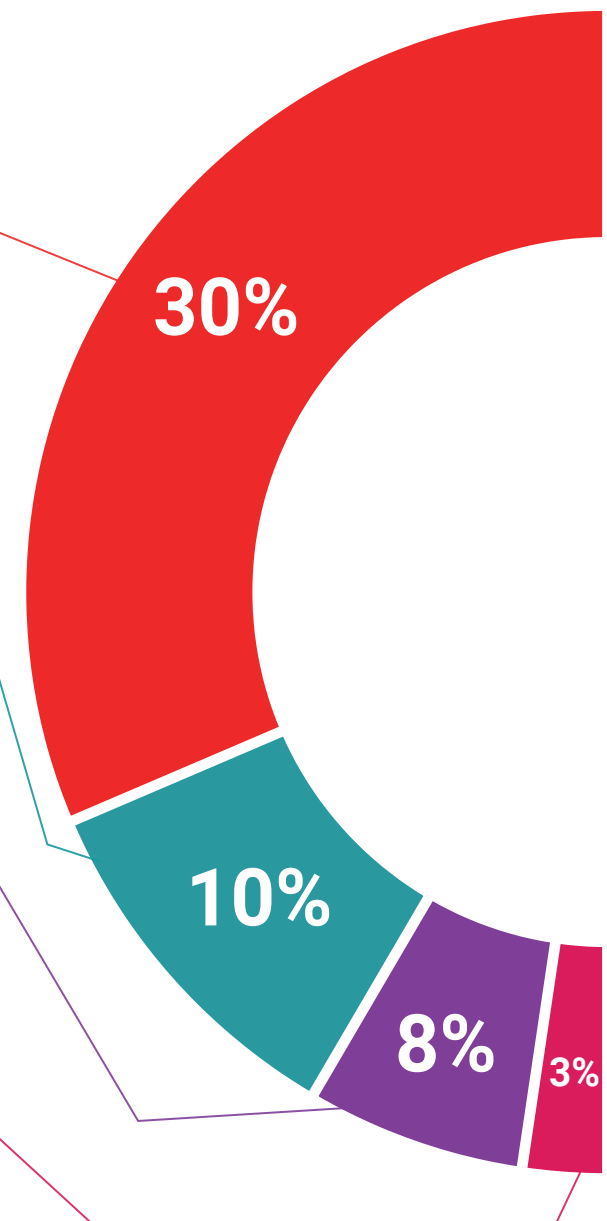
Stages en compétences de gestion

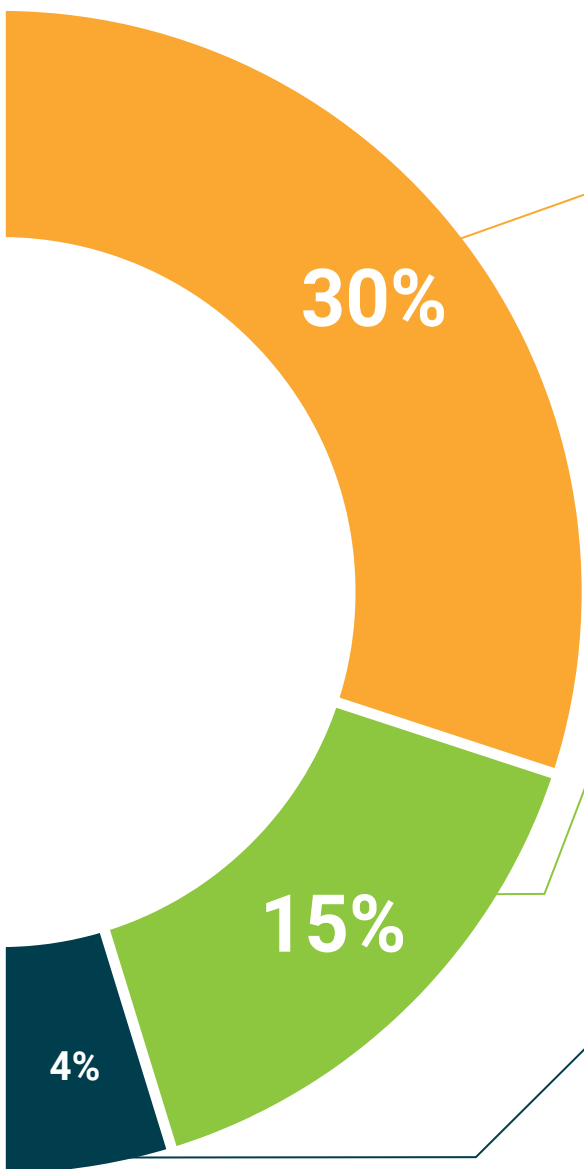
Ceux-ci mèneront des activités visant à développer des compétences de gestion spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et les capacités dont un cadre supérieur a besoin dans le contexte de la mondialisation dans lequel nous vivons.



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 direction d'entreprise sur 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 évaluées et réévaluées périodiquement tout au long du programme, par des activités et des exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



07

Profil de nos étudiants

Lorsque TECH et son équipe d'enseignants ont conçu ce Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports., ils l'ont fait en gardant à l'esprit un profil de professionnel du monde des affaires qui souhaitait améliorer ses compétences sur la base de l'élargissement de son programme d'études. C'est pourquoi ce programme s'adresse aux étudiants qui souhaitent orienter leur carrière vers le secteur des jeux vidéo et qui ont trouvé dans le domaine du Marketing l'occasion de développer leurs qualités professionnelles.



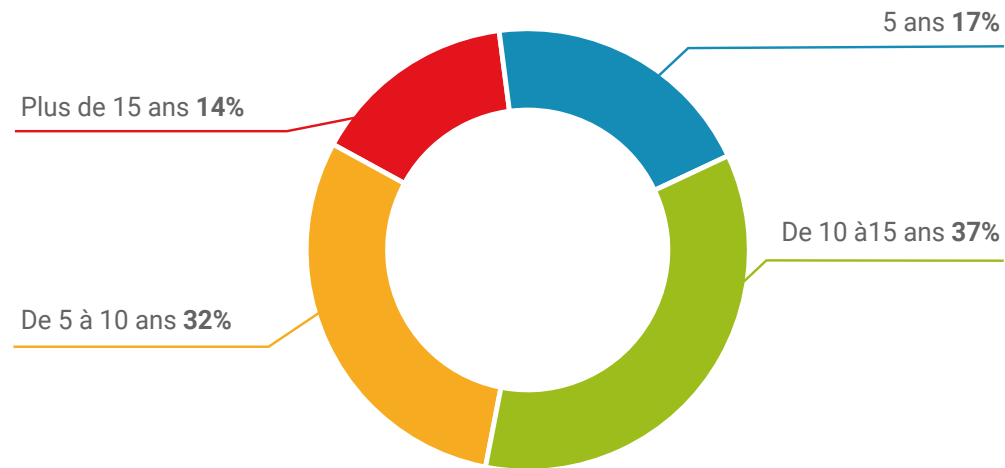
“

Si dans votre avenir vous vous voyez gérer le département marketing d'une grande entreprise d'e-sport comme TSMO ou Team Liquid, c'est probablement parce que vous avez suivi cette formation"

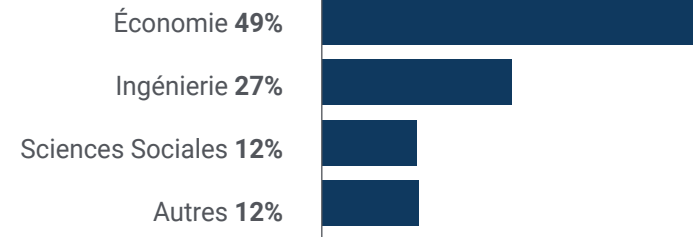
Âge moyen

Entre **35** et **45** ans

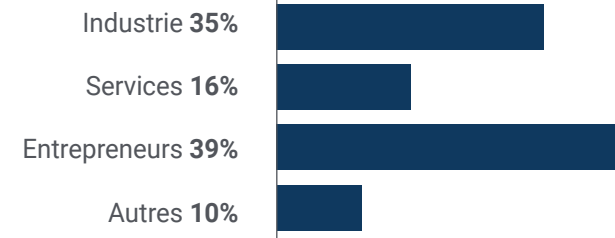
Années d'expérience



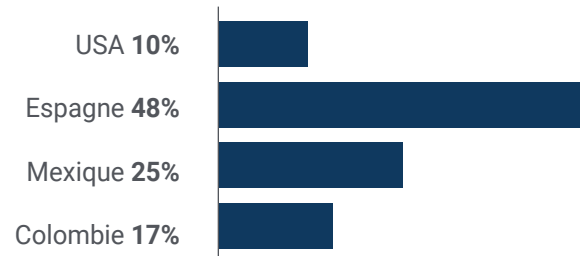
Formation



Profil académique



Distribution géographique



Francisco González

Directeur Marketing

"J'ai occupé le même emploi pendant de nombreuses années. J'ai décidé de passer ce diplôme et, dès que j'ai eu terminé, j'ai postulé pour une petite entreprise d'E-Games. Aujourd'hui, je dirige le département marketing et grâce à mon équipe et aux connaissances que j'ai acquises dans le cadre de ce Certificat Avancé, nous avons réussi à développer l'entreprise en très peu de temps"

08

Direction de la formation

Pour l'élaboration du corps enseignant de ce Certificat Avancé TECH a choisi parmi ses candidats une équipe qui répond aux critères professionnels exigés par la formation. C'est pourquoi les étudiants trouveront au sein de la faculté des experts du secteur de la gestion d'entreprise, qui combinent également leurs activités académiques et professionnelles. De ce fait, la vision qu'ils apporteront au programme sera critique, réaliste et actuelle, qualités que les diplômés pourront mettre à profit dans leurs performances professionnelles.



“

Vous disposerez d'une équipe d'enseignants hautement qualifiés et expérimentés dans le secteur des entreprises pour vous guider et répondre à toutes vos questions concernant le programme d'études"

Direction



M. Moreno Campos, Daniel

- ♦ Chief Operations Officer chez Marshals
- ♦ Project Manager Officer en Sum- The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager chez GroupM (WPP)
- ♦ Enseignant à Boluda.com
- ♦ Chargé de cours 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



09

Impact sur votre carrière

Ce Certificat Avancé apportera qualité et professionnalisme à la carrière des diplômés, qualités très appréciées dans le secteur des entreprises. En outre, ils verront leurs compétences se développer progressivement et naturellement, découvrant ainsi jusqu'où ils sont capables d'aller avec le soutien d'un bon programme et d'une grande université.



“

Obtenez le succès dont vous avez toujours rêvé et devenez, en seulement 6 mois, un Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports., avec TECH et son équipe"

TECH vous fournira toutes les clés pour que votre développement professionnel et personnel soit à la hauteur de vos attentes et de vos besoins.

Êtes-vous prêt à faire le grand saut ? Vous allez booster votre carrière professionnelle.

Le Certificat Avancé en Gestion et Marketing des E-Sports est un programme intensif qui prépare les étudiants à relever les défis et à prendre des décisions commerciales dans le domaine du marketing de l'industrie des jeux vidéo. Son principal objectif est de favoriser votre épanouissement personnel et professionnel. Vous aidant à réussir.

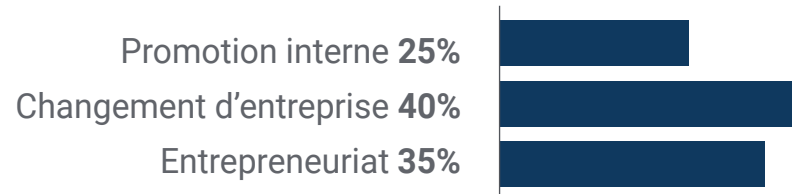
Si vous souhaitez améliorer vos compétences, réaliser un changement positif au niveau professionnel et interagir avec les meilleurs, TECH vous y guidera.

À l'issue de cette formation, vous serez en mesure de postuler à des emplois prestigieux dans le domaine du marketing au sein de grandes entreprises spécialisées dans les e-Sports.

Moment de changement professionnel pour nos étudiants



Type de changement



Amélioration du salaire

La réalisation de ce programme se traduit par une augmentation de salaire de plus de **24,5%** pour nos stagiaires



10

Bénéfices pour votre entreprise

La satisfaction des étudiants à l'issue de ce type de diplôme et leur réussite professionnelle ultérieure permettent à TECH de garantir que l'entreprise qui compte ces spécialistes dans son personnel pourra s'améliorer de manière exponentielle. Il s'agit de personnes hautement qualifiées, capables de travailler sous pression et dotées de compétences intrinsèques en matière de leadership, parfaites pour mener l'entreprise vers l'excellence.





“

L'opportunité que vous recherchez pour améliorer votre carrière professionnelle se trouve dans cette formation. Inscrivez-vous dès maintenant et entamez votre parcours vers la réussite commerciale"

Développer et retenir les talents dans les entreprises est le meilleur investissement à long terme.

01

Accroître les talents et le capital intellectuel

Le professionnel apportera à l'entreprise de nouveaux concepts, stratégies et perspectives susceptibles d'entraîner des changements importants dans l'organisation.

02

Conserver les cadres à haut potentiel et éviter la fuite des talents

Ce programme renforce le lien entre l'entreprise et le professionnel et ouvre de nouvelles perspectives d'évolution professionnelle au sein de l'entreprise.

03

Former des agents du changement

Vous serez en mesure de prendre des décisions en période d'incertitude et de crise, en aidant l'organisation à surmonter les obstacles.

04

Des possibilités accrues d'expansion internationale

Grâce à ce programme, l'entreprise entrera en contact avec les principaux marchés de l'économie mondiale.

05

Développement de projets propres

Le professionnel peut travailler sur un projet réel, ou développer de nouveaux projets, dans le domaine de la R+D ou le Business Development de son entreprise.

06

Accroître la compétitivité

Ce programme permettra à exiger de leurs professionnels d'acquérir les compétences nécessaires pour relever de nouveaux défis et pour faire progresser l'organisation.



11 Diplôme

Le Certificat Avancé en Gestion et Marketing de E-Sports garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des formalités administratives”*

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

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée 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**

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 Gestion et Marketing des E-Sports

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Diplôme: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Gestion et Marketing des E-Sports

