

Certificat

Création des Entreprises de Jeux Vidéo



tech université
technologique

Certificat Création des Entreprises de Jeux Vidéo

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/creation-entreprises-jeux-video

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

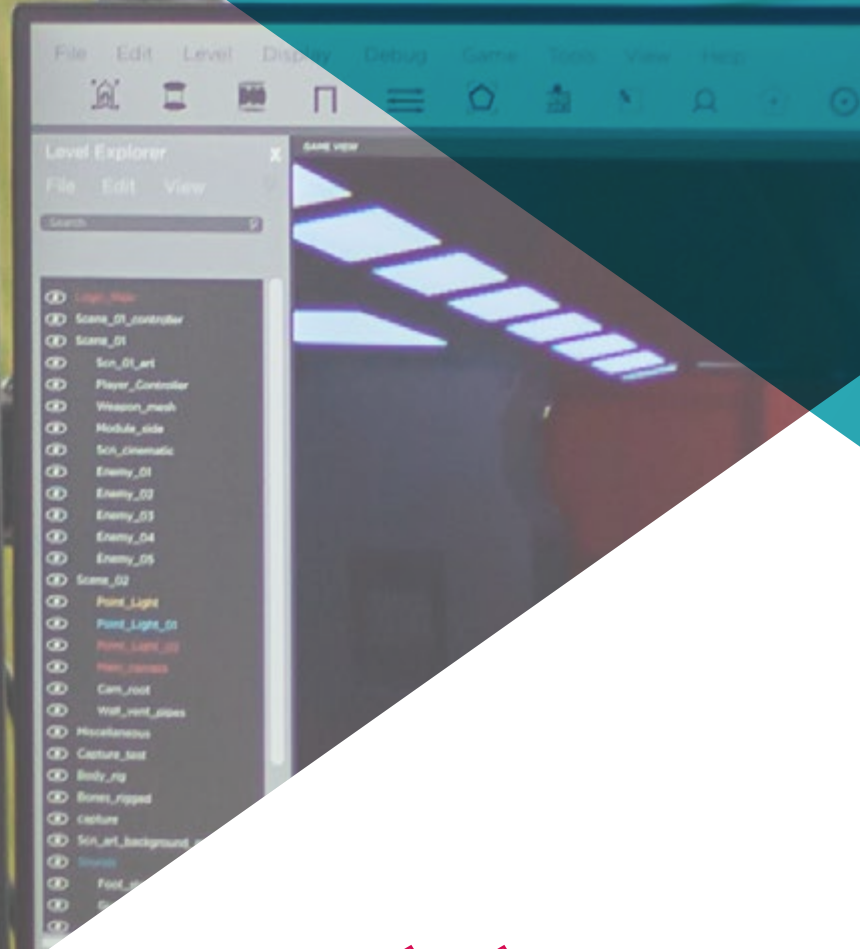
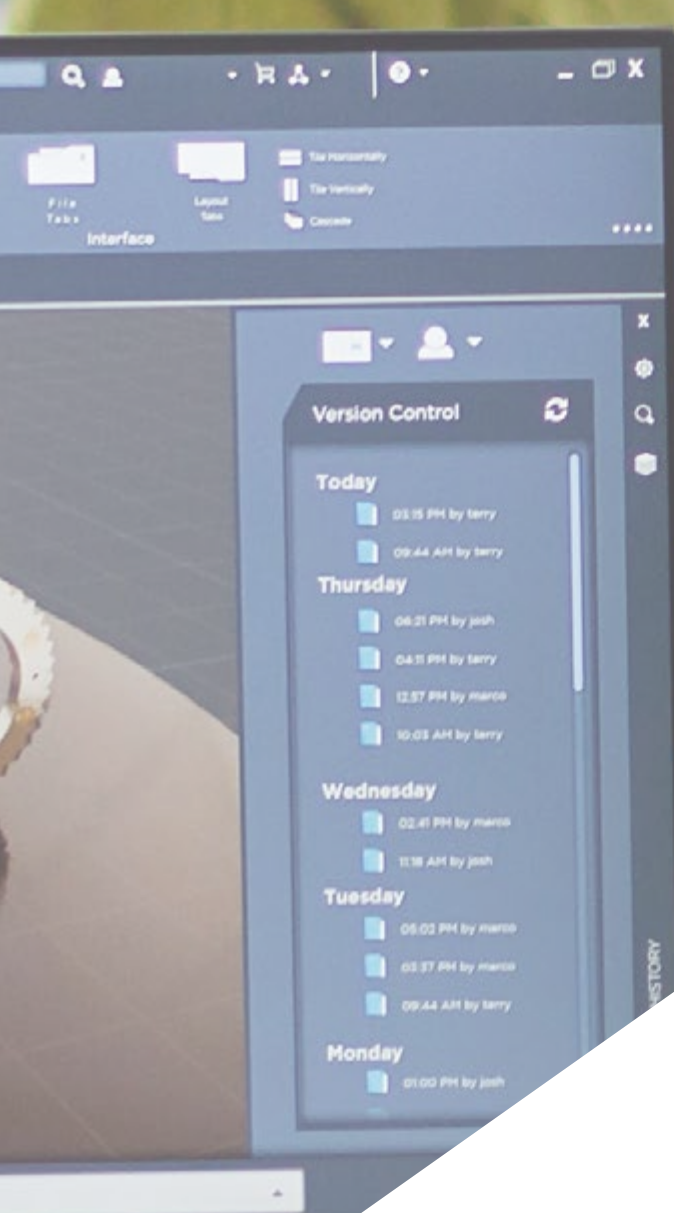
Diplôme

page 28

01 Présentation

Créer une entreprise dédiée aux jeux vidéo n'est pas une tâche facile. C'est pourquoi il est important de connaître les besoins de l'entreprise et de rechercher sa pérennité. Contempler les innovations technologiques sur le marché ou savoir gérer les finances sont des points clés. Ce diplôme est conçu pour former les étudiants dans ce domaine. Dans le cadre de ce programme rigoureux, qui comprend toutes les connaissances nécessaires pour créer une entreprise de jeux vidéo à partir de zéro, l'étudiant apprendra auprès de professionnels ayant une grande expérience professionnelle. De plus, vous pourrez perfectionner vos compétences professionnelles en étudiant cette qualification 100% en ligne, depuis n'importe où et avec des techniques d'apprentissage de pointe.





Créer une Entreprise de Jeux Vidéo avec des fondations solides et devenir un leader sur le marché. Votre entreprise peut devenir le prochain concurrent de Sony ou de Nintendo"

Les sociétés de jeux vidéo sont à l'ordre du jour. En effet, les jeux vidéo occupent de plus en plus de notre temps. Les consommateurs sont de tous types et de toutes tailles et il est donc important de bien comprendre les facteurs qui augmentent ou diminuent la valeur de l'entreprise en fonction du produit final. Examiner les éléments clés d'un plan d'entreprise, connaître les tenants et les aboutissants de la production de jeux numériques, ou analyser et comprendre le fonctionnement des nouveaux modèles de distribution en ligne sont autant de choses que les étudiants apprendront tout au long de ce diplôme.

Afin d'atteindre tous ces objectifs, cette université, en collaboration avec un corps enseignant composé de professionnels du secteur, a mis au point un programme d'études très complet qui analyse toutes les bases nécessaires à la Création des Entreprises de Jeux Vidéo. Le personnel enseignant conseillera à tout moment les étudiants sur les doutes ou les problèmes qui pourraient survenir au cours du processus d'apprentissage.

En effet, il est scientifiquement prouvé que la répétition des concepts a un impact positif sur l'acquisition des connaissances. C'est pourquoi TECH utilise le *Relearning*, dans ses programmes, qui est une technique pédagogique consistant à faire répéter les concepts par l'enseignant et non par l'étudiant. La modalité entièrement en ligne est une autre caractéristique unique de ce diplôme, de sorte que les étudiants n'ont aucune contraintes d'emploi du temps ou de déplacement.

Ce **Certificat en Création des Entreprises de Jeux Vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ L'utilisation d'études de cas pour rendre l'apprentissage plus pratique
- ◆ Les contenus spécialisés sur le développement et l'animation de jeux vidéo
- ◆ Les cours théoriques, les questions à l'expert, les forums de discussion sur des sujets controversés et travaux de réflexion individuels
- ◆ La disponibilité de l'accès aux contenus à partir de tout appareil fixe ou portable avec connexion internet



*TECH est synonyme d' Innovation.
Nous avons recherché les
meilleures techniques pédagogiques
dans le but d'améliorer la qualité de
l'enseignement pour nos étudiants"*

“

Lorsqu'on crée une entreprise à partir de zéro, il est important de connaître certains aspects juridiques. Cela est une compétence de TECH, qui vous permet d'apprendre ces aspects et de savoir quand les appliquer"

Le programme comprend un corps enseignant, formé de 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 axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Notre corps enseignant est l'un de nos points forts. Nous avons des professionnels qui ont une véritable vocation pour l'enseignement.

Le Storytelling, le Relearning, etc. Ce sont des techniques d'enseignement clés. Nous sommes à la pointe de l'éducation. Étudiez à TECH pour découvrir son efficacité.



02 Objectifs

Ce Certificat présente un certain nombre d'objectifs généraux et spécifiques. En les atteignant, l'étudiant acquerra également les compétences nécessaires pour entrer sur le marché du travail et développer une Entreprise de Jeux Vidéo. Tout cela, en apprenant le contenu le plus complet possible par des enseignants très compétents.





“

Les objectifs généraux et spécifiques sont la clé qui permet de savoir jusqu'où il faut aller pour atteindre son but: créer une entreprise avec des fondations solides"



Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser les domaines fonctionnels des entreprises du secteur des jeux vidéo
- ◆ Apprendre de manière complète comment créer des entreprises orientées vers le marché des jeux vidéo





Objectifs spécifiques

- ◆ Disposer d'une large connaissance des principaux éléments pour la création d'entreprises pouvant se positionner sur le marché des jeux vidéo

“

Réaliser un projet n'est pas une tâche facile, mais nous sommes sûrs qu'à l'issue de ce programme, vous aurez une idée claire des étapes à suivre pour atteindre vos objectifs professionnels”



03

Direction de la formation

Les enseignants disposent d'une vaste expérience professionnelle dans des entreprises actuelles et spécialisées dans la création de jeux vidéo, et vous permettront de consolider les connaissances. Grâce à leur CV, ils se caractérisent par les emplois et les objectifs qu'ils ont atteints avec succès, ce qui fait d'eux les candidats parfaits pour vous assister dans votre parcours.





“

Les enseignants hautement qualifiés de TECH, vous permettront de bénéficier des moindres détails pour créer une entreprise spécialisée dans les jeux vidéo de manière optimale”

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 programme consiste en un seul module divisé en 10 thèmes. L'étudiant y passera en revue les points nécessaires à la réalisation de l'objectif de ce Certificat, depuis les clés de l'entrepreneuriat jusqu'aux aspects juridiques indispensables que le futur professionnel doit connaître pour créer une entreprise en toute sérénité.





“

Vous avez la garantie d'une expérience complète et de qualité dans les jeux vidéo grâce aux opérations que vous apprendrez à effectuer dans le programme"

Module 1. Création des Entreprises de Jeux Vidéo

- 1.1. Entrepreneuriat
 - 1.1.1. Stratégie entrepreneuriale
 - 1.1.2. Le projet entrepreneurial
 - 1.1.3. Méthodologies agiles d'entrepreneuriat
- 1.2. Innovations technologiques dans les jeux vidéo
 - 1.2.1. Innovations dans les consoles et les périphériques
 - 1.2.2. Innovation en *Motion Capture* et *Live Dealer*
 - 1.2.3. Innovation dans les graphiques et les logiciels
- 1.3. Plan d'entreprise
 - 1.3.1. Segments et proposition de valeur
 - 1.3.2. Processus, ressources et alliances clés
 - 1.3.3. Relations avec les clients et canaux d'interaction
- 1.4. L'investissement
 - 1.4.1. Investissement dans l'industrie du jeu vidéo
 - 1.4.2. Questions critiques pour l'acquisition d'investissements
 - 1.4.3. Financement de *startups*
- 1.5. Finances
 - 1.5.1. Recettes et gains d'efficacité
 - 1.5.2. Dépenses opérationnelles et d'investissement
 - 1.5.3. Le compte de résultat et le bilan
- 1.6. Production de jeux vidéo
 - 1.6.1. Les outils de simulation de la production
 - 1.6.2. Gestion de la production programmée
 - 1.6.3. Gestion du contrôle de la production
- 1.7. Gestion des opérations
 - 1.7.1. Conception, localisation et maintenance
 - 1.7.2. Gestion de la qualité
 - 1.7.3. Gestion des stocks et de la chaîne d'approvisionnement





- 1.8. Nouveaux modèles de distribution en ligne
 - 1.8.1. Modèles de logistique en ligne
 - 1.8.2. Livraison directe en ligne et SaaS
 - 1.8.3. *Dropshipping*
- 1.9. Durabilité
 - 1.9.1. Création de valeur durable
 - 1.9.2. ESG (Environnement, Social et Gouvernance)
 - 1.9.3. La durabilité dans la stratégie
- 1.10. Aspects juridiques
 - 1.10.1. Propriété intellectuelle
 - 1.10.2. Propriété industrielle
 - 1.10.3. RGDP

“

Le système éducatif de TECH vous aide à comprendre les concepts d'une manière claire et précise"

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 en Création des Entreprises de Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat 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 en Création des Entreprises de Jeux Vidéo** 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** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Création des Entreprises de Jeux Vidéo**

N.º heures officielles: **150 h.**



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
Création des Entreprises
de Jeux Vidéo

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

Certificat

Création des Entreprises
de Jeux Vidéo

