

Certificat

Creative Branding: Communication
et Gestion de Marques Créatives





Certificat Creative Branding: Communication et Gestion de Marques Créatives

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

Accès au site web: www.techtute.com/fr/jeux-video/cours/creative-branding-communication-gestion-marques-creatives

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01 Présentation

La marque d'une société de jeux vidéo est essentielle. Il est sur les lèvres de centaines de joueurs et constitue la propre vitrine de la société pour tous les yeux qui attendent de nouveaux titres à consommer. Avec la quantité de titres qui sortent chaque semaine et la multitude d'entreprises qui composent le paysage du jeu, il est très important que l'image de marque soit précise, il est très important d'utiliser une image de marque précise et ciblée afin de se connecter de la meilleure façon possible avec le public cible. À cette fin, TECH a préparé la qualification suivante, qui forme tous les professionnels du domaine des jeux vidéo à la création de marques et à la communication et la gestion de *branding* créatif.





“

Il est impossible de lire "EA Sports it's in the game" sans la voix caractéristique qui l'accompagne. Avec ce Certificat, vous apprendrez les clés qui se cachent derrière les grands slogans de jeux vidéo"

La marque d'une société de jeux vidéo doit faire la synthèse parfaite entre ses objectifs artistiques et professionnels et le spectre de son public cible. Les logos de Playstation, Nintendo ou Xbox ont évolué au fil des décennies, en conservant toujours leur essence caractéristique qui les distingue face au public de millions de joueurs dans le monde.

C'est précisément cette essence qui est la clé du succès commercial en matière de *branding*, car c'est le public qui finit par identifier la marque à cette essence. Savoir le définir, le délimiter des autres concepts et le rendre facilement reconnaissable par le public potentiel est le moyen d'obtenir un bon impact sur le marché.

Afin de répondre à ce besoin urgent pour les professionnels du jeu vidéo d'avoir une bonne stratégie de *branding*, TECH a créé ce Certificat, qui inclut les conseils et la méthodologie d'experts dans le domaine afin de s'assurer que les étudiants puissent appliquer une stratégie de gestion de marque efficace avec des résultats positifs.

Il s'agit donc d'une occasion unique d'acquérir une série de connaissances et de compétences spécifiques qui stimuleront la carrière de l'étudiant vers une réussite professionnelle dans le domaine des jeux vidéo.

Ce **Certificat en Creative Branding: Communication et Gestion de Marques Créatives** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Une étude approfondie de tous les aspects par lesquels une marque est connue
- ♦ Une attention particulière est accordée au détail de l'ensemble du processus créatif de *Creative Branding*, de la conception à l'exécution des plans de communication
- ♦ Les différentes ressources et outils fournis aux étudiants pour une utilisation ultérieure sur le lieu de travail
- ♦ L'accent mis sur les méthodologies innovantes qui améliorent le profil de l'étudiant par rapport à d'autres cours similaires



Les grandes marques de jeux vidéo sont conçues au millimètre près, avec derrière elles de grandes équipes créatives qui apportent toute leur créativité à leur réalisation. Faites partie de ces équipes avec ce Certificat”

“

Les joueurs sont très attachés aux marques qui les touchent. Gagnez le respect de milliers d'utilisateurs en sachant comment votre entreprise doit se comporter avec eux”

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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 cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous serez en mesure de couvrir tous les aspects de l'image de marque des jeux vidéo. Des phrases avec lesquelles attirer le public à l'image de marque elle-même.

Vous pourrez vous démarquer dans le secteur du jeu vidéo grâce à un enseignement unique et professionnel en branding créatif.



02 Objectifs

Avec ce Certificat, l'étudiant apprendra tous les domaines que doit couvrir le branding créatif d'une marque de jeux vidéo, de la construction de la marque et de son identité graphique à la communication externe qu'elle doit avoir, au contenu qu'elle doit développer ou encore à la manière d'auditer les résultats des différentes campagnes publicitaires. TECH garantit que l'étudiant acquiert toutes les connaissances nécessaires en fixant une série d'objectifs que le support pédagogique doit atteindre.

GAME

1989-

BOY

“

Votre objectif professionnel est de réussir dans le monde des jeux vidéo. TECH est de vous aider à y parvenir en vous donnant des outils uniques et distinctifs”

2000



Objectifs généraux

- ◆ Apprendre à identifier les composantes les plus essentielles par lesquelles une marque s'adresse à son public
- ◆ Acquérir les connaissances spécifiques pour gérer la marque, la communication et l'image d'une entreprise
- ◆ Inculquer l'imagination et l'inventivité pour résoudre les problèmes dans le domaine de la gestion créative
- ◆ Renforcer l'intégration des connaissances acquises dans des situations pratiques réelles
- ◆ Comprendre comment la créativité est fondamentale dans la communication et la gestion créative des marques dans tout secteur du design
- ◆ Apprendre aux étudiants à s'adapter à des réalités différentes, en leur fournissant les outils nécessaires pour analyser le marché et les différentes actions de communication
- ◆ Encourager la capacité à se mettre progressivement à jour afin d'être toujours préparé à une réalité changeante
- ◆ Développer des compétences en communication, tant écrite qu'orale, qui serviront de pilier à toute gestion créative de la marque





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître en profondeur ce qui fait le succès d'une marque, comment elle est perçue par le public et appliquer ce savoir-faire au travail quotidien
- ◆ Couvrir toutes les étapes de la *Creative Branding*, de la conception de la marque à la *customer experience*
- ◆ Planifier des stratégies fructueuses, avec des tactiques et des plans de production qui garantissent une gestion efficace de la marque et de ses ressources
- ◆ Savoir évaluer le niveau de réussite d'une action de communication donnée, avec des outils spécifiques à cet effet

“

Vous serez plus proche de votre public et de vos consommateurs en sachant comment communiquer avec eux et comment recevoir leur feedback”

03

Direction de la formation

Les professionnels chargés de l'élaboration de ce Certificat en Creative Branding: Communication et Gestion de Marques Créatives ont été choisies par TECH en raison de leur grande performance professionnelle à la tête de nombreuses entités créatives, où elles ont démontré avec solvabilité leurs compétences en matière de *branding* y gestion de marque. Ainsi, l'étudiant a la garantie non seulement d'avoir accès au support didactique le plus complet et le plus à jour sur le sujet, mais aussi d'être soutenu par le personnel enseignant professionnel.





anyStation

“

Ce Certificat peut signifier un avant et un après dans votre carrière professionnelle, car dans le secteur des jeux vidéo, les connaissances en gestion de la marque sont très appréciées”

Directeur invité international

S. Mark Young est un expert de renommée internationale qui a concentré ses recherches sur l'Industrie du Divertissement. Ses conclusions ont été récompensées à de nombreuses reprises, notamment par le Prix 2020 pour l'Ensemble de sa carrière en Comptabilité et Gestion, décerné par la Société Américaine de Comptabilité (American Accounting Association). Il a également reçu trois prix pour sa contribution à la littérature académique dans ces domaines.

L'une des étapes les plus importantes de sa carrière a été la publication de l'étude "Narcissism and Celebrities", en collaboration avec le Dr Drew Pinsky. Ce texte rassemble des données directes sur des personnalités célèbres du Cinéma et de la Télévision. En outre, dans cet article, qui deviendra plus tard un livre à succès, l'expert analyse les comportements narcissiques des stars du cinéma et la façon dont ils sont devenus normalisés dans les médias modernes. Dans le même temps, l'impact de ces comportements sur la jeunesse contemporaine a été abordé.

Tout au long de sa vie professionnelle, Young s'est également intéressé à l'organisation et à l'orientation de l'industrie cinématographique. Il a notamment étudié des modèles permettant de prédire le succès des grands films au box-office. Il a également contribué à la comptabilité par activités et à la conception de systèmes de contrôle. En particulier, son influence sur la mise en œuvre d'une gestion efficace basée sur la Balanced Scorecard est bien connue.

Le travail universitaire a également marqué sa vie professionnelle, et il a été élu à la Chaire de Recherche George Bozanic et Holman G. Hurt en Affaires Sportives et Divertissantes. Il a également enseigné et participé à des programmes d'études liés à la Comptabilité, au Journalisme et à la Communication. Parallèlement, ses études de premier et de deuxième cycle l'ont mené dans de prestigieuses universités américaines telles que Pittsburgh et l'Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- ♦ Directeur de la Chaire George Bozanic et Holman G. Hurt sur les Affaires du Sport et du Divertissement
- ♦ Historien Officiel de l'Équipe Masculine de Tennis de l'Université de Californie du Sud
- ♦ Chercheur académique spécialisé dans le Développement de Modèles Prédicatifs pour l'Industrie Cinématographique
- ♦ Co-auteur du livre "Narcissism and Celebrities"
- ♦ Doctorat en Sciences Comptables de l'Université de Pittsburgh
- ♦ Master en Comptabilité de l'Ohio State University
- ♦ Licence en Sciences Économiques de l'Oberlin College
- ♦ Membre du Centre pour l'Excellence dans l'Enseignement

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



Dr Velar, Marga

- ◆ Directrice du marketing d'Entreprise chez SGN Group (New York)
- ◆ Directrice de Forefashion Lab
- ◆ Professeur au Centre Universitaire Villanueva, à l'ISEM Fashion Business School et à la faculté de Communication de l'Université de Navarre
- ◆ Doctorat en communication de l'Université Carlos III de Madrid
- ◆ Diplôme en Communication Audiovisuelle et diplôme en Communication et Gestion de la Mode du Centre Universitaire Villanueva, Université Complutense
- ◆ MBA en Gestion des Affaires de la Mode par l'ISEM Fashion Business School



PORTAL 2



04

Structure et contenu

Ce Certificat en Creative Branding: Communication et Gestion de Marques Créatives contient tout le support didactique et les enseignements professionnels afin que l'étudiant obtienne son diplôme en tant que véritable expert de la communication d'entreprise et créative des jeux vidéo. Soutenue par une grande quantité de supports audiovisuels, ainsi que de nombreux exemples pratiques, l'étude du Certificat est rendue plus facile pour l'étudiant sans alléger ou diminuer la profondeur des contenus enseignés.





“

Vous serez prêt à nommer et à façonner les grandes marques qui transformeront l'avenir des jeux vidéo”

Module 1. Creative Branding: Communication et Gestion des Marques Créatives

- 1.1. *Brands and branding*
 - 1.1.1. Les marques
 - 1.1.2. Évolution du *branding*
 - 1.1.3. Positionnement, personnalité de la marque, notoriété
- 1.2. Développement de la marque
 - 1.2.1. Marketing mix
 - 1.2.2. Architecture de la marque
 - 1.2.3. Identité de la marque
- 1.3. Expression de la marque
 - 1.3.1. Identité graphique
 - 1.3.2. Expression visuelle
 - 1.3.3. Autres éléments reflétant la marque
- 1.4. Communication
 - 1.4.1. Approches
 - 1.4.2. *Brand touchpoints*
 - 1.4.3. Techniques et outils de communication
- 1.5. *Brand content*
 - 1.5.1. Des marques aux plateformes de divertissement
 - 1.5.2. L'essor du contenu de marque
 - 1.5.3. Créer un lien avec le public grâce à des histoires uniques
- 1.6. *Visual Storytelling*
 - 1.6.1. Analyse de la marque
 - 1.6.2. Concepts publicitaires créatifs
 - 1.6.3. Vente créative
- 1.7. *Customer experience*
 - 1.7.1. *Customer experience* (CX)
 - 1.7.2. *Customer journey*
 - 1.7.3. Alignement de la marque et CX
- 1.8. Planification stratégique
 - 1.8.1. Objectifs
 - 1.8.2. Identification des audiences et *insights*
 - 1.8.3. Conception de la stratégie
- 1.9. *Performance*
 - 1.9.1. Le *briefing*
 - 1.9.2. Tactiques
 - 1.9.3. Plan de production
- 1.10. Évaluation
 - 1.10.1. Que faut-il évaluer?
 - 1.10.2. Comment évaluer? (outils de mesure)
 - 1.10.3. Communication des résultats



Le bond professionnel et personnel que fera votre carrière après avoir obtenu ce Certificat sera remarquable, avec un ensemble de connaissances qui vous distingueront dans le secteur des jeux vidéo”



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.

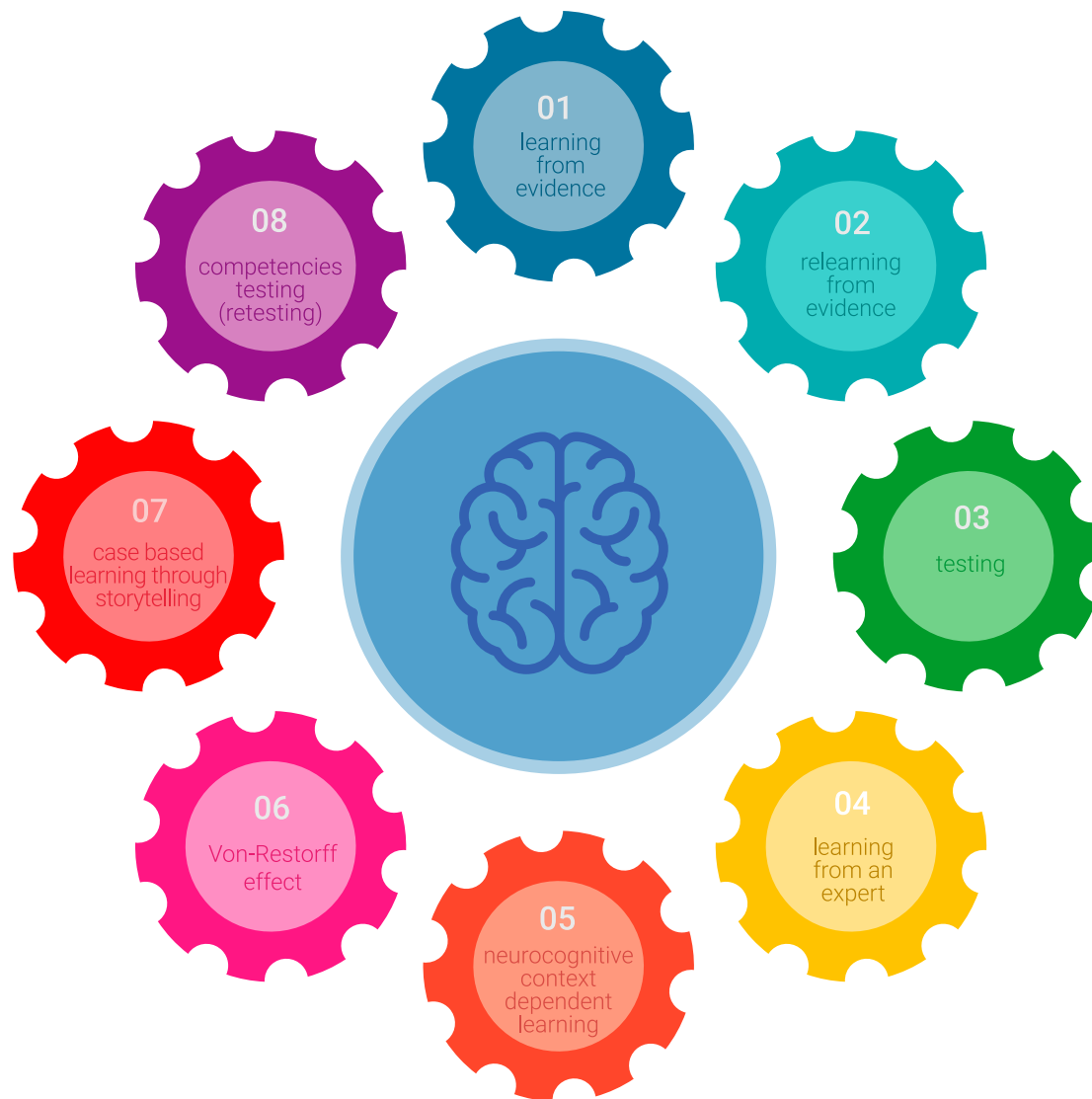
Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire 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

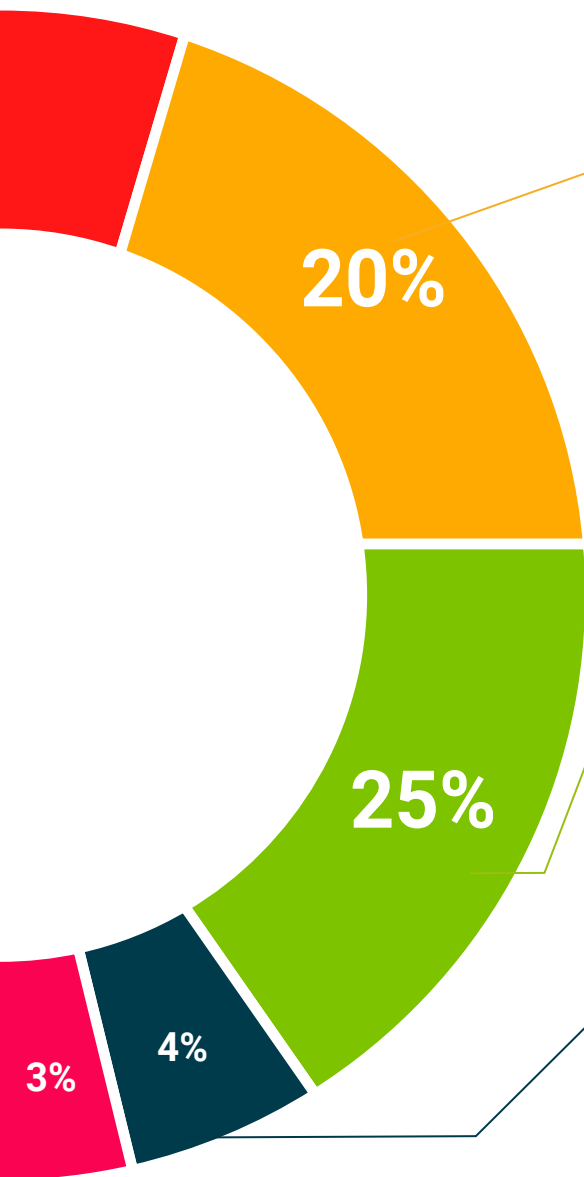
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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

Ce Certificat en Creative Branding: Communication et Gestion des Marque Créatives 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.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat en Creative Branding: Communication et Gestion de Marques Créatives** 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 Creative Branding: Communication et Gestion des Marques Créatives**

N.º d'heures officielles: **150 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.

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 lang

tech université
technologique

Certificat

Creative Branding: Communication
et Gestion de Marques Créatives

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

Certificat

Creative Branding: Communication et Gestion de Marques Créatives