

# Certificat

Direction des Entreprises  
de Jeux Vidéo



## Certificat

### Direction 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/direction-entreprises-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/direction-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

Les entreprises de jeux vidéo connaissent une croissance rapide en raison de l'énorme consommation de leur produit phare. C'est pourquoi la recherche d'une personne capable de prendre les rênes et de diriger l'entreprise est de plus en plus demandée.

Grâce à ce programme, les étudiants acquièrent les connaissances qui leur permettront d'exercer ce rôle avec aisance et de collaborer ainsi au bon fonctionnement de l'entité. Avec un contenu enrichi, un corps enseignant hautement qualifié et les avantages offerts par la méthodologie de ce diplôme, vous trouverez tout le nécessaire pour compléter votre parcours professionnel.



“

*Vous n'avez qu'à faire preuve d'envie et d'enthousiasme, nous nous occupons du reste. Nous vous fournissons tout ce dont vous avez besoin pour évoluer en tant que Directeur au sein d'une société de jeux vidéo"*

Diriger une entreprise n'est pas une tâche facile. Dans toute entreprise, être en charge de la gestion implique d'avoir une série de notions propres pour être celui qui organise et distribue les différentes tâches à effectuer. Dans le cas d'une Entreprise de Jeux Vidéo, la personne occupant cette fonction devra connaître les éléments d'une chaîne de valeur, savoir qui sont les fabricants des consoles sur lesquelles le produit principal est développé ou comment gérer les clubs professionnels de *E-Sports*, car ils constituent un élément fondamental de ce domaine.

Grâce à cette qualification, les étudiants acquièrent ces notions et bien d'autres nécessaires à leur carrière professionnelle au sein de la direction d'une entreprise de ce calibre. À cette fin, vous disposez d'une équipe d'enseignants qui, par le biais de différentes techniques pédagogiques, pour apprendre à développer votre rôle avec succès dans le domaine professionnel. Grâce à un programme rigoureux, vous pourrez apprendre tous les tenants et aboutissants de cette spécialisation.

En plus de la méthodologie 100% en ligne, ce diplôme comprend également des modèles psychométriques. Ces derniers sont basés sur les acquis de l'apprentissage et les compétences que les étudiants sont censés acquérir et maîtriser au cours de ce programme. Tout cela, associé à un apprentissage immersif dans chaque matière, fait de TECH l'université idéale pour compléter vos études.

Ce **Certificat en Direction 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, questions à l'expert, 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



*Vous aurez à gérer différents profils professionnels au sein d'une société de jeux vidéo, tels que les animateurs ou les Game Designers. Apprenez à les connaître et à les gérer"*

“

*Le personnel enseignant répétera les concepts clés entre un minimum de 8 et un maximum de 16 fois. Cette méthode dite de réapprentissage vous permettra d'acquérir les connaissances nécessaires en toute confiance"*

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.

*Grâce au Storytelling, vous apprendrez les contextes et les notions les plus complexes.*

*Bandai, Microsoft, Sega, etc. Grâce à cette qualification, vous connaîtrez tous les fabricants de consoles de jeux vidéo, ainsi que leurs types et leurs générations.*



# 02 Objectifs

Les objectifs généraux et spécifiques de ce diplôme aideront l'étudiant à acquérir les connaissances les plus pertinentes dans le domaine de la Direction des Entreprises de Jeux Vidéo. À l'issue de ce diplôme, le diplômé sera en mesure de mettre en pratique toutes les connaissances acquises au cours de sa période d'apprentissage. Grâce à un contenu précis et percutant, il est possible de devenir un professionnel pleinement qualifié pour un emploi de ce type.







“

*A travers une série d'objectifs généraux et spécifiques, vous apprendrez tout ce qu'il faut savoir pour gérer les différentes équipes de travail au sein d'une entreprise dédiée aux jeux vidéo"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Comprendre en profondeur les technologies émergentes et les innovations dans l'industrie
- ◆ Maîtriser les domaines fonctionnels des entreprises du secteur des jeux vidéo
- ◆ Acquérir une connaissance l'impact sur la gestion de projet et l'animation d'équipe





### Objectif spécifique

---

- ◆ Apprendre en détail la structure de l'ensemble de la chaîne de valeur de l'industrie et acquérir les compétences nécessaires à la gestion des différentes organisations du secteur

“

*Atteindre tous les objectifs  
proposés par ce diplôme et se  
spécialiser dans la Direction des  
Entreprises de Jeux Vidéo”*

03

# Direction de la formation

Avec une équipe pédagogique hautement qualifiée et une expérience démontrée, ce diplôme a tout ce qu'il faut pour que le professionnel qui décide de se spécialiser dans la gestion d'entreprise dans le secteur des jeux vidéo dispose de toutes les compétences nécessaires. Ils apprendront à l'étudiant à différencier les clubs professionnels des *E-Sports*, ainsi que les tendances des consoles existantes.





“

*Des conférenciers hautement qualifiés  
vous montreront les aspects les plus  
pertinents pour une gestion exemplaire  
de l'entreprise de jeux vidéo”*

## 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 diplôme a été créé pour que l'étudiant ait en main tous les éléments qui composent la gestion d'entreprise dans le secteur des jeux vidéo. À cette fin, un organisme composé de professionnels ayant une expérience dans le secteur a élaboré un programme d'études complet. La formation se compose d'un module unique dans lequel les concepts clés les plus importants sont analysés, tels que: les fabricants de consoles ou les profils professionnels qui existent au sein d'une entreprise dans ce domaine.







“

*Ce programme comporte un syllabus préparé pour vous permettre d'apprendre tout ce qui concerne la Direction des Entreprises de Jeux Vidéo"*

## Module 1. Direction des Entreprises de Jeux Vidéo

- 1.1. Secteur et chaîne de valeur
  - 1.1.1. Valeur dans le secteur du divertissement
  - 1.1.2. Éléments de la chaîne de valeur
  - 1.1.3. Relation entre chacun des éléments de la chaîne de valeur
- 1.2. Développeurs de jeux vidéo
  - 1.2.1. La proposition conceptuelle
  - 1.2.2. Conception créative et scénario du jeu vidéo
  - 1.2.3. Technologies applicables au développement de jeux vidéo
- 1.3. Fabricants de consoles
  - 1.3.1. Composants
  - 1.3.2. Typologie et fabricants
  - 1.3.3. Génération de consoles
- 1.4. *Publishers*
  - 1.4.1. Sélection
  - 1.4.2. Gestion du développement
  - 1.4.3. Création de produits et de services
- 1.5. Distributeurs
  - 1.5.1. Accords avec les distributeurs
  - 1.5.2. Modèles de distribution
  - 1.5.3. Logistique de distribution
- 1.6. Les détaillants
  - 1.6.1. Les détaillants
  - 1.6.2. Orientation et engagement des consommateurs
  - 1.6.3. Services de conseil
- 1.7. Fabricants d'accessoires
  - 1.7.1. Accessoires de *Gaming*
  - 1.7.2. Marché
  - 1.7.3. Tendances





- 1.8. Développeurs de *Middleware*
  - 1.8.1. *Middleware* dans l'industrie du jeu vidéo
  - 1.8.2. Développement de *Middleware*
  - 1.8.3. *Middleware*: typologie
- 1.9. Profils professionnels dans le secteur des jeux vidéo
  - 1.9.1. *Game Designers* et programmeurs
  - 1.9.2. Modélisateurs et texturistes
  - 1.9.3. Animateurs et illustrateurs
- 1.10. Les clubs professionnels e-Sports
  - 1.10.1. L'espace administratif
  - 1.10.2. Le domaine sportif
  - 1.10.3. Le domaine de la communication

“

Apprendre les éléments qui composent la chaîne de valeur de l'entreprise et les relations entre eux est un point clé de ce module, qui vous aidera à en comprendre le fonctionnement”

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.



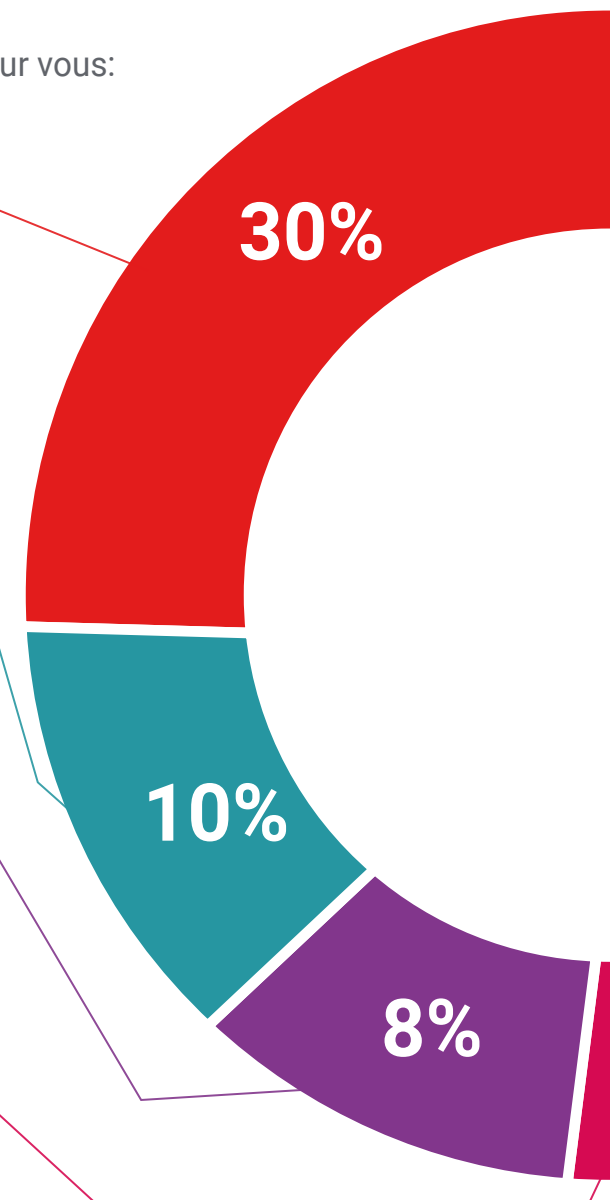
### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Direction 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 Direction 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 Direction des Entreprises de Jeux Vidéo**  
N° d'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**  
Direction 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

Direction des Entreprises  
de Jeux Vidéo

