

Certificat

Diriger l'Innovation dans les Industries Créatives





Certificat

Diriger l'Innovation dans les Industries Créatives

- » 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/diriger-innovation-industries-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

Dans le monde des jeux vidéo, l'innovation est presque obligatoire pour rester en activité, car les nouveautés, tant sur le plan technique que sur celui des mécanismes de jeu, sont permanentes, ce qui oblige la plupart des développeurs à être transgressifs avec leurs titres. Gérer cette innovation n'est pas une tâche aisée, et la diriger l'est encore moins, car elle requiert un ensemble de compétences spécifiques pour favoriser la création dans des environnements regroupant une multitude de travailleurs de différents domaines. Pour les professionnels du jeu vidéo qui souhaitent spécialiser leur carrière dans le leadership en matière d'innovation, TECH a créé cette qualification complète, avec une multitude de supports pédagogiques de pointe sur le sujet.



“

Les genres de jeux sont de moins en moins statiques et les développeurs osent sans cesse tester leurs limites. Participez aux changements les plus révolutionnaires du secteur avec ce Certificat TECH"

Dans le domaine de la créativité, le secteur des jeux vidéo est probablement celui où l'innovation est la plus continue, car elle est alimentée d'une part par les progrès technologiques imparables du hardware physique et, d'autre part, par les améliorations que subissent les logiciels les plus puissants comme Unreal Engine.

Pour que cette innovation se concrétise et ne prenne pas de retard sur les demandes du marché, il est nécessaire d'être dirigé par un professionnel ayant des compétences en matière d'écosystèmes créatifs, de modèles commerciaux innovants, de culture innovante au sein de l'entreprise et de créativité appliquée aux jeux vidéo.

TECH a réuni dans ce programme tous ces enseignements, ainsi que d'autres complémentaires, qui aideront les étudiants à se distinguer dans le domaine de l'innovation en matière de jeux vidéo, en sachant orienter correctement les efforts créatifs d'équipes pluridisciplinaires de toutes sortes.

Un programme qui a également l'avantage d'être entièrement en ligne, sans cours en face à face ni présence physique d'aucune sorte. C'est l'étudiant lui-même qui a accès à tout le support didactique, qu'il peut télécharger à partir de n'importe quel appareil doté d'une connexion internet pour planifier ses horaires d'étude individuels.

Ce **Certificat en Diriger l'Innovation dans les Industries Créatives** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Aider les étudiants à acquérir les compétences nécessaires dans les environnements commerciaux et entrepreneuriaux
- ◆ Obtenir les connaissances nécessaires pour assurer une gestion efficace des entreprises et organisations créatives
- ◆ Utilisation des nouvelles technologies de l'information pour offrir les meilleurs outils d'étude
- ◆ Le soutien pour encourager non seulement sa propre créativité, mais aussi pour aider à transmettre cette créativité et créer une équipe de travail active
- ◆ Un corps enseignant expert qui a élaboré le contenu didactique à partir de sa propre expérience professionnelle
- ◆ Les contenus sont disponibles à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



C'est la voie que vous devez suivre pour mener l'innovation dans le secteur des jeux vidéo"

“

Votre leadership, votre ingéniosité et votre créativité détermineront vos performances en tant que leader de l'innovation. TECH vous fournit les outils dont vous avez besoin pour réussir”

Devenez la force motrice de l'innovation dans les jeux vidéo avec ce Certificat TECH.

Vous inspirerez des milliers de joueurs et de concepteurs dans le monde entier grâce à l'impulsion que vous donnerez au secteur en étudiant ce Certificat TECH.

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.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce programme est de fournir à ses étudiants la méthodologie la plus avant-gardiste en matière d'innovation créative, avec un intérêt particulier pour son application au panorama des jeux vidéo. Ainsi, l'étudiant pourra sortir de ce diplôme avec toutes les garanties d'être un véritable leader en matière d'innovation. Ceci est garanti grâce à la qualité de l'enseignement lui-même, au professionnalisme du personnel enseignant impliqué et à la volonté de TECH de faire en sorte que tous ses étudiants réussissent dans leurs domaines de travail respectifs.



“

Vous aurez les meilleures idées et vous saurez transmettre votre passion à toute votre équipe grâce à ce Certificat TECH”



Objectifs généraux

- ◆ Développer les compétences de gestion et de leadership de l'étudiant
- ◆ Favoriser la mise à jour continue des connaissances afin d'être préparé aux paradigmes futurs
- ◆ Comprendre comment la créativité et l'innovation sont intrinsèquement liées pour être les moteurs de l'économie
- ◆ Acquérir des compétences en matière d'organisation et de planification pour aider à la gestion des entreprises créatives
- ◆ Développer des compétences en communication, tant écrite qu'orale, afin de faciliter une meilleure transmission des idées à l'équipe de travail
- ◆ Acquérir des compétences en matière d'études de marché, avec une vision stratégique et une méthodologie de travail innovante





Objectifs spécifiques

- ◆ Examiner le contexte de l'innovation, les raisons pour lesquelles elle peut échouer et les différentes théories académiques sur le sujet
- ◆ Apprendre ce qui peut nous limiter et les obstacles que nous pouvons rencontrer lorsque nous innovons dans les industries créatives
- ◆ Apprendre les différents modèles commerciaux des industries créatives et les tendances qui peuvent être suivies
- ◆ Approfondir l'aspect financier de l'innovation, les différentes manières de trouver des capitaux et les nouveaux écosystèmes créatifs et innovants

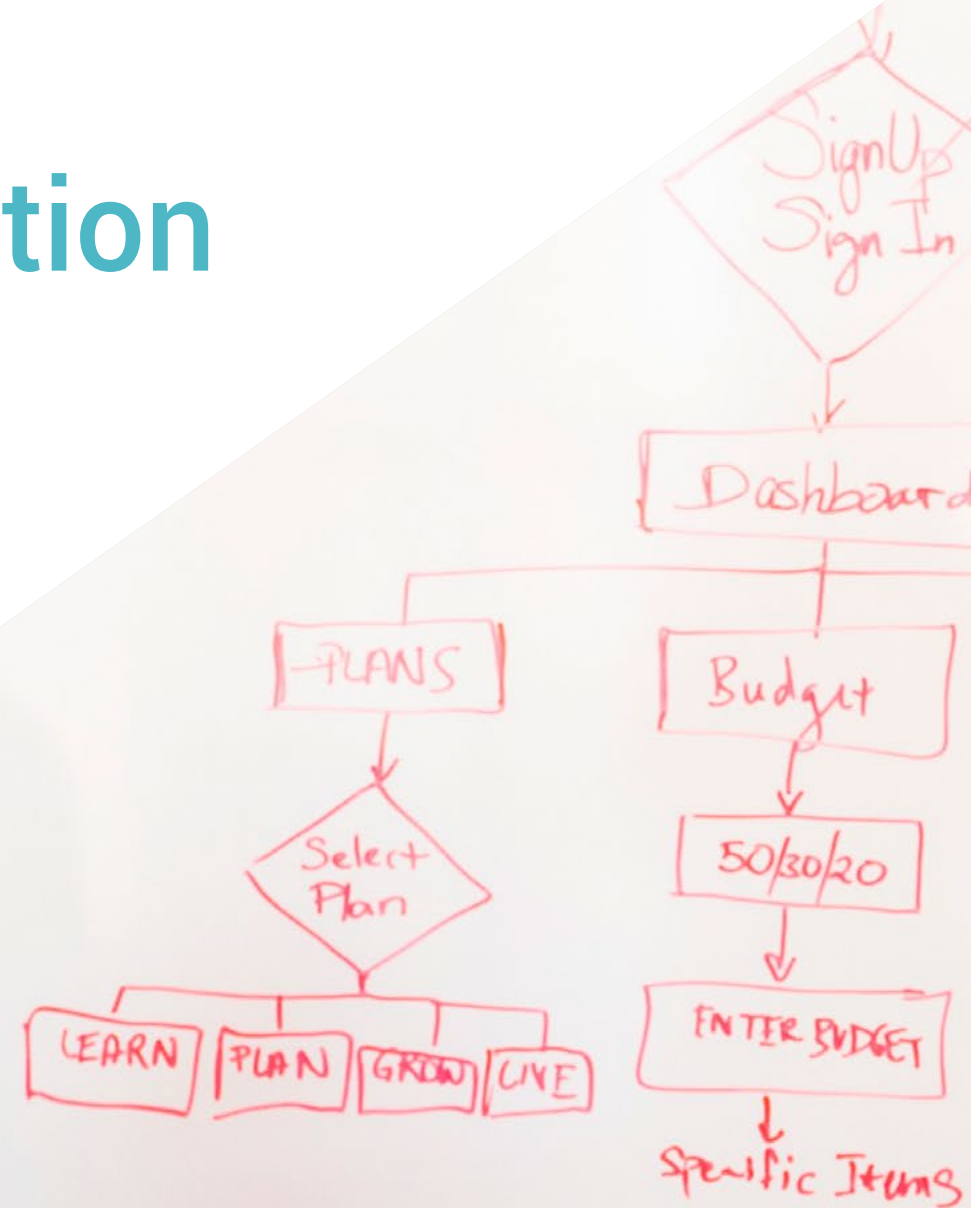
“

Transformez vos bonnes idées en grandes mécaniques qui seront appréciées par les joueurs privilégiés de vos titres”

03

Direction de la formation

Pour l'élaboration de ce Diriger l'Innovation dans les Industries Créatives, nous avons réuni une équipe d'enseignants ayant une vaste expérience à la tête d'une variété d'entreprises créatives, étant des experts dans le domaine de l'innovation et de l'introduction de méthodologies créatives dans leurs emplois respectifs. L'étudiant a la garantie du propre professionnalisme des enseignants, ainsi que de leur soutien continu pour continuer à s'améliorer sur le plan professionnel et personnel.





“

Vous apprendrez des meilleurs sur l'innovation et la créativité dans le contexte commercial d'aujourd'hui"

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



Professeurs

Mme Arroyo Villoria, Cristina

- ◆ Partenaire et directeur de projets et d'entrepreneuriat dans une usine d'industries créatives
- ◆ Planification stratégique, développement commercial et stratégie de communication et de marketing
- ◆ Diplôme en sciences du travail de l'université de Valladolid
- ◆ Master en Direction des RH de l'Ecole de Commerce San Pablo CEU
- ◆ Master en Technologie Éducative de l'École de Commerce Bureau Veritas

04

Structure et contenu

La structure de ce Certificat en Diriger l'Innovation dans les Industries Créatives a été conçue pour faciliter l'apprentissage des étudiants, en fournissant une grande quantité de support audiovisuel, ainsi que de nombreux exemples pratiques dans lesquels l'étudiant verra comment les méthodologies apprises sont appliquées dans des contextes réels. Ainsi, l'acquisition de l'ensemble des connaissances est rendue plus agile sans pour autant alléger le programme ou obvier au contenu.





“

*Un programme qui fera de vous la référence
créative dans vos équipes de travail”*

Module 1. Leadership et Innovation dans les Industries Créatives

- 1.1. La créativité appliquée à l'industrie
 - 1.1.1. Expression créative
 - 1.1.2. Ressources créatives
 - 1.1.3. Techniques de création
- 1.2. La nouvelle culture de l'innovation
 - 1.2.1. Le contexte de l'innovation
 - 1.2.2. Pourquoi l'innovation échoue?
 - 1.2.3. Théories académiques
- 1.3. Dimensions et leviers de l'innovation
 - 1.3.1. Les plans ou dimensions de l'innovation
 - 1.3.2. Attitudes à l'égard de l'innovation
 - 1.3.3. Entrepreneuriat et technologie
- 1.4. Contraintes et obstacles à l'innovation dans l'industrie créative
 - 1.4.1. Contraintes personnelles et de groupe
 - 1.4.2. Contraintes sociales et organisationnelles
 - 1.4.3. Contraintes industrielles et technologiques
- 1.5. Innovation fermée et innovation ouverte
 - 1.5.1. De l'innovation fermée à l'innovation ouverte
 - 1.5.2. Pratiques pour la mise en œuvre de l'innovation ouverte
 - 1.5.3. Expériences d'innovation ouverte dans les entreprises
- 1.6. Modèles d'entreprise innovants dans les IICC
 - 1.6.1. Modèles d'entreprise innovants dans les IICC
 - 1.6.2. Étude de cas
 - 1.6.3. La révolution du secteur
- 1.7. Diriger et gérer une stratégie d'innovation
 - 1.7.1. Favoriser l'adoption
 - 1.7.2. Diriger le processus
 - 1.7.3. *Portfolio maps*
- 1.8. Financer l'innovation
 - 1.8.1. Directeur financier: investisseur en capital-risque
 - 1.8.2. Financement dynamique
 - 1.8.3. Relever les défis
- 1.9. Hybridation: innover dans l'économie créative
 - 1.9.1. Intersection de secteurs
 - 1.9.2. Générer des solutions disruptives
 - 1.9.3. L'effet Médecis
- 1.10. Nouveaux écosystèmes créatifs et innovants
 - 1.10.1. Créer des environnements innovants
 - 1.10.2. La créativité comme mode de vie
 - 1.10.3. Icosystèmes



Vous améliorerez votre CV et votre niveau professionnel grâce aux connaissances en innovation que ce diplôme TECH vous apportera"

I D E A S

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

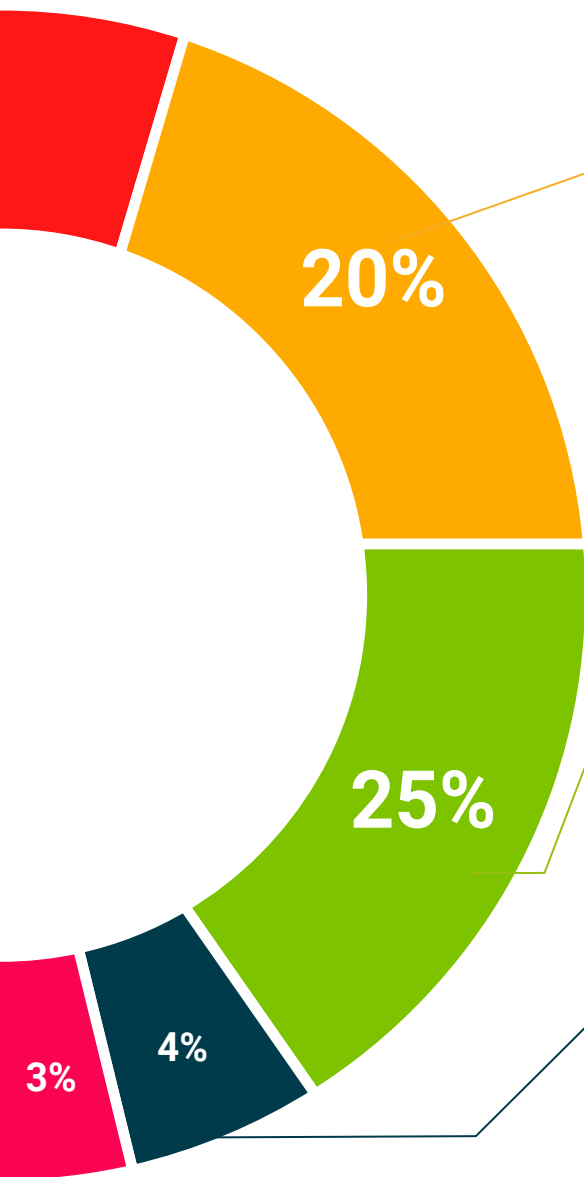
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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 Diriger l'Innovation dans les Industries 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 Diriger l'Innovation dans les Industries 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 Diriger l' Innovation dans les Industries Créatives**

N.º 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
Diriger l'Innovation dans
les Industries Créatives

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

Certificat

Diriger l'Innovation dans
les Industries Créatives