

Certificat Gestion Économique et Financière des Industries Créatives





Certificat Gestion Économique et Financière des 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/gestion-economique-financiere-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

La Gestion Économique et Financière d'une entreprise dans le secteur des jeux vidéo n'est pas facile. Les budgets de développement d'un titre sont généralement élevés, en raison notamment des compétences techniques requises pour programmer et lancer un jeu vidéo. C'est pourquoi, dans toute industrie de ce secteur, il est nécessaire d'être très prudent en matière économique, ce qui exige des professionnels qui savent gérer des budgets importants et conclure des alliances stratégiques avec des éditeurs de haut niveau, ce qui allègera considérablement la charge financière de l'entreprise. TECH a réuni les meilleures techniques et outils économiques dans ce diplôme, afin que l'étudiant obtienne une spécialisation très avantageuse dans son domaine.





“

Donner la sécurité économique nécessaire aux entreprises de développement de jeux vidéo grâce aux connaissances de ce Certificat"

Avec des budgets qui dépassent de loin les meilleures productions hollywoodiennes, le contrôle financier dans l'industrie du jeu vidéo doit être super serré et précis. Un échec commercial lors du lancement d'un titre peut signifier la ruine financière si le promoteur n'a pas préparé de plans d'urgence financiers.

La charge budgétaire d'une société de développement de jeux vidéo est souvent partagée avec les grands éditeurs du secteur, qui, en tant que *business angels* financent les projets les plus intéressants et les plus juteux de développeurs qui ne pourraient pas les faire décoller autrement.

Pour connaître toutes ces réalités du secteur et les autres moyens de financer les projets de jeux vidéo, TECH a réuni une équipe d'experts en gestion financière des industries créatives pour élaborer le Certificat en Gestion Économique et Financière des Industries Créatives.

L'étudiant apprendra les techniques de gestion financière les plus efficaces pour garder un bon contrôle des dépenses et des budgets, ainsi que les formes de financement les plus courantes et même les différentes stratégies de prix à suivre pour atteindre la stabilité économique tant désirée dans cette industrie.

Ce **Certificat en Gestion Économique et Financière des Industries Créatives** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Les caractéristiques les plus remarquables de la formation sont:

- ◆ Développement approfondi de tous les concepts clés dans le domaine financier des entreprises créatives
- ◆ Les contenus graphiques et schématiques garantissent un apprentissage attractif et direct pour l'étudiant, facilitant l'acquisition des connaissances fournies dans la matière
- ◆ La méthodologie innovante et moderne encourage la proactivité de l'étudiant et lui permet d'acquérir des compétences appréciées dans son domaine professionnelle
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous serez un atout essentiel dans toute entreprise du secteur des jeux vidéo grâce à vos connaissances financières et économiques"

“

TECH vous offre les connaissances et les compétences les plus recherchées dans le secteur des jeux vidéo afin de garantir votre réussite professionnelle”

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.

Avec un Certificat à 100%, c'est vous qui fixez le rythme d'étude de tout le support didactique, sans cours ni horaires fixes.

Avec une perspective économique et financière responsable, vous serez en mesure de créer des jeux vidéo qui ne sont pas seulement bons sur le plan créatif, mais aussi sur le plan du produit.



02 Objectifs

Ce Certificat en Gestion Économique et Financière des Industries Créatives à TECH a pour but d'enseigner à l'étudiant toute la réalité commerciale nécessaire autour de l'industrie du jeu vidéo en tant qu'entité créative. Ainsi, le corps enseignant a plusieurs objectifs en tête pour s'assurer que l'étudiant acquiert toutes les compétences proposées. L'étudiant obtiendra le diplôme en tant qu'expert de la santé financière des entreprises de jeux vidéo.



The background of the slide is a collage of images related to the Call of Duty: Black Ops franchise. On the left, there's a close-up of a soldier's gear and a rifle. On the right, there's a portrait of a young man with a mohawk hairstyle, likely a character from the game. The overall color palette is dominated by teal, yellow, and black.

OF DUTY ACK OPS

“

TECH vous aidera à atteindre vos objectifs professionnels dans le monde des jeux vidéo en vous donnant accès au meilleur support pédagogique disponible”



Objectifs généraux

- ◆ Avoir une connaissance approfondie de la réalité économique de l'industrie créative
- ◆ Comprendre comment gérer les outils et ressources économiques les plus courants dans le secteur de la création
- ◆ Comprendre comment la créativité et l'innovation sont devenues les moteurs économiques d'aujourd'hui
- ◆ Aider les étudiants à acquérir les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel dans des environnements commerciaux et entrepreneuriaux
- ◆ Obtenir les connaissances nécessaires pour gérer adéquatement les entreprises ou les organisations dans le nouveau contexte des industries créatives
- ◆ Développer des compétences en communication, tant à l'écrit qu'à l'oral, ainsi que faire des présentations professionnelles efficaces dans la pratique quotidienne
- ◆ Encourager la proactivité de l'étudiant afin d'acquérir des compétences transversales indispensables sur le marché du travail.
- ◆ Former les étudiants pour qu'ils soient capables d'analyser le marché de manière rigoureuse, avec une vision stratégique et une méthodologie numérique
- ◆ Gérer le processus de création et de mise en œuvre des idées créatives
- ◆ Utiliser et gérer les nouvelles technologies de l'information et de la communication comme outils d'apprentissage et d'échange d'expériences





Objectifs spécifiques

- ◆ Apprenez à évaluer objectivement la viabilité économique d'un projet créatif grâce à des outils innovants
- ◆ Connaître toutes les options actuellement disponibles pour le financement économique de l'industrie créative
- ◆ Se familiariser avec le processus opérationnel de budgétisation, de comptabilité et de durabilité des entreprises créatives
- ◆ Distinguer les avantages et les inconvénients des différentes stratégies de tarification qui peuvent être suivies sur le marché de la création dans le domaine d'étude

“

Cette qualification sera un atout pour votre CV professionnel. Les entreprises de jeux vidéo n'hésiteront pas à engager un professionnel doté de toutes les compétences économiques”

03

Direction de la formation

Des professionnels du domaine de l'industrie créative sont chargés de rédiger l'ensemble du matériel pédagogique de ce Certificat en Gestion Économique et Financière des Industries Créatives. Le corps enseignant possède une grande expérience dans le domaine de la finance, ce qui confère à l'enseignement un plus de qualité en intégrant l'expertise et le *know-how* des professeurs. L'apprenant sera soutenu par des professionnels qui ont démontré que les ressources fournies sont utiles et à jour.





“

Vous pourrez travailler dans un domaine technologique tel que les jeux vidéo en toute sécurité grâce à vos connaissances en gestion économique”

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



04

Structure et contenu

Ce Certificat en Gestion Économique et Financière des Industries Créatives de TECH contient tout le matériel nécessaire pour que l'étudiant obtienne un diplôme avec une perspective globale de tous les domaines économiques qui concernent les entreprises de jeux vidéo. Soutenu par une grande quantité de contenu audiovisuel, le support est clair, simple et direct, rendant l'enseignement beaucoup plus pratique pour l'étudiant.



“

Votre avenir dans l'industrie du jeu vidéo est garanti grâce aux connaissances que vous allez acquérir dans ce Certificat”

Module 1. Gestion économique et financière de créatives

- 1.1. La nécessité d'une durabilité économique
 - 1.1.1. La structure financière d'une entreprise créative
 - 1.1.2. La comptabilité dans une entreprise créative
 - 1.1.3. Triple bilan
- 1.2. Revenus et dépenses de l'entreprise créative d'aujourd'hui
 - 1.2.1. Comptabilité analytique
 - 1.2.2. Type de coûts
 - 1.2.3. Répartition des coûts
- 1.3. Les types de bénéfices dans l'entreprise
 - 1.3.1. Marge de contribution
 - 1.3.2. Seuil de rentabilité
 - 1.3.3. Évaluation des alternatives
- 1.4. Investissement dans le secteur de la création
 - 1.4.1. Investissement dans l'industrie créative
 - 1.4.2. Valorisation d'un investissement
 - 1.4.3. La méthode VAN: Valeur actuelle nette
- 1.5. La rentabilité dans l'industrie créative
 - 1.5.1. Rentabilité économique
 - 1.5.2. Coût-efficacité du temps
 - 1.5.3. Rentabilité financière
- 1.6. Flux de trésorerie: liquidité et solvabilité
 - 1.6.1. Flux de trésorerie
 - 1.6.2. Bilan et compte de résultat
 - 1.6.3. Liquidation et effet de levier
- 1.7. Formules de financement actuellement sur le marché de la création
 - 1.7.1. Fonds de capital-risque
 - 1.7.2. *Business Angels*.
 - 1.7.3. Appels à propositions et subventions
- 1.8. La tarification des produits dans l'industrie créative
 - 1.8.1. Fixation des prix
 - 1.8.2. Profit vs. Concours Compétences
 - 1.8.3. Stratégie de fixation des prix
- 1.9. Stratégie de fixation des prix dans le secteur de la création
 - 1.9.1. Types de stratégies de tarification
 - 1.9.2. Avantages
 - 1.9.3. Inconvénients
- 1.10. Budgets opérationnels
 - 1.10.1. Outils de planification stratégique
 - 1.10.2. Éléments inclus dans le budget opérationnel
 - 1.10.3. Élaboration et mise en œuvre du budget opérationnel



TECH réunit les meilleurs professionnels pour produire un contenu de la plus haute qualité possible. Vous ne pouvez pas vous tromper en vous inscrivant à ce Certificat en Gestion Économique et Financière des Industries Créatives"



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.

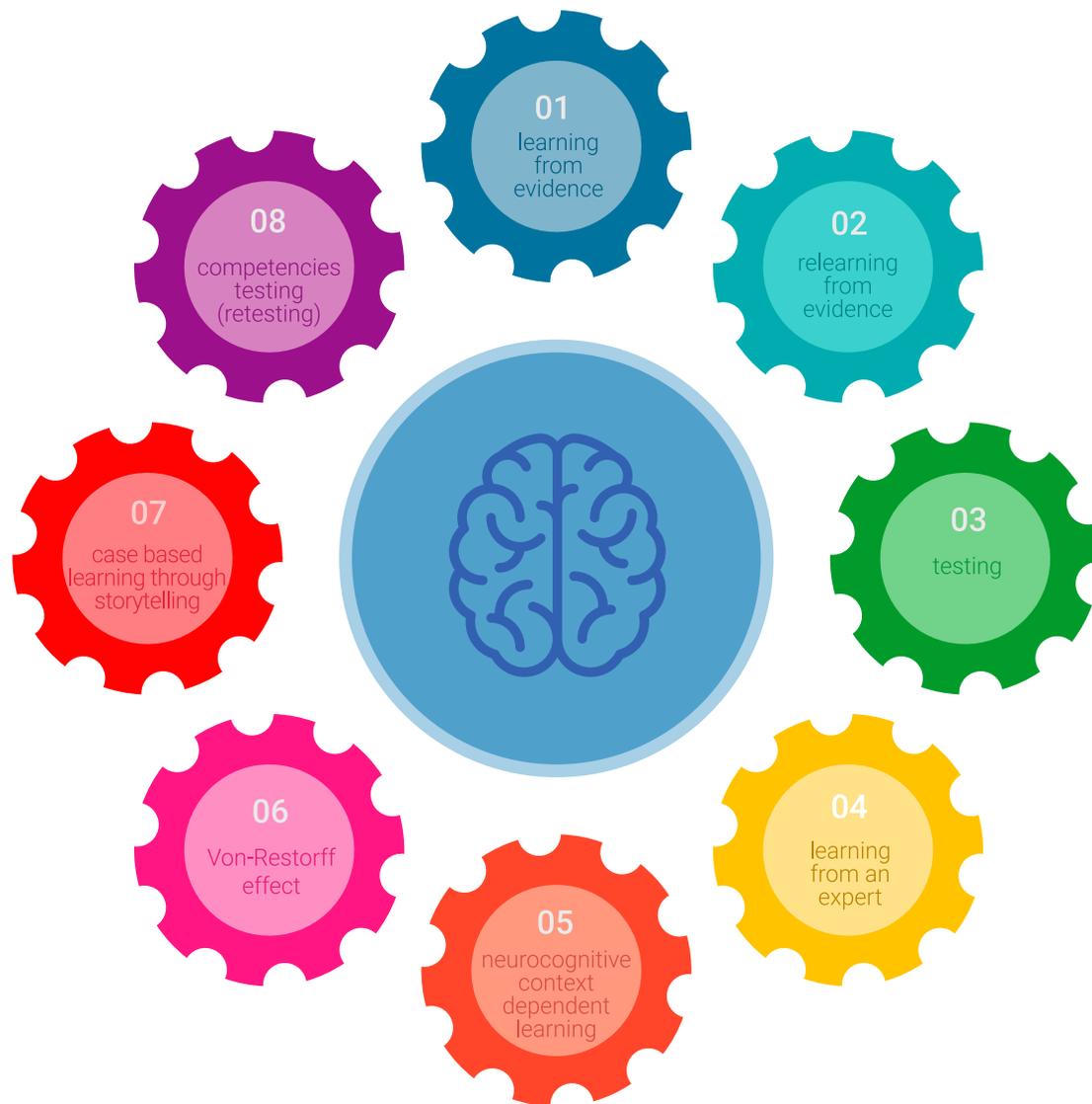
Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire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

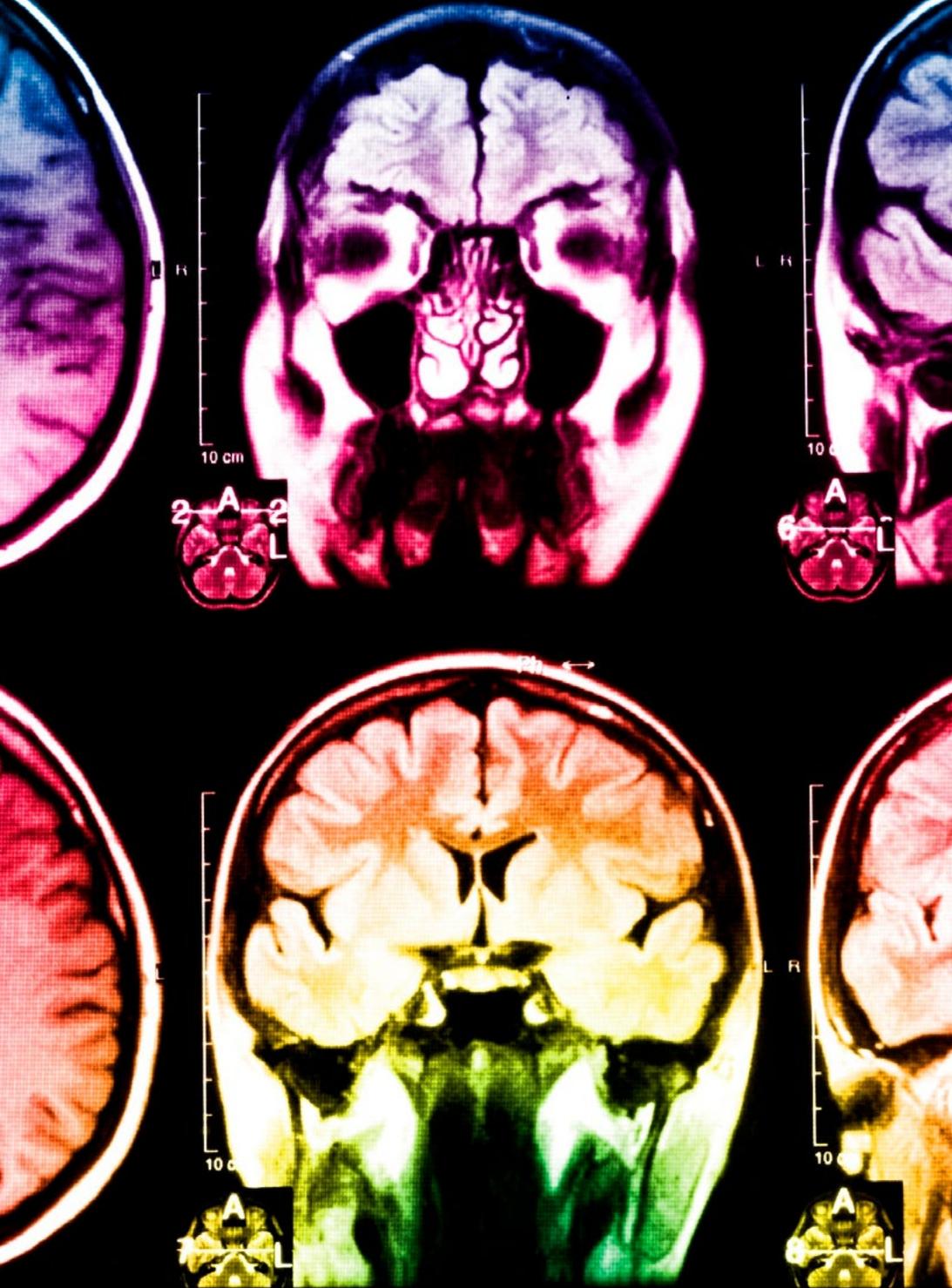
Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, 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

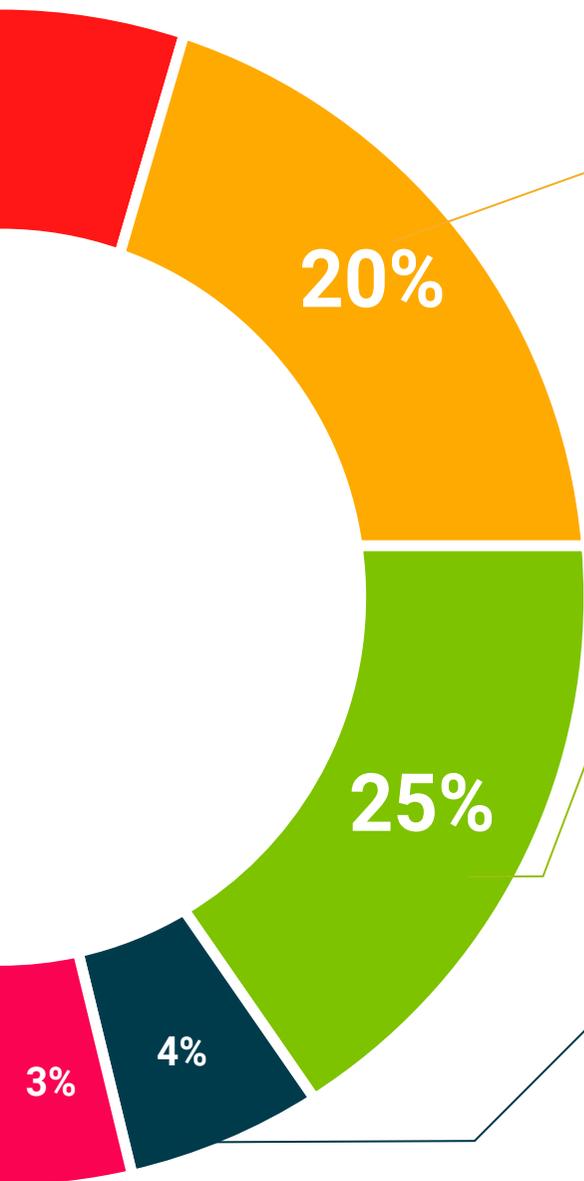
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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 Gestion Économique et Financière des 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 Gestion Économique et Financière des 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 Gestion Économique et Financière des Industries Créatives**

N.º d'heures Officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

Certificat
Gestion Économique
et Financière des
Industries Créatives

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

Certificat

Gestion Économique et Financière des Industries Créatives