

Certificat

Gestion des Entreprises
Créatives





tech université
technologique

Certificat Gestion des Entreprises Créatives

Modalité: En ligne

Durée: 6 semaines

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 150 h.

Accès au site: <http://www.techitute.com/fr/jeux-video/cours/gestion-entreprises-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

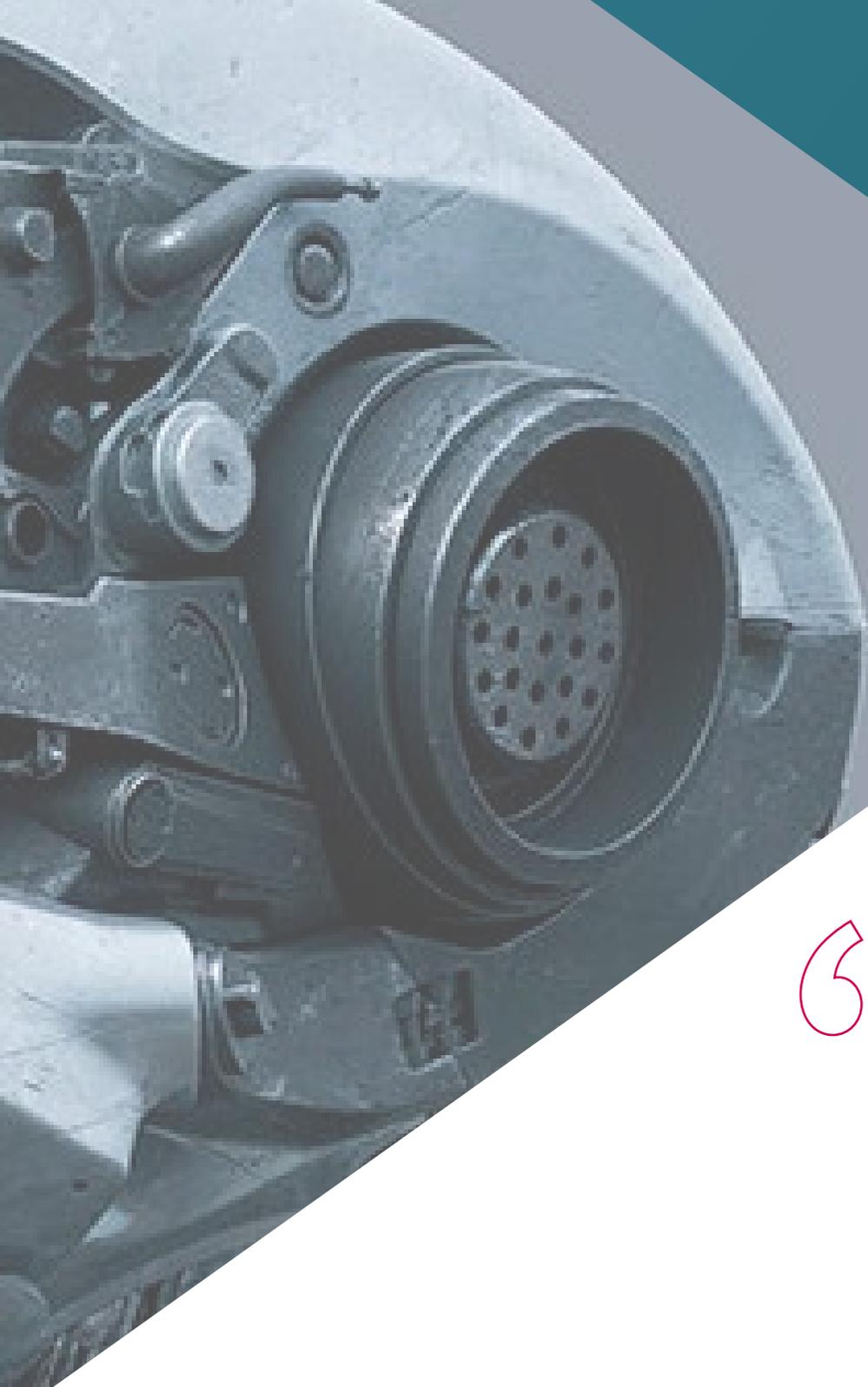
page 30

01

Présentation

La gestion d'une Entreprise Créative dans le domaine des jeux vidéo n'est pas chose aisée. En général, la créativité n'est pas facile à gérer, mais lorsqu'il s'agit de produits aussi complexes que les titres de divertissement numérique, la difficulté est accrue en raison de leur grande profondeur technologique. Il faut savoir coordonner des programmeurs, des concepteurs, des graphistes et toutes sortes de profils professionnels issus de domaines multidisciplinaires, ce qui exige du dirigeant de cette entreprise des compétences de direction hautement qualifiées. TECH a préparé ce Certificat pour former tous les professionnels du jeu vidéo à la tâche ardue de la gestion d'une entreprise de création numérique.





“

Diriger des équipes de jeux vidéo n'est pas facile, mais vous avez l'attitude qu'il faut. Ajoutez les aptitudes nécessaires avec ce Certificat TECH en Gestion des Entreprises Créatives”

Des figures telles que Shigeru Miyamoto, Phil Spencer ou Hideo Kojima sont de grandes figures de l'industrie du jeu vidéo grâce à leurs grandes capacités de leadership à la tête d'équipes de développement extrêmement complexes. Apprendre à gérer un jeu vidéo, ce n'est pas seulement savoir le faire, c'est aussi prendre en compte les utilisateurs qui vont y jouer, faciliter la créativité dans l'environnement de travail ou mettre l'acheteur au centre de chaque stratégie et décision à prendre.

Pour forger ce type de figures de leadership, outre une bonne dose d'expérience, des connaissances spécifiques et une méthodologie concrète sont nécessaires afin que le leader sache comment guider efficacement ses travailleurs. Cela garantira une production exempte de problèmes et de complications qui pourraient l'entraver.

Pour tous les professionnels du monde des jeux vidéo qui souhaitent obtenir une bonne formation en leadership et en gestion d'entreprise, TECH a développé le programme suivant, avec un contenu pratique élevé de méthodologies innovantes et de connaissances utiles lorsqu'il s'agit de gérer, coordonner et diriger avec succès de grands groupes de développement de jeux vidéo.

Ce Certificat a également la possibilité d'être enseigné entièrement en ligne, ce qui permet aux étudiants d'avoir accès à l'ensemble du support didactique et d'adapter leurs études à leurs intérêts et obligations personnels ou professionnels.

Ce **Certificat en Gestion des Entreprises Créatives** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Analyse et décomposition totale du consommateur : le comprendre, savoir ce qu'il veut et lui proposer des solutions
- ◆ Différentes méthodologies permettant de réaliser une analyse puissante du marché, en accordant une attention particulière à la figure de l'acheteur
- ◆ Des ressources et des techniques de recherche qui permettent à l'étudiant d'acquérir une plus grande autonomie à la fin du Certificat
- ◆ Une formation efficace qui garantit à l'étudiant l'acquisition des compétences et aptitudes fondamentales pour la gestion commerciale de la créativité
- ◆ Soutien spécialisé d'une équipe d'experts en la matière
- ◆ Une flexibilité absolue pour accéder au contenu à partir de n'importe quel appareil fixe ou portable avec une connexion internet



Vous serez un grand leader pour toutes vos équipes de travail grâce aux connaissances que vous aurez acquises dans ce Certificat TECH"

“

Inscrivez-vous dès maintenant à ce Certificat en Gestion des Entreprises Créatives et ne manquez pas l'occasion de devenir la figure de proue du secteur"

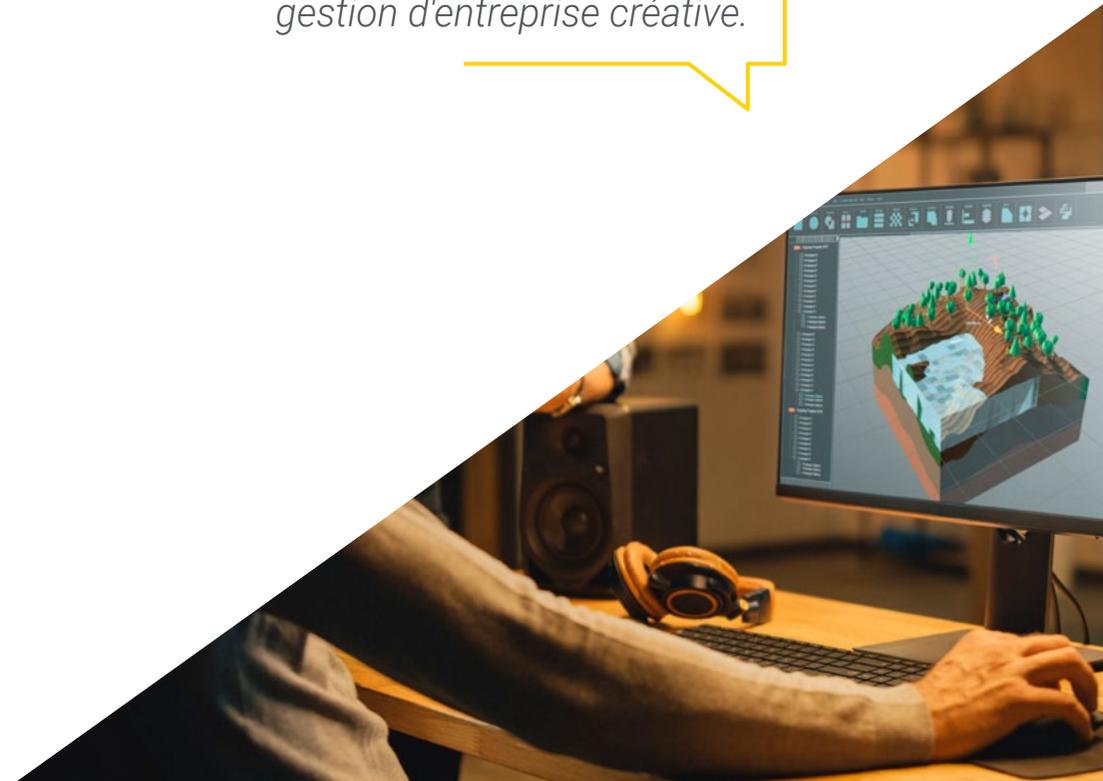
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

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.

Si vous pensez que vous pourriez être le prochain PDG de Nintendo, Sony ou Xbox, vous êtes au bon endroit pour commencer votre chemin vers le succès.

Vous verrez vos perspectives de carrière s'améliorer grâce à une formation spécialisée en gestion d'entreprise créative.



02 Objectifs

Le Certificat de TECH en Gestion des Entreprises Créatives enseigne aux étudiants les clés les plus nécessaires au leadership et à la coordination dans les industries hautement créatives telles que les jeux vidéo. L'étudiant apprendra, à travers différentes matières, les méthodologies les plus modernes pour atteindre ses propres objectifs professionnels. TECH garantit la qualité et le professionnalisme de ses qualifications grâce à des objectifs bien définis et précis.





“

Vos objectifs professionnels sont alignés sur ceux de TECH : réaliser votre plein potentiel et devenir le meilleur leader de l'industrie du jeu vidéo"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre l'importance du client en tant que figure centrale de toute stratégie commerciale
- ◆ Enseigner comment faire face aux défis et aux décisions commerciales auxquels l'étudiant sera confronté à l'avenir
- ◆ Fournir des outils et des méthodologies utiles qui permettront à l'étudiant de se distinguer sur le marché du travail
- ◆ Fournir à l'étudiant une autonomie afin d'encourager la proactivité et l'autodétermination
- ◆ Connaître les stratégies permettant de gérer efficacement les besoins des clients
- ◆ Fournir les ressources et les techniques de recherche les plus innovantes afin que l'étudiant puisse continuer à apprendre à l'avenir





Objectifs spécifiques

- ◆ Examinez le contexte actuel dans lequel l'utilisateur opère et apprenez comment il a changé ces derniers temps
- ◆ Couvrir les différentes stratégies permettant de répondre aux besoins de l'utilisateur
- ◆ Apprendre à mettre en œuvre les différentes stratégies et méthodologies du programme dans l'industrie créative
- ◆ Préparer l'étudiant à la direction effective et efficace d'une entreprise de design créatif

“

Vous apprendrez comment placer le client au centre de la stratégie d'une entreprise, en gagnant la réputation et la bonne volonté de votre public cible"

03

Direction de la formation

Le corps enseignant chargé de l'élaboration de ce Certificat en Gestion des Entreprises Créatives chez TECH possède une vaste expérience à la tête de nombreuses entités dans le domaine de la créativité, de sorte que sa propre expertise et son savoir-faire professionnel garantissent la qualité des contenus enseignés. Les étudiants seront soutenus par des experts qui les guideront sur la voie de la réussite professionnelle, avec un contenu de pointe qui les distinguera personnellement et professionnellement.





“

Vous avez à vos côtés de véritables professionnels de la Gestion des Entreprises Créatives qui n'hésiteront pas à vous aider dans tout ce dont vous avez besoin"

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

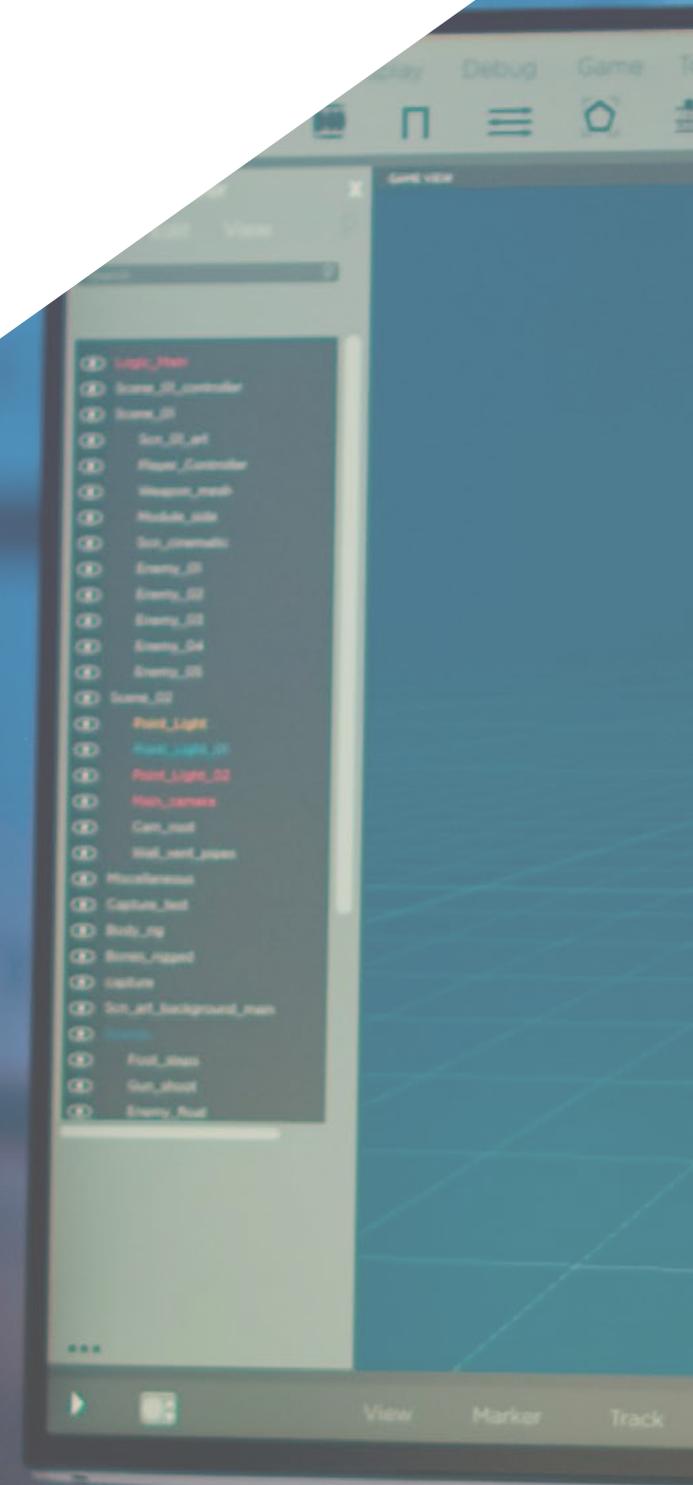
Mme Eyzaguirre Vilanova, Carolina

- ◆ Chercheuse et sociologue de la mode et des tendances à l'ISEM Fashion Business School
- ◆ Professeur dans différentes Universités, Masters et Ecoles de Commerce autour de l'industrie de la mode et du luxe.
- ◆ Experte en Trend Forecasting y Customer Insights
- ◆ Sociologie et en économie de l'Université de Salamanca
- ◆ Executive Master's Degree in Fashion Business Management par l'ISEM Fashion Business School
- ◆ Programme en innovation sociale, durabilité et réputation des entreprises de mode à l'ISEM
- ◆ Candidat au doctorat en créativité appliquée de l'Université de Navarre

04

Structure et contenu

Le module d'enseignement qui compose ce programme est divisé en 10 sujets. Ceux-ci comprennent toute la matière didactique de manière directe et claire, soutenue par une multitude d'exemples pratiques, de cas réels et de ressources audiovisuelles afin que le travail d'étude soit léger mais efficace pour l'étudiant. L'étudiant abordera des questions telles que le contexte actuel des utilisateurs, l'approche centrée sur l'humain, le design thinking, les idées des utilisateurs ou les différents archétypes d'acheteurs, entre autres.



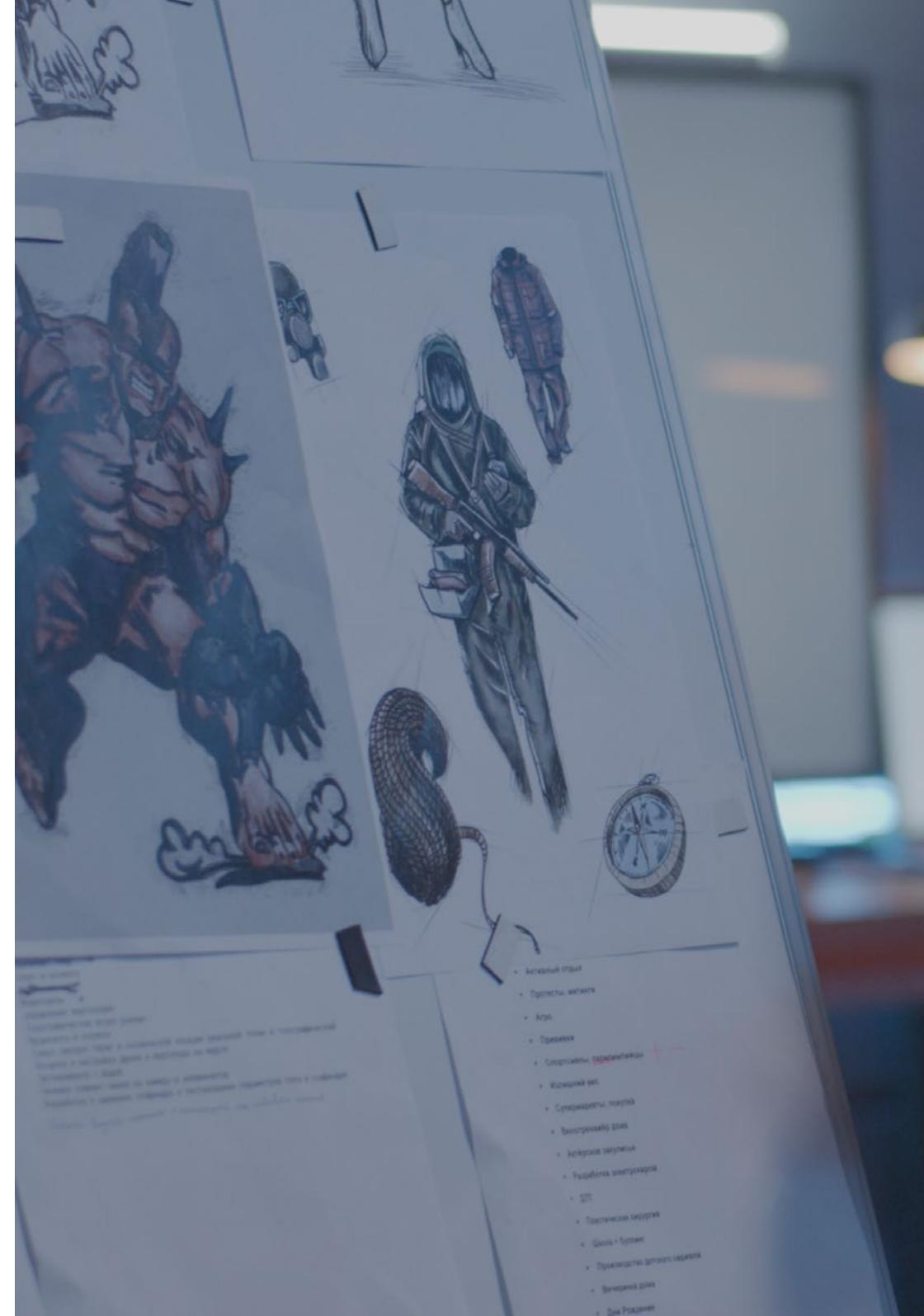


“

Avec tout ce support didactique de haute qualité, aucun aspect n'échappera à votre leadership et à votre gestion des entreprises de jeux vidéo"

Module 1. Gestion des Entreprises Créatives

- 1.1. L'utilisateur dans le contexte
 - 1.1.1. L'évolution récente du consommateur
 - 1.1.2. L'importance de la recherche
 - 1.1.3. Analyse des tendances
- 1.2. Stratégie avec la personne au centre
 - 1.2.1. La stratégie *human centric*
 - 1.2.2. Clés et bénéfices d'être *human centric*
 - 1.2.3. Les Success Stories
- 1.3. Les données dans la stratégie *human centric*
 - 1.3.1. Les données dans la stratégie *human centric*
 - 1.3.2. La valeur des données
 - 1.3.3. Vue à 36° du client
- 1.4. Implantation de la stratégie *human centric* dans l'industrie créative
 - 1.4.1. Transformation d'informations dispersées en connaissance du client
 - 1.4.2. Analyse des opportunités
 - 1.4.3. Stratégies et initiatives de maximisation
- 1.5. Méthodologie *human centric*
 - 1.5.1. De la recherche au prototypage
 - 1.5.2. De la recherche au prototypage
 - 1.5.3. Outils
- 1.6. *Design Thinking*
 - 1.6.1. Le *design thinking*
 - 1.6.2. Méthodologie
 - 1.6.3. Techniques et outils du *design thinking*





- 1.7. Le positionnement de la marque dans l'esprit de l'utilisateur
 - 1.7.1. Analyse du positionnement
 - 1.7.2. Typologie
 - 1.7.3. Méthodologie et outils
- 1.8. *User insights* dans les entreprises créatives
 - 1.8.1. Les *insights* et son importance
 - 1.8.2. *Customer journey* et la pertinence du *journey map*
 - 1.8.3. Techniques d'enquête
- 1.9. Profilage des utilisateurs (archétypes *buyer* personne)
 - 1.9.1. Archétypes
 - 1.9.2. *Buyer* personne
 - 1.9.3. Méthodologie d'analyse
- 1.10. Ressources et techniques de recherche
 - 1.10.1. Techniques en contexte
 - 1.10.2. Techniques de visualisation et de création
 - 1.10.3. Techniques de contraste vocal

“

Vous méritez d'avoir une bien meilleure position dans votre domaine de travail. Ce Certificat TECH vous rapproche de ce rêve”

05 Méthodologie

Cette formation vous propose une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **Le Relearning**.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus il a été considéré comme l'une des Méthodes les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le *New England Journal of Medicine*.





“

Découvrez le Relearning, un système qui laisse de côté l'apprentissage linéaire conventionnel au profit des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui a prouvé sa grande efficacité, notamment dans les matières dont la mémorisation est essentielle"

Étude de cas pour adapter l'ensemble du contenu

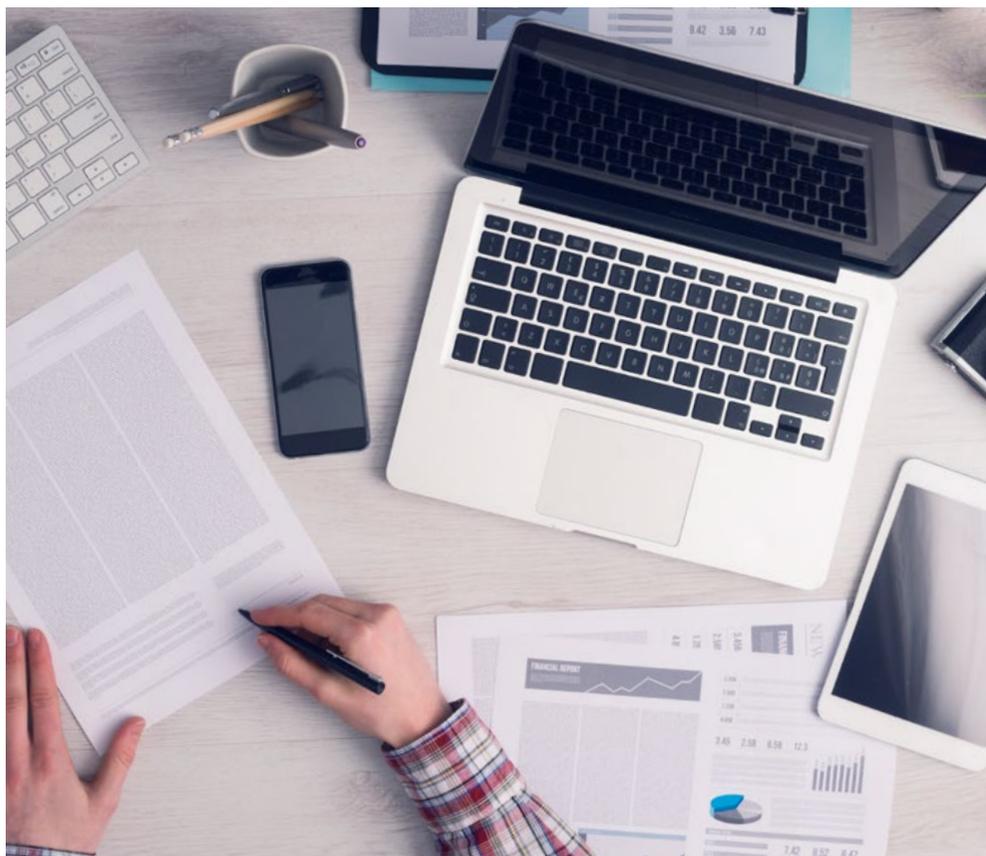
Notre programme vous fait bénéficier d'une méthode révolutionnaire pour vous permettre de développer vos compétences et vos connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous ferez l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier”.



Vous accédez à un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Ce programme 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 des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures Écoles de Commerce du monde et ce depuis leur fondement. Développée en 1912 pour que les étudiants en droit n'apprennent pas seulement le droit à partir d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations complexes réelles pour 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. Tout au long du cours, 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 serez formé 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 la seule autorisée à utiliser cette méthode efficace. 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 se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné 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.

D'après les dernières données 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.

Ce programme offre le meilleur support pédagogique, soigneusement préparé par des professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme 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. Ils sont élaborés à l'aide des dernières techniques ce qui nous permet de vous offrir une grande qualité dans chacun des supports que nous partageons avec vous.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Pratique des aptitudes et des compétences

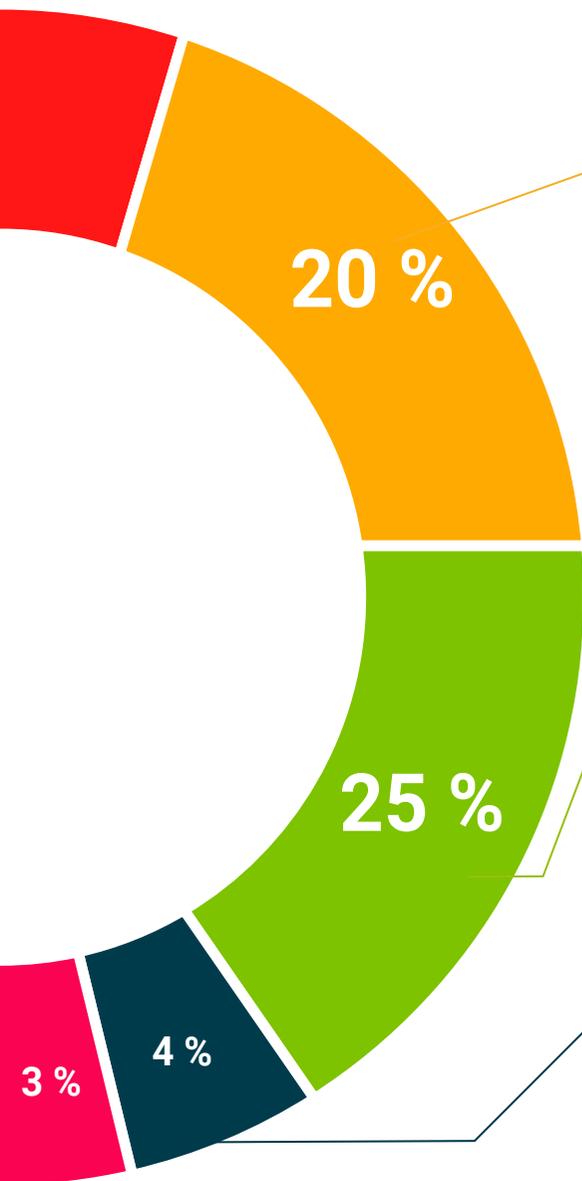
Ils réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Ce programme se veut pratique et dynamique pour que les apprenants puissent acquérir et développer les compétences et les capacités nécessaires à un cadre supérieur dans le contexte actuel de mondialisation.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans notre bibliothèque virtuelle TECH, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre 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 internationaux.



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 éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Gestion des Entreprises Créatives garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme délivré par l'Université technologique TECH.



“

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

Ce **Certificat en Gestion des Entreprises Créatives** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat en Gestion des Entreprises Créatives** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** donnera la qualification obtenue dans le Certificat, et réunira les conditions communément exigées par les bourses d'emploi, les concours et les comités d'évaluation de la carrière professionnelle.

Diplôme: **Certificat en Gestion des Entreprises Créatives**

N.º d'heures Officielles: **150 h.**





Certificat

Gestion des Entreprises
Créatives

Modalité: En ligne

Durée: 6 semaines

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 150 h.

Certificat

Gestion des Entreprises Créatives