

Certificat

Marketing Digital pour Jeux vidéo



XBOX



Certificat Marketing Digital pour Jeux vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 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/marketing-digital-jeux-video

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 16

05

Diplôme

page 24

01 Présentation

Le secteur des jeux vidéo est l'une des industries les plus importantes aujourd'hui. Il déplace une énorme quantité d'argent et compte des centaines de millions d'utilisateurs dans le monde. Il s'agit donc d'un secteur complexe dans lequel des dizaines de nouveaux jeux sortent chaque semaine, ce qui rend très difficile de se démarquer. C'est pourquoi les entreprises souhaitent disposer de véritables spécialistes du marketing pour contribuer à la réussite des travaux qu'elles produisent. Ce Certificat offre aux étudiants le meilleur contenu pour devenir des experts en Marketing Digital appliqué aux Jeux vidéo, afin qu'ils puissent travailler dans les grandes entreprises du secteur.





“

Spécialisez-vous dans le Marketing Digital et menez les grands jeux vidéo du futur vers le succès”

Les industries audiovisuelles sont en plein essor. Les plateformes de *Streaming*, les séries, les films et les jeux vidéo sont des services et des produits consommés par des centaines de millions de personnes dans le monde. Ils constituent un élément essentiel du divertissement mondial et, en outre, l'internet et l'environnement numérique ont rendu tous les publics interconnectés.

Ainsi, assurer le succès d'une œuvre de divertissement dans toute cette situation complexe est quelque chose de difficile à réaliser, encore plus dans le domaine spécifique des jeux vidéo, qui nécessite des connaissances spécifiques pour diffuser et promouvoir correctement leurs produits.

Pour toutes ces raisons, le Marketing Digital est un enjeu vital pour les jeux vidéo. Sans une stratégie de marketing adéquate, le jeu peut échouer ou ne pas atteindre les objectifs proposés, entraînant, à son tour, des difficultés pour votre entreprise.

Ce Certificat en Marketing Digital pour Jeux vidéo pour les jeux vidéo offre donc à ses étudiants la possibilité de devenir de véritables experts en la matière, afin qu'ils puissent progresser professionnellement et travailler dans les grandes entreprises du secteur, en les aidant à apporter le succès à leurs nouveaux jeux vidéo.

Le **Certificat en Marketing Digital pour Jeux vidéo** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Marketing appliquées aux jeux vidéos
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Ce diplôme est ce dont vous avez besoin pour réussir dans l'industrie du jeu vidéo"

“

Le Marketing Digital est vital pour le succès d'un jeu vidéo: spécialisez-vous et rendez-vous indispensable dans votre entreprise"

Si vous voulez entrer dans l'industrie du jeu vidéo, cette qualification est ce qu'il vous faut.

N'attendez plus: avec ce Certificat, vous irez loin.

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent, à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des 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 la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. 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 Certificat en Marketing Digital pour Jeux vidéo est d'offrir à ses étudiants les compétences nécessaires pour progresser professionnellement et ainsi devenir de grands experts dans le domaine, afin qu'ils puissent travailler dans les entreprises les plus célèbres du secteur grâce aux nouvelles compétences qu'ils auront acquises. Ainsi, la priorité de TECH est de rapprocher ses étudiants de leurs objectifs et avec ce diplôme, ils pourront les atteindre.



“

Vous atteindrez tous vos objectifs professionnels avec ce Certificat en Marketing Digital pour Jeux vidéo”



Objectifs généraux

- ◆ Apprendre à fonctionner couramment dans des environnements internationaux où la langue dominante est l'anglais
- ◆ Connaître toute la terminologie liée au monde des jeux vidéo afin de contribuer à une meilleure intégration dans des équipes de travail globales
- ◆ Maîtriser les principales techniques de communication et de Marketing pouvant être appliquées aux jeux vidéo
- ◆ Faire en sorte que le jeu vidéo sur lequel est développé le plan Marketing soit un succès

“

*Les meilleures sociétés
de jeux vidéo du monde
voudront compter sur vous”*





Objectifs spécifiques

- ◆ Enseigner la maîtrise de l'anglais pour les présentations orales, les interactions quotidiennes et le travail en équipe
- ◆ Développer la capacité de l'étudiant à mener des conversations téléphoniques ou des réunions en face à face et virtuelles en anglais
- ◆ Aborder les problèmes courants du secteur, tels que la violence, la sédentarité et la santé mentale
- ◆ Pour connaître les différents systèmes d'exploitation actuels et le langage particulier de chacun d'eux
- ◆ Réfléchir à la transformation numérique, du point de vue de l'innovation commerciale, de la gestion financière et de la production, du marketing et de la gestion des ressources humaines
- ◆ Analyser le fonctionnement de la gouvernance et de la gestion des technologies de l'information et de la communication et les règles qui la régissent
- ◆ Approfondir la connaissance du système de gestion des services, en connaissant les principes de base de la norme UNE-ISO/IEC 20000-1, la structure de la série de normes ISO/IEC 20000 et les exigences du système de gestion des services (SMS)

03

Structure et contenu

Ce Certificat en Marketing Digital pour Jeux vidéo a été conçu par les meilleurs spécialistes du domaine, qui ont une grande expérience de l'industrie des jeux vidéo. Ils savent donc exactement ce que les entreprises recherchent et comment réussir dans ce domaine. C'est pourquoi cette qualification est ce dont tout professionnel du Marketing a besoin pour travailler avec des garanties dans ce secteur.



“

*Les contenus qui feront de vous
un expert en Marketing Digital
pour les jeux vidéo sont ici”*

Module 1. L'anglais pour les jeux vidéo

- 1.1. Présentation orale
 - 1.1.1. Les étapes préliminaires- la phase de présentation
 - 1.1.2. Techniques efficace pour donner une bonne présentation
 - 1.1.3. Stratégies pour traiter les questions de suivi
- 1.2. Résolution de problèmes
 - 1.2.1. Analyse FODA
 - 1.2.2. Faire des proposition de solutions
 - 1.2.3. Le rôle de l'esprit critique dans la résolution de problèmes
- 1.3. Travail d'équipe
 - 1.3.1. Courriel
 - 1.3.2. Interactions quotidiennes avec les collègues de travail
 - 1.3.3. L'importance du travail en équipe dans les équipes à distance
- 1.4. Le rôle de la communication dans le commerce international
 - 1.4.1. Le rapport du projet
 - 1.4.2. La conversation téléphonique
 - 1.4.3. Réunions en face à face et virtuelles
- 1.5. Discussions dans le monde des jeux vidéo
 - 1.5.1. La violence
 - 1.5.2. Modes de vie sédentaires et jeux vidéo
 - 1.5.3. Santé mentale
- 1.6. L'éthique dans le monde technologique
 - 1.6.1. La fracture numérique
 - 1.6.2. Surcharge d'informations
 - 1.6.3. Le rôle de la publicité externe dans le domaine des jeux vidéo
- 1.7. Considérations historiques
 - 1.7.1. Les débuts du développement des jeux vidéo
 - 1.7.2. Les grandes étapes du processus de commercialisation de masse
 - 1.7.3. Le rôle des jeux vidéo aux États-Unis dans les années 1990

- 1.8. Développement et nouveautés en matière de logiciels anglo-saxons
 - 1.8.1. Intelligence artificielle: défis et développements pour le programmeur
 - 1.8.2. Interactivité et collaboration dans les jeux vidéo
 - 1.8.3. Le rôle des jeux vidéo dans le cinéma américain
- 1.9. L'efficacité des systèmes d'exploitation
 - 1.9.1. Systèmes d'exploitation Xbox
 - 1.9.2. Systèmes d'exploitation Playstation
 - 1.9.3. Systèmes d'exploitation Nintendo
- 1.10. Le langage technique des jeux vidéo en ligne
 - 1.10.1. Vocabulaire des jeux vidéo
 - 1.10.2. Structures grammaticales dans les jeux vidéo
 - 1.10.3. Le rôle de la voix: questions de prononciation

Module 2. Systèmes d'information

- 2.1. La transformation digitale (I)
 - 2.1.1. L'innovation dans l'entreprise
 - 2.1.2. La gestion de la production
 - 2.1.3. La gestion financière
- 2.2. La transformation digitale (II)
 - 2.2.1. Le marketing
 - 2.2.2. La gestion de RH
 - 2.2.3. Un système d'information complet
- 2.3. Étude de cas
 - 2.3.1. Présentation de l'entreprise
 - 2.3.2. Méthodologie pour analyser l'acquisition de TI
 - 2.3.3. Détermination des couts, bénéfices et risques
 - 2.3.4. Évaluation économique de l'investissement

- 2.4. Gouvernance et gestion des technologies de l'information et de la communication
 - 2.4.1. Définition de la gouvernance des technologies et des systèmes d'information
 - 2.4.2. Différence entre la gouvernance et la gestion de l'IST
 - 2.4.3. Cadres pour la gouvernance et la gestion des TSI
 - 2.4.4. Normes, gouvernance et gestion des TSI
- 2.5. Gouvernance entreprise des technologies de l'information et de la communication
 - 2.5.1. Qu'est-ce qu'une bonne gouvernance d'entreprise?
 - 2.5.2. Contexte de la gouvernance des TIC
 - 2.5.3. Norme ISO/IEC 38500:2008
 - 2.5.4. Mise en œuvre d'une bonne gouvernance des TIC
 - 2.5.5. Gouvernance et meilleures pratiques en matière de TIC
 - 2.5.6. La gouvernance d'entreprise. Vue d'ensemble et tendances
- 2.6. Objectifs de contrôle pour les technologies de l'information et les technologies connexes (COBIT)
 - 2.6.1. Cadre de mise en œuvre
 - 2.6.2. Domaine: planification et organisation
 - 2.6.3. Domaine: approvisionnement et mise en œuvre
 - 2.6.4. Domaine: livraison et soutien
 - 2.6.5. Domaine: suivi et évaluation
 - 2.6.6. Application du Guide COBIT
- 2.7. La bibliothèque d'infrastructures des technologies de l'information (ITIL)
 - 2.7.1. Introduction à ITIL
 - 2.7.2. Stratégies de service
 - 2.7.3. Conception des services
 - 2.7.4. Transition des services
 - 2.7.5. Opération des services
 - 2.7.6. Amélioration des services
- 2.8. Système de gestion des services
 - 2.8.1. Principes de base de la norme UNE-ISO/IEC 20000-1
 - 2.8.2. La structure de la série de normes ISO/CEI 20000
 - 2.8.3. Exigences du système de gestion des services
 - 2.8.4. Conception et transition de services nouveaux ou modifiés
 - 2.8.5. Processus de prestation de services
 - 2.8.6. Groupes de processus
- 2.9. Système de gestion des actifs des Software
 - 2.9.1. Justification du besoin
 - 2.9.2. Historique
 - 2.9.3. Présentation de 19770
 - 2.9.4. Mise en œuvre de la gestion
- 2.10. Gestion de la continuité des activités
 - 2.10.1. Plan de continuité des activités
 - 2.10.2. Mise en place du BCM



Il n'existe pas de meilleur programme pour réussir dans l'industrie du jeu vidéo"

04

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.



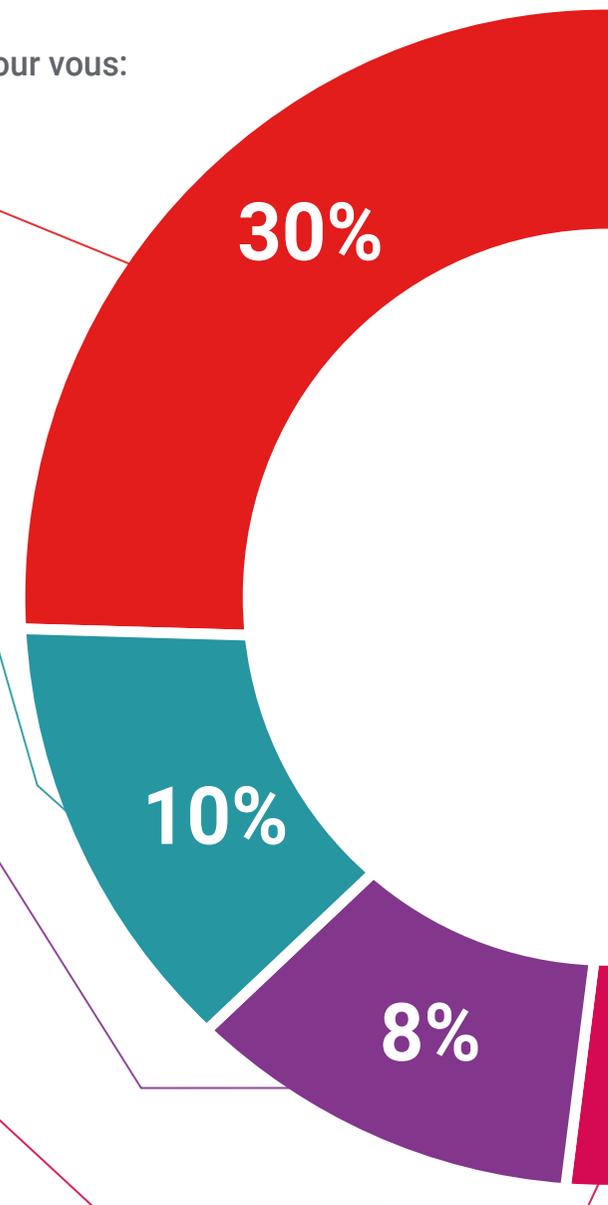
Pratique des aptitudes et des compétences

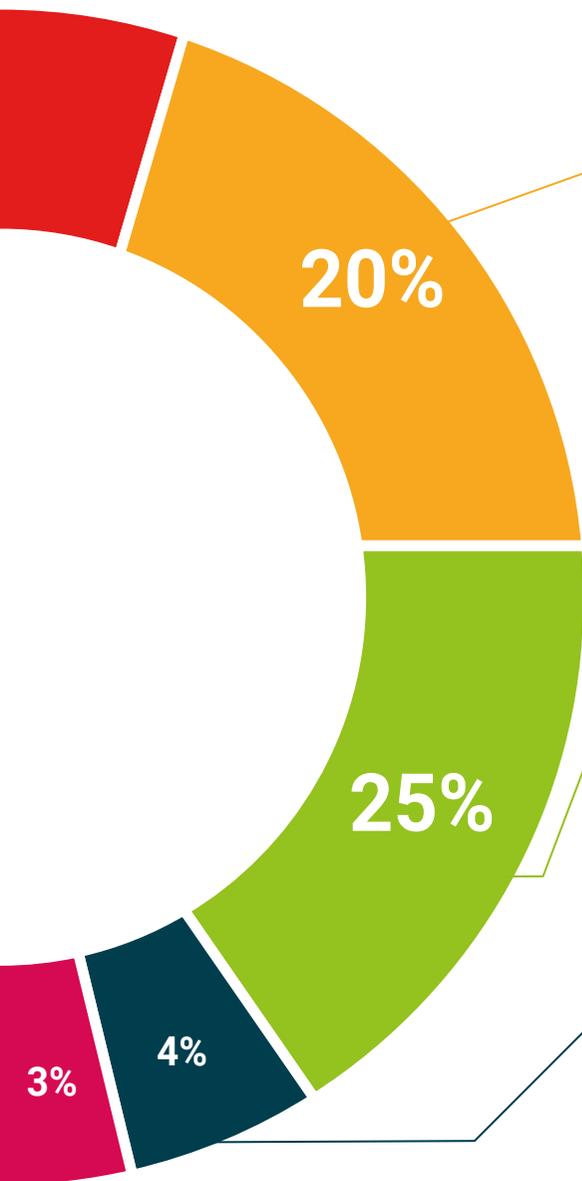
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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.



05 Diplôme

Le Certificat en Marketing Digital pour 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.



“

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

Ce **Certificat en Marketing Digital pour 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 Marketing Digital pour Jeux vidéo**

N.° d'Heures Officielles: **300 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



Certificat
Marketing Digital
pour Jeux vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Marketing Digital pour Jeux vidéo

