

# Certificat Avancé

Direction des Entreprises  
de Jeux Vidéo





## Certificat Avancé

### Direction des Entreprises de Jeux Vidéo

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

Accès au site web: [www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-direction-entreprises-jeux-video](http://www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-direction-entreprises-jeux-video)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 16*

05

Méthodologie

---

*page 20*

06

Diplôme

---

*page 28*

# 01

# Présentation

Les entreprises dédiées à la création et au développement de jeux vidéo évoluent chaque jour, entraînant dans leur sillage les personnes chargées de veiller à leur bon fonctionnement. La présence d'une personne chargée de tout ce qui a trait à son développement est essentielle à son expansion et à son succès. C'est pourquoi ce programme contient tous les points clés permettant aux étudiants de développer leur activité professionnelle et d'être en mesure d'élaborer une campagne de marketing ou de concevoir des stratégies pour l'industrie. Grâce à une méthodologie en ligne, il s'agit d'une option pratique et abordable qui convient à tout le monde.





“

*Vous deviendrez un expert dans un secteur émergent, qui évolue chaque jour à une vitesse vertigineuse. Grâce aux compétences en matière de Gestion et Marketing, vous atteindrez vos objectifs”*

De nos jours, les jeux vidéo occupent un pourcentage considérable de la vie quotidienne de nombreuses personnes. Il n'y a pas de limite d'âge et les consommateurs de ce produit comptent aussi bien des enfants que des personnes âgées. Cela se produit en partie grâce aux différents thèmes qui existent, et le monde des possibilités offertes par les jeux vidéo est infini.

C'est pourquoi ce secteur a connu une croissance exorbitante en l'espace de 70 à 80 ans. Les graphismes, les thèmes et les développements ont évolué, donnant ainsi naissance à des réalités totalement nouvelles. C'est sans aucun doute un excellent exemple d'un secteur qui a révolutionné la croissance des entreprises telle que nous la connaissons. C'est pourquoi ce Certificat Avancé est une option idéale pour tous les professionnels qui souhaitent entrer dans la gestion d'entreprises dans ce domaine.

Apprendre à analyser différents environnements ou à utiliser différentes compétences en Marketing ne sont que quelques-uns des objectifs que l'étudiant atteindra grâce à ce programme. Les aspects les plus pertinents seront travaillés afin d'atteindre les objectifs proposés et d'acquérir ainsi les compétences nécessaires pour gérer une équipe de travail au sein d'une entreprise du secteur.

Pour ce faire, TECH lance ce diplôme avec une méthodologie entièrement en ligne qui offre aux étudiants la possibilité d'étudier ce programme de la manière qui leur convient le mieux. Aucun horaire fixe, ce qui est un grand avantage pour ceux qui décident de combiner leurs études avec leur vie professionnelle. Mais ce n'est pas tout, ce Certificat Avancé dispose également de techniques innovantes dans le domaine de l'enseignement qui ont déjà été adoptées par d'éminents professionnels. C'est le cas par exemple du *Relearning*, une nouvelle méthode qui consiste pour l'enseignant à répéter des concepts clés afin que l'apprenant renforce ses connaissances.

Ce **Certificat Avancé en Direction des Entreprises de Jeux Vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Jeux Vidéo
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à un expert et un travail de réflexion individuel
- ◆ La disponibilité de l'accès aux contenus à partir de tout appareil fixe ou portable avec connexion internet



*Selon un rapport de DFC Intelligence, plus de 3 milliards de personnes jouent à des jeux vidéo, ce qui représente environ 40% de la population mondiale. Apprenez les clés qui permettent à une entreprise du secteur d'être reconnue, grâce à ses produits, dans les pays du monde entier"*

“

*Avec TECH, il est très facile d'apprendre et d'améliorer ses compétences professionnelles grâce à sa méthodologie 100% en ligne. Cela vous permettra non seulement de choisir quand et comment, mais aussi de terminer votre diplôme plus tôt que prévu"*

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

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de la formation. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

*La connaissance des différents types de consoles sur le marché sera très utile pour une bonne gestion avec la connaissance du produit parent.*

*Accédez aux postes les plus importants au sein d'une entreprise de ce secteur, en vous préparant avec ce Certificat Avancé tout en augmentant vos compétences et vos connaissances.*



# 02 Objectifs

A travers des objectifs spécifiques et généraux, ce Certificat Avancé est conçu pour que l'étudiant puisse maîtriser tous les aspects nécessaires aux fonctions pertinentes au sein du Management des entreprises de Jeux Vidéo. À cette fin, ce programme comporte trois modules qui visent à développer différentes compétences chez l'étudiant afin qu'il atteigne ses objectifs académiques et professionnels.





“

*Grâce à la méthodologie TECH, vous pourrez atteindre les objectifs de ce Certificat Avancé au rythme que vous choisirez, en toute liberté et confort”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Élaborer des stratégies pour l'industrie
- ◆ Comprendre en profondeur et concevoir des projets de jeux vidéo
- ◆ Comprendre en profondeur les technologies émergentes et les innovations dans l'industrie
- ◆ Développer des stratégies orientées vers les jeux vidéo
- ◆ Maîtriser les domaines fonctionnels des entreprises du secteur des jeux vidéo
- ◆ Découvrir comment élaborer des stratégies de marketing et de vente



*Ce programme est ce que vous recherchez pour devenir un cadre pertinent dans l'industrie du jeu vidéo"*





## Objectifs spécifiques

---

### **Module 1. Stratégie dans les Entreprises Numériques et les Jeux Vidéo**

- ◆ Comprendre le contexte et les composantes de la stratégie d'entreprise en se concentrant sur l'industrie des jeux vidéo

### **Module 2. Direction des Entreprises de Jeux Vidéo**

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

### **Module 3. Marketing Numérique et Transformation Numérique des Jeux Vidéo**

- ◆ Identifier et savoir développer toutes les disciplines et techniques de Marketing *Gaming* qui permettent de dynamiser les modèles économiques dans l'industrie du jeu vidéo

# 03

## Direction de la formation

Ce Certificat Avancé dispose d'un corps enseignant expérimenté dans l'industrie des Jeux Vidéo, qui a axé sa carrière sur différents aspects de la Direction des Entreprises. Ainsi, l'étudiant apprendra non seulement les concepts et les compétences les plus importants, mais aussi à faire face à des situations de la vie réelle. Grâce à sa propre expérience professionnelle, l'étudiant réalisera tous les objectifs de ce programme.





“

*Bénéficiez de l'expérience de personnes qui, comme vous, sont devenus experts en ce domaine Perfectionnez-vous tout au long de ce Certificat Avancé et atteignez vos objectifs"*

## Direction



### **M. Moreno Campos, Daniel**

- ♦ Chief Operations Officer à Marshals
- ♦ Project Manager Officer à Sum- The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager à GroupM (WPP)
- ♦ Enseignant à Boluda.com
- ♦ Enseignant à Edix (UNIR)
- ♦ Professeur Associé à l'ESIC Business & Marketing School
- ♦ Master en Innovation et Transformation Numérique, Communication Numérique et Contenu Multimédia à l'Université MSMK
- ♦ Product Owner Certification



# 04

## Structure et contenu

Ce programme comporte un programme d'études conçu par des professionnels du secteur des jeux vidéo. L'étudiant y acquiert différents concepts et compétences à développer dans la gestion d'entreprises spécialisées dans les jeux numériques. Ce Certificat Avancé est divisé en 3 modules qui visent à préparer les étudiants à affronter le monde du travail.







“

*Découvrez les différents aspects  
stratégiques de Direction des  
Entreprises de Jeux Vidéo”*

## Module 1. Stratégie des Entreprises Numériques et les Jeux Vidéo

- 1.1. Entreprises Numériques et Jeux Vidéo
  - 1.1.1. Les composantes de la stratégie
  - 1.1.2. L'écosystème du numérique et du jeu vidéo
  - 1.1.3. Le positionnement stratégique
- 1.2. Le processus stratégique
  - 1.2.1. Analyse stratégique
  - 1.2.2. Sélection des alternatives stratégiques
  - 1.2.3. Mise en œuvre de la stratégie
- 1.3. Analyse stratégique
  - 1.3.1. Interne
  - 1.3.2. Externe
  - 1.3.3. Matrice SWOT et CAME
- 1.4. Analyse sectorielle des jeux vidéo
  - 1.4.1. Modèle des 5 forces de Porter
  - 1.4.2. Analyse PESTEL
  - 1.4.3. Segmentation du secteur
- 1.5. Analyse de la position concurrentielle
  - 1.5.1. Créer et monétiser la valeur stratégique
  - 1.5.2. Recherche de niche vs. Segmentation du marché
  - 1.5.3. La durabilité du positionnement concurrentiel
- 1.6. Analyse de l'environnement économique
  - 1.6.1. La mondialisation et l'internationalisation
  - 1.6.2. Investissement et épargne
  - 1.6.3. Indicateurs de production, productivité et d'emploi
- 1.7. Direction stratégique
  - 1.7.1. Un cadre pour l'analyse de la stratégie
  - 1.7.2. Analyse de l'environnement, ressources et des capacités du secteur
  - 1.7.3. Mise en œuvre de la stratégie
- 1.8. Formulation de la stratégie
  - 1.8.1. Stratégies d'entreprise
  - 1.8.2. Stratégies génériques
  - 1.8.3. Stratégies pour les clients

- 1.9. Mise en œuvre de la stratégie
  - 1.9.1. Planification stratégique
  - 1.9.2. Communication et schéma de participation organisationnelle
  - 1.9.3. Gestion des modifications
- 1.10. Les nouvelles entreprises stratégiques
  - 1.10.1. "Océan bleu"
  - 1.10.2. L'épuisement de l'amélioration incrémentale dans la courbe de valeur
  - 1.10.3. L'entreprise à coût marginal zéro

## Module 2. Direction des Entreprises de Jeux Vidéo

- 2.1. Secteur et chaîne de valeur
  - 2.1.1. Valeur dans le secteur du divertissement
  - 2.1.2. Éléments de la chaîne de valeur
  - 2.1.3. Relation entre chacun des éléments de la chaîne de valeur
- 2.2. Développeurs de jeux vidéo
  - 2.2.1. La proposition conceptuelle
  - 2.2.2. Conception créative et scénario du jeu vidéo
  - 2.2.3. Technologies applicables au développement de jeux vidéo
- 2.3. Fabricants de consoles
  - 2.3.1. Composants
  - 2.3.2. Typologie et fabricants
  - 2.3.3. Génération de consoles
- 2.4. *Publishers*
  - 2.4.1. Sélection
  - 2.4.2. Gestion du développement
  - 2.4.3. Création de produits et de services
- 2.5. Distributeurs
  - 2.5.1. Accords avec les distributeurs
  - 2.5.2. Modèles de distribution
  - 2.5.3. Logistique de distribution
- 2.6. Les détaillants
  - 2.6.1. Détaillants
  - 2.6.2. Orientation et engagement des consommateurs
  - 2.6.3. Services de conseil

- 2.7. Fabricants d'accessoires
  - 2.7.1. Accessoires de *Gaming*
  - 2.7.2. Marché
  - 2.7.3. Tendances
- 2.8. Développeurs de *Middleware*
  - 2.8.1. *Middleware* dans l'industrie du jeu vidéo
  - 2.8.2. Développement de *Middleware*
  - 2.8.3. *Middleware*: typologie
- 2.9. Profils professionnels dans le secteur des jeux vidéo
  - 2.9.1. *Game Designers* et programmeurs
  - 2.9.2. Modélisateurs et texturistes
  - 2.9.3. Animateurs et illustrateurs
- 2.10. Clubs professionnels de *eSports*
  - 2.10.1. L'espace administratif
  - 2.10.2. Le domaine sportif
  - 2.10.3. Le domaine de la communication

### Module 3. Marketing et Transformation Numérique des Jeux Vidéo

- 3.1. Stratégie du Marketing Digital
  - 3.1.1. *Customer Centric*
  - 3.1.2. *Customer Journey* et *Funnel* de Marketing
  - 3.1.3. Conception et création d'un plan de Marketing Numérique
- 3.2. Actifs numériques
  - 3.2.1. Architecture et conception de sites web
  - 3.2.2. Expérience Utilisateur- CX
  - 3.2.3. *Mobile Marketing*
- 3.3. Médias numériques
  - 3.3.1. Stratégie et planification des médias
  - 3.3.2. *Display* et publicité programmatique
  - 3.3.3. Digital TV
- 3.4. Search
  - 3.4.1. Élaboration et mise en œuvre d'une stratégie *Search*
  - 3.4.2. SEO
  - 3.4.3. SEM

- 3.5. *Social Media Strategist*
  - 3.5.1. Conception, planification et analyse d'une stratégie de *Social Media*
  - 3.5.2. Techniques de Marketing horizontal des médias sociaux
  - 3.5.3. Techniques de Marketing vertical des médias sociaux
- 3.6. Inbound Marketing
  - 3.6.1. *Funnel* du Inbound Marketing
  - 3.6.2. Production de *Content Marketing*
  - 3.6.3. Acquisition et gestion de prospects
- 3.7. Account Based Marketing
  - 3.7.1. Stratégie du Marketing B2B
  - 3.7.2. *Décisionnaire Maker* et carte de contact
  - 3.7.3. Plan de Account Based Marketing
- 3.8. *Email Marketing* et *Landing Pages*
  - 3.8.1. Caractéristiques du *email Marketing*
  - 3.8.2. Créativité et *Landing Pages*
  - 3.8.3. Campagnes et actions de *email Marketing*
- 3.9. Automatisation du marketing
  - 3.9.1. *Marketing Automation*
  - 3.9.2. *Big Data* et AI appliqués au Marketing
  - 3.9.3. Principales solutions du *Marketing Automation*
- 3.10. Mesures, KPI et ROI
  - 3.10.1. Principaux indicateurs et KPI du Marketing Numérique
  - 3.10.2. Outils et solutions de mesure
  - 3.10.3. Calcul et suivi du ROI



Acquérez toutes les connaissances nécessaires pour diriger des entreprises telles qu'*Ubisoft* ou *Electronic Arts*"

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.



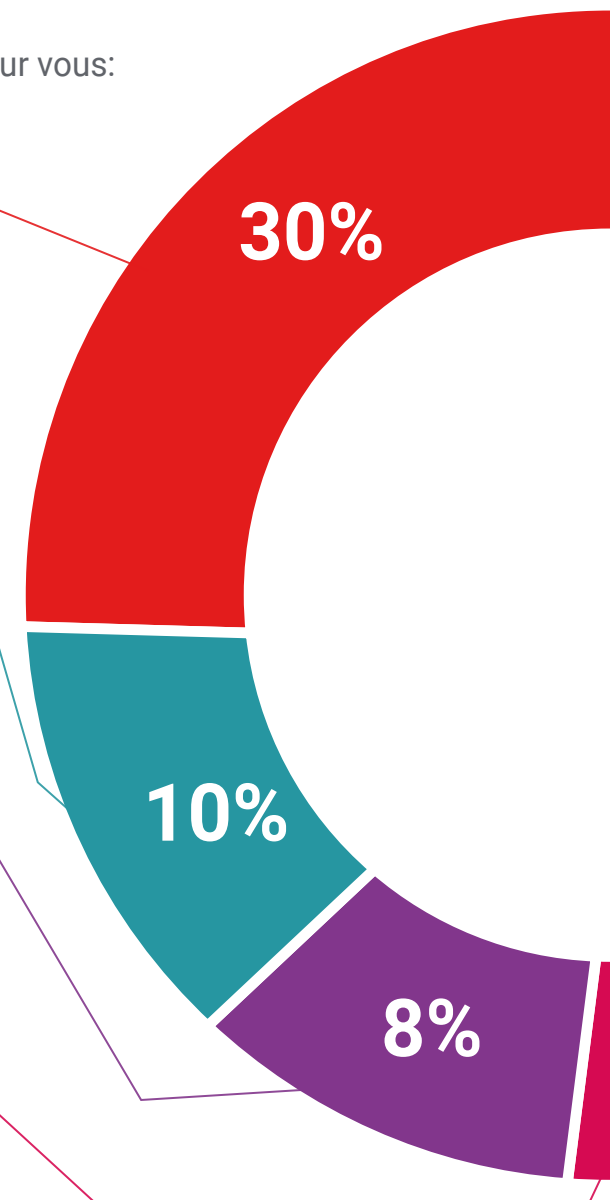
### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Avancé en Direction des Entreprises de Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès  
et recevez votre diplôme universitaire  
sans avoir à vous soucier des  
contraintes de déplacements ou des  
formalités administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Direction des Entreprises de Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Direction des Entreprises de Jeux Vidéo**

N° d'heures officielles: **450 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

**tech** université  
technologique

Certificat Avancé

Direction des Entreprises  
de Jeux Vidéo

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

# Certificat Avancé

Direction des Entreprises  
de Jeux Vidéo

