

# Certificat Avancé

## Gestion de Produits Audiovisuels



## Certificat Avancé Gestion de Produits Audiovisuels

- » 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.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-gestion-produits-audiovisuels/](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-gestion-produits-audiovisuels/)

# Sommaire

01

Présentation

---

*pag. 4*

02

Objectifs

---

*pag. 8*

03

Structure et contenu

---

*pag. 12*

04

Méthodologie

---

*pag. 16*

05

Diplôme

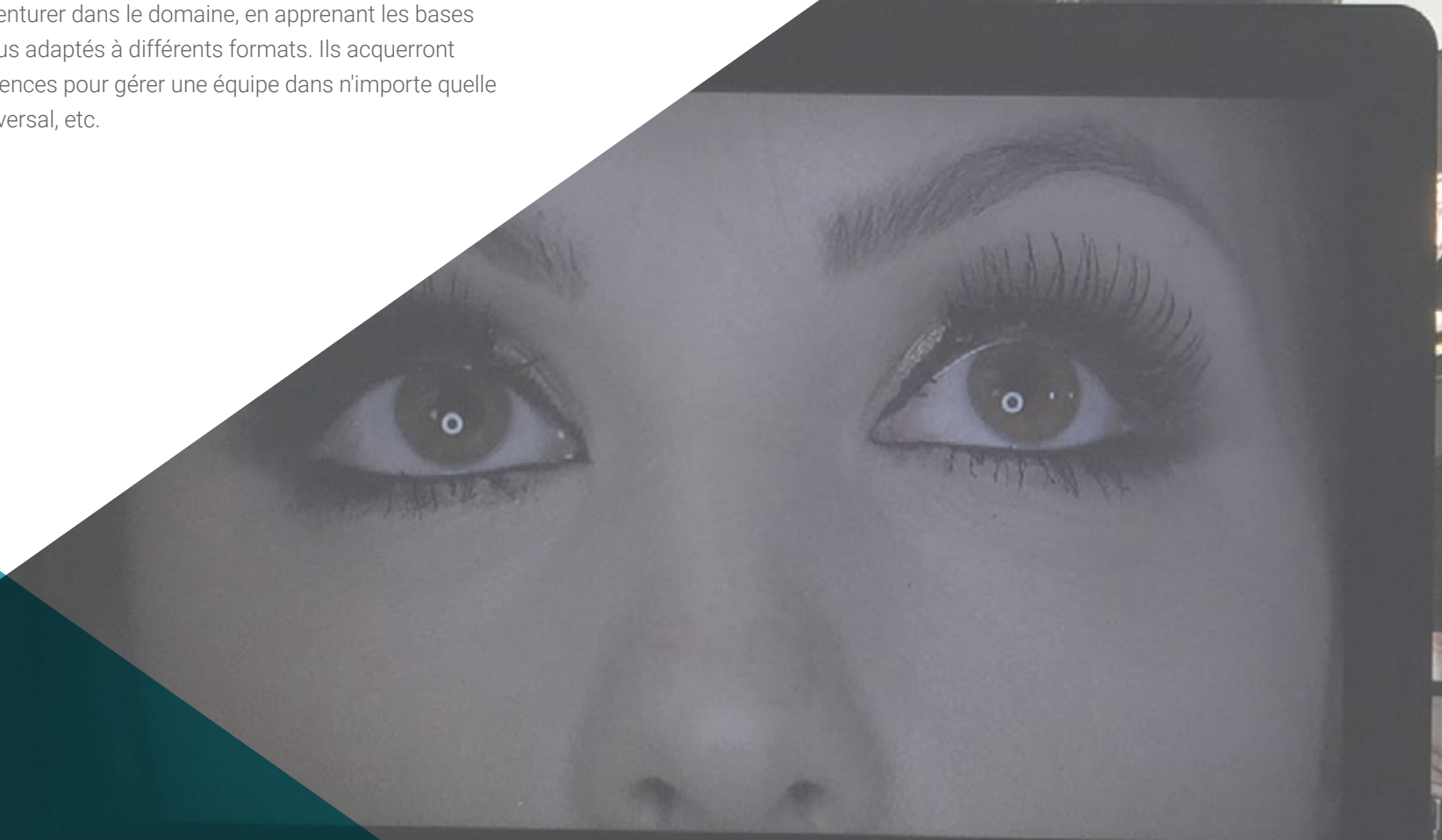
---

*pag. 24*

# 01

# Présentation

L'impact du cinéma et de la télévision aujourd'hui a donné envie aux gens de créer leurs propres œuvres audiovisuelles. Par conséquent, les entreprises du secteur sont à la recherche de nouveaux talents pour innover de nouvelles techniques de production et de nouvelles histoires. Dans ce diplôme, les concepteurs et programmeurs de jeux vidéo auront l'occasion de s'aventurer dans le domaine, en apprenant les bases qui permettent de créer des contenus adaptés à différents formats. Ils acquerront également un ensemble de compétences pour gérer une équipe dans n'importe quelle entreprise telle que Paramount, Universal, etc.



PHILIPS



“

*Votre créativité vous aidera à entrer  
dans ce nouveau domaine de travail”*

La gestion optimale d'un produit audiovisuel est un travail qui nécessite une connaissance spécialisée des modèles de plateformes de transmission qui ont émergé ces dernières années. Par conséquent, les concepteurs de jeux peuvent adapter leurs compétences technologiques au profit de l'industrie.

Ainsi, le Certificat Avancé en Gestion de Produits Audiovisuels offrira aux étudiants une formation axée sur la structuration des entreprises audiovisuelles, les nouveaux modèles d'affaires dans le domaine de la communication et les principales stratégies promotionnelles du secteur. Tous ces concepts sont essentiels pour relever un nouveau défi en matière de main-d'œuvre, en obtenant un profil plus attrayant, adapté aux exigences du secteur.

En raison de ce qui précède, l'obtention de ce diplôme ouvrira la porte d'un marché professionnel très compétitif, qui exige des concepteurs ayant une perspective innovante et une créativité exceptionnelle. En outre, leur connaissance de l'animation leur permettra de travailler pour des entreprises telles que Pixar, Disney, Sony Pictures, qui se sont spécialisées ces dernières années dans la création de produits animés.



*Entrez dans un nouveau  
marché du travail, en tirant le  
meilleur parti de votre talent  
pour créer des histoires”*

Ce **Certificat Avancé en Gestion de Produits Audiovisuels** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Design
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du programme fournit des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Elle se concentre sur les méthodologies innovantes dans la gestion des Produits Audiovisuels
- ◆ Des conférences théoriques, des questions posées à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuelle
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet

“

*Approfondir les défis que l'environnement numérique pose aux modèles économiques des entreprises journalistiques”*

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

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'apprenant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du mastère. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Gérer les ressources stratégiques, humaines, matérielles et techniques d'une entreprise audiovisuelle.*

*Votre talent et vos compétences sont nécessaires dans le monde de la production audiovisuelle.*



# 02 Objectifs

Ce programme est conçu pour les programmeurs de jeux vidéo qui souhaitent entamer une nouvelle carrière. Ils pourront ainsi améliorer leurs techniques et créer des productions d'animation compétitives sur des marchés très exigeants. Ils seront donc préparés à gérer une équipe de travail audiovisuelle, en administrant les différentes ressources disponibles afin de faire un excellent travail. De cette manière, ils pourront accéder à de nouveaux emplois et tester leurs compétences.







“

*Réalisez vos nouveaux objectifs professionnels, étudiez les changements que les réseaux numériques ont imposés au secteur”*



## Objectifs généraux

- ◆ Connaître la structure du système audiovisuel
- ◆ Comprendre comment les nouvelles entreprises sont gérées et façonnées dans le paysage audiovisuel contemporain
- ◆ Savoir comment le contenu audiovisuel est géré et produit

“

*Des sociétés comme Disney  
recherchent des designers  
spécialisés et intégraux,  
capables de diriger une équipe  
et de créer une nouvelle histoire”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Structure du système audiovisuel

- ◆ Connaître les bases du fonctionnement du système audiovisuel: fixer les contenus fondamentaux, connaître et textes textes travaillés dans chaque matière
- ◆ Acquérir la capacité d'analyse théorique et critique des structures organisationnelles de la communication audiovisuelle: comprendre les idées principales, relier les concepts et les éléments
- ◆ Approfondir le cadre historique, économique-politique, social et technologique dans lequel les produits audiovisuels sont produits, distribués et consommés
- ◆ Apprendre la nature et les interrelations entre les sujets de la communication audiovisuelle: auteurs, institutions, entreprises, médias, supports et récepteurs
- ◆ Identifier les questions et débats actuels concernant le système audiovisuel

### Module 2. Industries culturelles et nouveaux modèles économiques de communication

- ◆ Étudier les transformations qui se sont produites dans les industries culturelles en matière d'approvisionnement et de consommation des réseaux numériques, dans leurs aspects économiques, politiques et socioculturels
- ◆ Approfondir les défis que l'environnement numérique pose aux modèles économiques des entreprises journalistiques et autres industries culturelles traditionnelles
- ◆ Analyser et concevoir des stratégies innovantes, qui contribuent à l'amélioration des processus de gestion et de décision, ainsi qu'au développement de produits d'information conformes aux besoins des publics et des annonceurs
- ◆ Comprendre les changements dans les processus d'organisation et de gestion des ressources stratégiques, humaines, matérielles et techniques des nouvelles entreprises dans l'environnement numérique

### Module 3. Gestion et promotion des produits audiovisuels

- ◆ Connaître les concepts fondamentaux qui régissent la distribution, la commercialisation et la diffusion d'un produit audiovisuel dans la société contemporaine
- ◆ Identifier les différentes fenêtres d'exposition audiovisuelles et suivre les amortissements
- ◆ Connaître les stratégies de production exécutive dans le développement et la distribution ultérieure de projets audiovisuels
- ◆ Identifier le design marketing d'une production audiovisuelle à travers sa répercussion dans les différents médias audiovisuels contemporains
- ◆ Connaître l'histoire et les problèmes contemporains des festivals de films
- ◆ Identifier les différentes catégories et modalités des festivals de films
- ◆ Analyser et interpréter les logiques économiques, culturelles et esthétiques des festivals de films au niveau local, national et mondial

# 03

## Structure et contenu

Le programme de ce diplôme comprend toutes les connaissances indispensables pour que l'étudiant puisse accéder à un nouvel emploi dans l'industrie audiovisuelle. Ainsi, il analysera les transformations qui se sont produites dans le secteur culturel en matière de consommation des réseaux numériques dans leurs aspects économiques, politiques et socioculturels. Vous apprendrez également les concepts fondamentaux qui régissent la distribution, le marketing et la diffusion d'un produit audiovisuel dans la société contemporaine.





“

*Ce programme vous donnera les connaissances dont vous avez besoin pour devenir un professionnel de valeur dans le secteur”*

## Module 1. Structure du système audiovisuel

- 1.1. Une introduction aux industries culturelles (IC)
  - 1.1.1. Concepts de la culture. Culture-Communication
  - 1.1.2. Théorie et évolution de l'IC: typologie et modèles
- 1.2. Industrie cinématographique I
  - 1.2.1. Caractéristiques et principaux acteurs
  - 1.2.2. Structure du système cinématographique
- 1.3. Industrie cinématographique II
  - 1.3.1. L'industrie cinématographique américaine
  - 1.3.2. Sociétés de production indépendantes
  - 1.3.3. Problèmes et débats dans l'industrie cinématographique
- 1.4. Industrie cinématographique III
  - 1.4.1. Réglementation des films: État et culture. Politiques de protection et de promotion de la cinématographie
  - 1.4.2. Études de cas
- 1.5. Industrie de la télévision I
  - 1.5.1. La télévision économique
  - 1.5.2. Modèles fondateurs
  - 1.5.3. Transformations
- 1.6. Industrie de la télévision II
  - 1.6.1. L'industrie de la télévision américaine
  - 1.6.2. Principales caractéristiques
  - 1.6.3. Réglementation des États
- 1.7. Industrie de la télévision III
  - 1.7.1. La télévision de Service Public en Europe
  - 1.7.2. Crises et débats
- 1.8. Les axes de changement
  - 1.8.1. Nouveaux processus dans le secteur audiovisuel
  - 1.8.2. Débats sur la réglementation
- 1.9. Télévision numérique terrestre (TNT)
  - 1.9.1. Rôle de l'État et expériences
  - 1.9.2. Les nouvelles caractéristiques du système de télévision

- 1.10. Nouveaux opérateurs dans le paysage audiovisuel
  - 1.10.1. Plateformes de services *over-the-top* (OTT)
  - 1.10.2. Conséquences de leur émergence

## Module 2. Industries Culturelles et nouveaux modèles économiques de communication

- 2.1. Les concepts de culture, économie, communication, technologie, IC
  - 2.1.1. Culture, économie, communication
  - 2.1.2. Les industries culturelles
- 2.2. Technologie, communication et culture
  - 2.2.1. La culture artisanale transformée en marchandise
  - 2.2.2. Du spectacle vivant aux arts visuels
  - 2.2.3. Musées et patrimoine
- 2.3. Les grands secteurs des industries culturelles
  - 2.3.1. Produits d'édition
  - 2.3.2. Les IC De flux
  - 2.3.3. Modèles hybrides
- 2.4. L'ère numérique dans les industries culturelles
  - 2.4.1. Les industries culturelles numériques
  - 2.4.2. De nouveaux modèles à l'ère du numérique
- 2.5. Médias numériques et médias à l'ère numérique
  - 2.5.1. Le secteur de la presse en ligne
  - 2.5.2. La radio dans l'environnement numérique
  - 2.5.3. Particularités des médias à l'ère numérique
- 2.6. Mondialisation et diversité culturelle
  - 2.6.1. Concentration, internationalisation et mondialisation des industries culturelles
  - 2.6.2. La lutte pour la diversité culturelle
- 2.7. Politiques culturelles et de coopération
  - 2.7.1. Politiques culturelles
  - 2.7.2. Le rôle des États et des régions des pays
- 2.8. La diversité musicale dans le nuage
  - 2.8.1. Le secteur de la musique aujourd'hui
  - 2.8.2. Le cloud
  - 2.8.3. Initiatives latino-américaines/latines

- 2.9. La diversité dans l'industrie audiovisuelle
  - 2.9.1. Du pluralisme à la diversité
  - 2.9.2. Diversité, culture et communication
  - 2.9.3. Conclusions et propositions
- 2.10. La diversité audiovisuelle sur Internet
  - 2.10.1. Le système audiovisuel à l'ère de l'Internet
  - 2.10.2. Offres de télévision et diversité
  - 2.10.3. Conclusions

### Module 3. Gestion et promotion des Produits Audiovisuels

- 3.1. Distribution audiovisuelle
  - 3.1.1. Introduction
  - 3.1.2. Les acteurs de la distribution
  - 3.1.3. Les produits du marketing
  - 3.1.4. Les domaines de la distribution audiovisuelle
  - 3.1.5. Distribution nationale
  - 3.1.6. Distribution internationale
- 3.2. La société de distribution
  - 3.2.1. La structure organisationnelle
  - 3.2.2. Négociation du contrat de distribution
  - 3.2.3. Clients internationaux
- 3.3. Fenêtres d'exploitation, contrats et ventes internationales
  - 3.3.1. Fenêtres d'exploitation
  - 3.3.2. Contrats de distribution internationale
  - 3.3.3. Ventes internationales
- 3.4. Marketing cinématographique
  - 3.4.1. Marketing cinématographique
  - 3.4.2. La chaîne de valeur de la production cinématographique
  - 3.4.3. Les supports publicitaires au service de la promotion
  - 3.4.4. Outils de lancement
- 3.5. Les études de marché dans le cinéma
  - 3.5.1. Introduction
  - 3.5.2. Phase de pré-production
  - 3.5.3. Phase de post-production
  - 3.5.4. Phase de commercialisation
- 3.6. Réseaux sociaux et promotion des films
  - 3.6.1. Introduction
  - 3.6.2. Promesses et limites des réseaux sociaux
  - 3.6.3. Les objectifs et leur mesure
  - 3.6.4. Calendrier et stratégies de promotion
  - 3.6.5. Interpréter ce que disent les réseaux
- 3.7. Distribution audiovisuelle sur Internet I
  - 3.7.1. Le nouveau monde de la distribution audiovisuelle
  - 3.7.2. Le processus de distribution sur Internet
  - 3.7.3. Produits et possibilités dans le nouveau scénario
  - 3.7.4. Nouveaux modes de distribution
- 3.8. Distribution audiovisuelle sur Internet II
  - 3.8.1. Les clés du nouveau scénario
  - 3.8.2. Les dangers de distribution sur Internet
  - 3.8.3. La *Video on Demand* (VOD) comme nouvelle fenêtre de distribution
- 3.9. De nouveaux espaces pour la distribution
  - 3.9.1. Introduction
  - 3.9.2. La Révolution Netflix
- 3.10. Festivals de cinéma
  - 3.10.1. Introduction
  - 3.10.2. Le rôle des festivals de films dans la distribution et l'exploitation



*Gérer correctement les produits audiovisuels ouvrira des portes pour créer de nouvelles animations et des jeux 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.



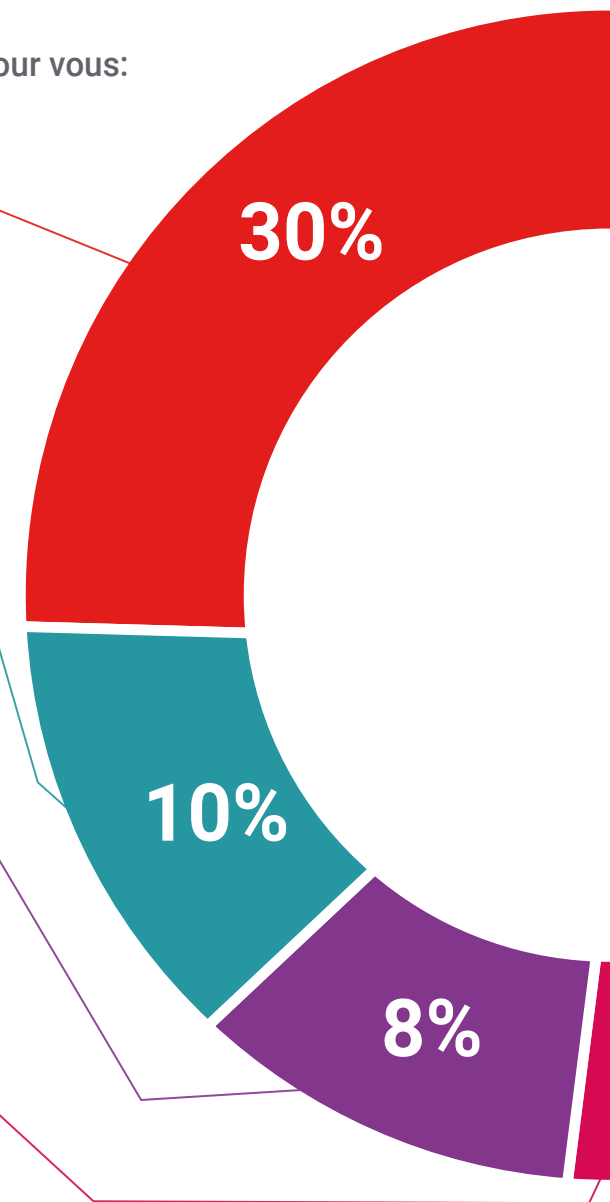
### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Avancé en Gestion de Produits Audiovisuels 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.





“

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

Ce **Certificat Avancé en Gestion de Produits Audiovisuels** 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 Gestion de Produits Audiovisuels**

N.º d'heures officielles: **450 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.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

**tech** université  
technologique

Certificat Avancé  
Gestion de Produits  
Audiovisuels

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

# Certificat Avancé

## Gestion de Produits Audiovisuels

