

# Executive Mastère

MBA en Direction d'Entreprises  
de Jeux Vidéo

M B A D E J V



## Executive Mastère MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo

Langue: Français

Modalité: En ligne

Durée: 12 mois

Accréditation: TECH Université Technologique

Heures de cours: 1.500 h.

Dirigé aux: Diplômés universitaires, titulaires d'un diplôme d'études supérieures dans le domaine des études commerciales, qui souhaitent élargir leur cursus professionnel et d'acquérir les compétences nécessaires pour gérer un modèle d'entreprise dans la modèle commercial dans le secteur des jeux vidéo.

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/ecole-de-commerce/master/master-mba-direction-entreprises-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/ecole-de-commerce/master/master-mba-direction-entreprises-jeux-video)

# Sommaire

01

Accueil

---

*page 4*

02

Pourquoi étudier à TECH?

---

*page 6*

03

Pourquoi notre programme?

---

*page 10*

04

Objectifs

---

*page 14*

05

Compétences

---

*page 18*

06

Structure et contenu

---

*page 24*

07

Méthodologie

---

*page 34*

08

Profil de nos étudiants

---

*page 42*

09

Direction de la formation

---

*page 46*

10

Impact sur votre carrière

---

*page 50*

11

Bénéfices pour votre  
entreprise

---

*page 54*

12

Diplôme

---

*page 58*

# 01 Accueil

L'industrie du jeu vidéo génère des centaines de millions de dollars chaque année. S'il y a quelques dizaines d'années, ce secteur était uniquement orienté vers les consoles et les ordinateurs, le développement des plateformes en ligne, ainsi que de la téléphonie mobile, a apporté avec lui un très grand champ d'expansion et une opportunité commerciale pour les entreprises et les entrepreneurs qui cherchent à augmenter leur rentabilité. C'est la raison de la création de ce diplôme, destiné à former des managers et des étudiants porteurs de projets d'avenir, en leur fournissant les concepts et les compétences nécessaires pour gérer avec succès une entreprise orientée vers les jeux vidéo. Un diplôme 100% en ligne, accessible depuis n'importe quel appareil et disponible 24 heures sur 24, parfait pour les professionnels en activité qui doivent combiner leur vie professionnelle avec leur vie académique.



MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo.  
TECH Université Technologique





“

*Si vous cherchez à réussir dans le secteur commercial des jeux vidéo, ce Executive Mastère vous fournira les clés du succès en moins de temps que vous ne le pensez.*

02

# Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande École de Commerce 100% en ligne au monde. Il s'agit d'une École de Commerce d'élite, avec un modèle des plus hauts standards académiques. Un centre international de perfectionnement des compétences en gestion intensive et en haute performance.



“

*TECH est une université à la pointe de la technologie, qui met toutes ses ressources à la disposition de l'étudiant pour l'aider à réussir dans son entreprise”*

## À TECH Université Technologique



### Innovation

L'université offre un modèle d'apprentissage en ligne qui combine les dernières technologies éducatives avec la plus grande rigueur pédagogique. Une méthode unique, mondialement reconnue, qui vous procurera les clés afin d'être en mesure d'évoluer dans un monde en constante mutation, où l'innovation doit être le principale défi de tout entrepreneur.

"*Microsoft Europe Success Story*" pour avoir intégré dans nos programmes l'innovant système de multi-vidéos interactives.



### Les plus hautes exigences

Les critères d'admission pour TECH ne sont pas économiques. Il ne faut pas faire un grand investissement pour étudier dans cette université. Cependant, pour obtenir un diplôme de TECH, les limites de l'intelligence et des capacités de l'étudiant seront testées. Les normes académiques de cette institution sont très élevées...

**95%**

des étudiants de TECH finalisent leurs études avec succès



### Networking

Des professionnels de tous les pays collaborent avec TECH, ce qui vous permettra de créer un vaste réseau de contacts qui vous sera particulièrement utile pour votre avenir.

**+100.000**

dirigeants formés chaque année

**+200**

nationalités différentes



### Empowerment

L'étudiant évoluera aux côtés des meilleures entreprises et des professionnels de grand prestige et de grande influence. TECH a développé des alliances stratégiques et un précieux réseau de contacts avec les principaux acteurs économiques des 7 continents.

**+500**

accords de collaboration avec les meilleures entreprises



### Talents

Ce programme est une proposition unique visant à faire ressortir le talent de l'étudiant dans le domaine des affaires. C'est l'occasion de faire connaître leurs préoccupations et leur vision de l'entreprise.

TECH aide les étudiants à montrer leur talent au monde entier à la fin de ce programme.



### Contexte Multiculturel

Les étudiants qui étudient à TECH bénéficieront d'une expérience unique. Vous étudierez dans un contexte multiculturel. Grâce à un programme à vision globale, vous découvrirez différentes manières de travailler dans différentes parties du monde. Vous serez ainsi en mesure de sélectionner ce qui convient le mieux à votre idée d'entreprise.

Nous comptons plus de 200 nationalités différentes parmi nos étudiants.



TECH recherche l'excellence et, à cette fin, elle possède une série de caractéristiques qui en font une université unique:



### Apprenez auprès des meilleurs

---

L'équipe d'enseignants de TECH explique en classe ce qui les a conduits au succès dans leurs entreprises, en travaillant dans un contexte réel, vivant et dynamique. Des enseignants qui s'engagent pleinement à offrir une spécialisation de qualité permettant aux étudiants de progresser dans leur carrière et de se distinguer dans le monde des affaires.

Des professeurs de 20 nationalités différentes.



*À TECH, vous aurez accès aux études de cas les plus rigoureuses et les plus récentes du monde académique”*



### Analyse

---

TECH explore le côté critique de l'apprenant, sa capacité à remettre les choses en question, ses aptitudes à résoudre les problèmes et ses compétences interpersonnelles.



### Excellence académique

---

TECH offre aux étudiants la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne. L'université combine la méthode Relearning (la méthode d'apprentissage de troisième cycle la plus reconnue au niveau international) avec l'Étude de cas. Un équilibre difficile entre tradition et avant-garde, dans le cadre d'un itinéraire académique des plus exigeants.



### Économie d'échelle

---

TECH est la plus grande université en ligne du monde. Elle possède un portefeuille de plus de 10.000 diplômes de troisième cycle. Et dans la nouvelle économie, **volume + technologie = prix de rupture**. Ainsi, les études ne sont pas aussi coûteuses que dans une autre université.



03

# Pourquoi notre programme?

Suivre le programme TECH, c'est multiplier les possibilités de réussite professionnelle dans le domaine de la gestion supérieure des affaires.

C'est un défi qui implique des efforts et du dévouement, mais qui ouvre les portes d'un avenir prometteur. Les étudiants apprendront auprès de la meilleure équipe d'enseignants et avec la méthodologie éducative la plus flexible et la plus innovante.



“

*Nous disposons d'une corps enseignant hautement qualifié et du programme didactique le plus complet du marché, ce qui nous permet de vous offrir une formation du plus haut niveau académique”*

Ce programme offrira une multitude d'avantages professionnels et personnels, dont les suivants:

01

### Donner un élan définitif à la carrière de l'étudiant

En étudiant à TECH, les étudiants seront en mesure de prendre en main leur avenir et de développer tout leur potentiel. À l'issue de ce programme, vous acquerez les compétences nécessaires pour apporter un changement positif à votre carrière en peu de temps.

*70% des participants à cette spécialisation réalisent un changement positif dans leur carrière en moins de 2 ans.*

02

### Vous développerez une vision stratégique et globale de l'entreprise

TECH offre une vision approfondie de la gestion générale pour comprendre comment chaque décision affecte les différents domaines fonctionnels de l'entreprise.

*Notre vision globale de l'entreprise améliorera votre vision stratégique.*

03

### Consolider les étudiants en gestion supérieure des affaires

Étudier à TECH, c'est ouvrir les portes d'un panorama professionnel de grande importance pour que les étudiants puissent se positionner comme des managers de haut niveau, avec une vision large de l'environnement international.

*Vous travaillerez sur plus de 100 cas réels de cadres supérieurs.*

04

### Vous assumerez de nouvelles responsabilités

Au cours du programme, les dernières tendances, évolutions et stratégies sont présentées, afin que les étudiants puissent mener à bien leur travail professionnel dans un environnement en mutation.

*À l'issue de cette formation, 45% des stagiaires sont promus en interne.*

05

### **Vous aurez accès à un important réseau de contacts**

TECH met ses étudiants en réseau afin de maximiser les opportunités. Des étudiants ayant les mêmes préoccupations et le désir de se développer. Ainsi, ils peuvent partager des partenaires, des clients ou des fournisseurs.

*Vous trouverez un réseau de contact essentiel à votre développement professionnel.*

06

### **Développer des projets d'entreprise de manière rigoureuse**

Les étudiants acquerront une vision stratégique approfondie qui les aidera à élaborer leur propre projet, en tenant compte des différents domaines de l'entreprise.

*20% de nos étudiants développent leur propre idée entrepreneuriale.*

07

### **Améliorer les *soft skills* et les compétences de gestion**

TECH aide les étudiants à appliquer et à développer les connaissances acquises et à améliorer leurs compétences interpersonnelles pour devenir des leaders qui font la différence.

*Améliorez vos compétences en communication ainsi que dans le domaine du leadership pour booster votre carrière professionnelle.*

08

### **Vous ferez partie d'une communauté exclusive**

L'étudiant fera partie d'une communauté de managers d'élite, de grandes entreprises, d'institutions renommées et de professeurs qualifiés issus des universités les plus prestigieuses du monde: la communauté TECH Université de Technologie.

*Nous vous donnons la possibilité de vous spécialiser auprès d'une équipe de professeurs de renommée internationale.*

# 04 Objectifs

Ce Executive Mastère est conçu dans le but de fournir aux étudiants les compétences de gestion nécessaires qui leur permettront de guider leur entreprise vers le succès, d'accroître sa rentabilité et de faire face à la concurrence. Il s'agit d'un programme complet qui vous guidera et vous fournira les connaissances nécessaires et les stratégies fondamentales pour vous développer et réussir dans la gestion des entreprises dédiées aux jeux vidéo.





“

*Ce diplôme vous donnera les qualifications nécessaires pour postuler à des postes de direction dans de grandes entreprises du secteur des jeux vidéo, telles que Blizzard ou Ubisoft”*

**TECH fait sien les objectifs de ses étudiants.  
Ils travaillent ensemble pour les atteindre.**

Le MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo permettra à l'étudiant de:

01

Développer un plan pour la création d'entreprises orientées vers le marché des jeux vidéo.

04

Connaissance approfondie du secteur afin de concevoir des projets réalistes basés sur la situation actuelle de l'entreprise.

02

Exploiter et gérer des projets

03

Élaborer des stratégies commerciales pour le secteur

05

Reconnaître les technologies émergentes et les innovations dans l'industrie comme une opportunité commerciale.



06

Maîtriser les domaines fonctionnels des entreprises du secteur du jeu vidéo

08

Développer des compétences managériales optimales et appropriées



09

Acquérir une compréhension approfondie de l'impact positif d'une bonne gestion de projet et de la direction d'une équipe.

07

Réaliser des stratégies de marketing et de vente à fort potentiel de productivité

10

Développez des compétences commerciales élevées dans les principaux processus qui vous permettent d'augmenter la capacité de vente et les possibilités commerciales.

# 05

# Compétences

En achevant ce Executive Mastère, les diplômés acquerront une série de compétences professionnelles qu'ils pourront mettre en œuvre dans leur propre entreprise. Non seulement vous améliorerez de façon exponentielle vos compétences en matière de gestion et de leadership, mais la connaissance approfondie du secteur vous aidera à créer une nouvelle perspective commerciale avec laquelle vous pourrez perfectionner votre stratégie et, en fin de compte, augmenter vos chances de réussite dans le secteur commercial des jeux vidéo. D'autre part, le perfectionnement professionnel permettra au diplômé d'opter pour des postes plus pertinents dans des entreprises consolidées.



“

*Maîtriser la gestion des entreprises de jeux vidéo est à votre portée. N'y pensez pas à deux fois et investissez dans un diplôme qui vous permettra d'amener votre entreprise au sommet"*



01

Développement de stratégies commerciales orientées vers les entreprises de jeux numériques et vidéo.

02

Maîtriser les domaines de gestion des entreprises du numérique et du jeu vidéo

03

Apprendre en profondeur comment concevoir des projets de jeux vidéo

04

Connaître en détail l'écosystème de l'industrie du jeu vidéo.

05

Apprenez en détail les technologies au service des jeux vidéo, d'un point de vue commercial



06

Avoir une compréhension globale de l'impact des actions de Marketing et de Ventes

08

Comprendre en détail les principaux aspects de la création d'entreprises de jeux vidéo



09

Acquérir des normes élevées en matière de technologies émergentes et d'innovation dans le secteur des jeux vidéo

07

Analyser la gestion financière et économique d'une entreprise de jeux vidéo

10

Acquérir les aptitudes et les compétences les plus complexes pour diriger des modèles d'entreprise et des projets dans le domaine des jeux vidéo

11

Plonger dans le champ stratégique des entreprises du numérique et des jeux vidéo

14

Justifier les objectifs et les fonctions du management stratégique dans les entreprises de jeux numériques et vidéo

12

Analyser des aspects tels que le processus stratégique et la nécessité d'analyser les différentes variables requises pour la formulation stratégique



13

Connaître les outils d'étude pour l'analyse du secteur du jeu vidéo, la position concurrentielle et l'environnement économique

15

Considérez les éléments qui composent la structure du secteur et la chaîne de valeur particulière

16

Examen des éléments de la chaîne de valeur des jeux vidéo

18

Travailler sur les profils professionnels du secteur des jeux vidéo et des clubs professionnels d'eSports

19

Développer la conception d'un plan de Marketing Numérique

17

Ajouter de la valeur dans des domaines tels que le commerce électronique

20

Mettre l'accent sur les disciplines de trafic et d'acquisition d'audience pour la diffusion de messages commerciaux



06

# Structure et contenu

Ce diplôme a été conçu sur la base des informations les plus pointues et les plus pratiques, recommandées par le corps enseignant. Les diplômés trouveront le contenu du programme utile, innovant et complet, qui leur fournira tout ce dont ils ont besoin pour améliorer leurs compétences professionnelles et, par conséquent, atteindre leurs objectifs commerciaux. En outre, dans la classe virtuelle, vous trouverez du matériel supplémentaire sous forme audiovisuelle, des lectures complémentaires et des études de cas qui vous permettront d'élargir vos connaissances et de continuer à améliorer vos compétences en matière de gestion.





“

*Un programme 100% en ligne qui vous donnera une vision réaliste, fiable et actualisée du modèle économique des entreprises de jeux vidéo et à partir duquel vous pourrez tirer le meilleur parti de ce dont vous avez besoin pour gérer avec succès votre propre projet"*

## Programme d'études

Le MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo de TECH Université Technologique fournit aux étudiants, grâce à son programme intensif, les concepts nécessaires qui leur permettront d'atteindre leurs objectifs professionnels et de relever les défis qui se présentent dans le domaine de la gestion d'entreprise, dans ce cas, dans des projets destinés au secteur des jeux vidéo.

Le diplôme, réparti en 10 modules et 1.500 heures d'enseignement, est non seulement composé d'un contenu théorique complet, actuel et contrasté, mais il est accompagné d'un matériel audiovisuel varié. Ce support comprend des études de cas, grâce auxquelles le diplômé pourra appliquer les connaissances acquises et développer une capacité critique basée sur sa propre expérience personnelle et universitaire.

Vous disposerez également de l'ensemble du programme dès le début de la formation, ce qui vous permettra d'organiser votre temps d'étude en fonction de vos disponibilités personnelles et professionnelles. Une qualification conçue pour les professionnels en activité et axée sur l'amélioration de leurs aptitudes et compétences. En bref, un Executive Mastère permettant d'atteindre l'excellence dans le domaine de la Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo.

Ce MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo se déroule sur 12 mois et est divisé en 10 modules:

<b>Module 1</b>	Stratégie dans les Entreprises Numériques et les Jeux Vidéo
<b>Module 2</b>	Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo
<b>Module 3</b>	Marketing Numérique et Transformation Numérique des Jeux Vidéo
<b>Module 4</b>	Création d'une Entreprise de Jeux Vidéo
<b>Module 5</b>	Gestion de Projets
<b>Module 6</b>	Innovation
<b>Module 7</b>	Gestion Financière
<b>Module 8</b>	Gestion Commerciale
<b>Module 9</b>	Gestion eSports
<b>Module 10</b>	Leadership et Gestion des Talents

## Où, quand et comment se déroule la formation?

TECH offre la possibilité de développer ce MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo entièrement en ligne. Pendant les 6 semaines de spécialisation, l'étudiant pourra accéder à tout moment à l'ensemble des contenus de ce programme, ce qui vous permettra de gérer vous-même votre temps d'étude.

*Une expérience  
éducative unique, clé et  
décisive pour stimuler  
votre développement  
professionnel.*



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

### 1.1. Entreprises Digitales et Jeux Vidéos

- 1.1.1. Composants de la Stratégie
- 1.1.2. Écosystème Numérique et du Jeu Vidéo
- 1.1.3. Positionnement stratégique

### 1.2. Le processus stratégique

- 1.2.1. Analyse Stratégique
- 1.2.2. Sélection d'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 DAFO y CAME

### 1.4. Analyse du secteur 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 des compétences

- 1.5.1. Créer et monétiser la Valeur Stratégique
- 1.5.2. Recherche de niches vs. Segmentation du Marché
- 1.5.3. Durabilité du Positionnement Concurrentiel

### 1.6. Analyse de l'environnement économique

- 1.6.1. Mondialisation et internationalisation
- 1.6.2. Investissement et épargne
- 1.6.3. Indicateurs de production, de productivité et d'emploi

### 1.7. La Direction stratégique

- 1.7.1. Un cadre pour l'analyse des stratégies
- 1.7.2. Analyse de l'environnement, des ressources et des capacités du secteur
- 1.7.3. Mise en œuvre de la stratégie

### 1.8. Formuler la stratégie

- 1.8.1. Stratégies d'entreprise
- 1.8.2. Stratégies génériques
- 1.8.3. Stratégies de clients

### 1.9. Mise en œuvre de la Stratégie

- 1.9.1. Planification Stratégique
- 1.9.2. Schéma de communication et de participation organisationnelle
- 1.9.3. Gestion du changement

### 1.10. Les Nouvelles Entreprises Stratégiques

- 1.10.1. Les océans bleus
- 1.10.2. L'épuisement de l'amélioration incrémentale de la courbe de valeur
- 1.10.3. Entreprise à coût marginal nul

## Module 2. Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo

### 2.1. Secteur et chaîne de valeur

- 2.1.1. La valeur dans l'industrie 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 Storyline de Jeux Vidéo
- 2.2.3. Technologies applicables au développement de Jeux Vidéo

### 2.3. Fabricants de Consoles

- 2.3.1. Composants
- 2.3.2. Typologies et fabricants
- 2.3.3. Générations de consoles

### 2.4. Publishers

- 2.4.1. Sélection
- 2.4.2. Gestion du développement
- 2.4.3. Génération de Produits et de Services

### 2.5. Distributeurs

- 2.5.1. Acoords avec les distributeurs
- 2.5.2. Modèles de distribution
- 2.5.3. La logistique de distribution

### 2.6. 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 du *Gaming*
- 2.7.2. Marché
- 2.7.3. Tendances

### 2.8. Développeurs de *middleware*

- 2.8.1. *Middleware* dans l'industrie des jeux 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 text
- 2.9.3. Animateurs et illustrateurs

### 2.10. Les clubs professionnels de *esports*

- 2.10.1. Le secteur administratif
- 2.10.2. Le secteur sportif
- 2.10.3. Le secteur de la communication

**Module 3. Marketing Numérique et Transformation Numérique des Jeux Vidéo****3.1. Stratégie en 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 Digital

**3.2. Actifs Digitaux**

- 3.2.1. Architecture et Conception 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. Affichage et Publicité Programmatique
- 3.3.3. Digital TV

**3.4. Search**

- 3.4.1. Développement et mise en œuvre d'une Stratégie *Search*
- 3.4.2. SEO
- 3.4.3. SEM

**3.5. Social Media**

- 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. Génération de Content Marketing
- 3.6.3. Captation et gestion de *leads*

**3.7. Account Based Marketing**

- 3.7.1. Stratégie de Marketing B2B
- 3.7.2. *Decision Maker* et cartes de contacts
- 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 l'*email marketing*

**3.9. Automatisation du marketing**

- 3.9.1. *Marketing automation*
- 3.9.2. *Big data* et IA appliqués au Marketing
- 3.9.3. Principales solutions du *Marketing Automation*

**3.10. Métriques, KPI et ROI**

- 3.10.1. Principaux indicateurs clés de performance pour le marketing numérique
- 3.10.2. Solutions et outils de mesure
- 3.10.3. Calcul et suivi du rROI

**Module 4. Création d'une Entreprise de Jeux Vidéo****4.1. Entrepreneuriat**

- 4.1.1. Stratégie entrepreneuriale
- 4.1.2. Le projet sur l'esprit d'entreprise
- 4.1.3. Méthodologies agiles d'entrepreneuriat

**4.2. Innovations Technologiques dans les Jeux Vidéo**

- 4.2.1. Innovations dans les consoles et les périphériques
- 4.2.2. Innovation en *Motion Capture* et *Live Dealer*
- 4.2.3. Innovation en matière de graphisme et de logiciels

**4.3. Buisness Plan**

- 4.3.1. Segments et Proposition de Valeur
- 4.3.2. Processus, ressources et Partenariats Clés
- 4.3.3. Relations avec les Clients et Canaux d'Interaction

**4.4. Inversion**

- 4.4.1. Investissements dans l'Industrie des Jeux Vidéo
- 4.4.2. Aspects critiques pour la captation des investissements
- 4.4.3. Financiation *Startups*

**4.5. Finances**

- 4.5.1. Revenus et gains d'efficacité
- 4.5.2. Dépenses de Fonctionnement et d'Investissement
- 4.5.3. Le compte de résultat et le bilan

**4.6. Production de jeux vidéo**

- 4.6.1. Outils de Simulation de Production
- 4.6.2. Gestion de la Production Programmée
- 4.6.3. Gestion du Contrôle de la Production

**4.7. Gestion des Opérations**

- 4.7.1. Conception, Emplacement et Maintenance
- 4.7.2. Gestion de la Qualité
- 4.7.3. Gestion des Stocks et de la Chaîne d'Approvisionnement

**4.8. Nouveaux modèles de distribution en ligne**

- 4.8.1. Modèles de logistique en ligne
- 4.8.2. Livraison directe en ligne et SaaS
- 4.8.3. *Dropshipping*

**4.9. Durabilité**

- 4.9.1. Création de Valeur Durable
- 4.9.2. ESG (environnement, social et gouvernance)
- 4.9.3. La durabilité dans la stratégie

**4.10. Aspects juridiques**

- 4.10.1. Propriété Intellectuelle
- 4.10.2. Propriété Industrielle
- 4.10.3. RGPD

## Module 5. Gestion de projet

### 5.1. Cycle de vie d'un projet de jeu vidéo

- 5.1.1. Cycle de vie d'un projet de jeu vidéo
- 5.1.2. Phase de production et étapes finales
- 5.1.3. Phase de post-production

### 5.2. Projets de Jeux Vidéo

- 5.2.1. Genres
- 5.2.2. *Serious Games*
- 5.2.3. Sous-genres et nouveaux genres

### 5.3. Architecture d'un Projet de Jeu Vidéo

- 5.3.1. Architecture interne
- 5.3.2. Relation entre les éléments
- 5.3.3. Vision holistique des jeux vidéo

### 5.4. Les Jeux Vidéo

- 5.4.1. Aspects ludiques des Jeux Vidéo
- 5.4.2. Conception de Jeux Vidéo
- 5.4.3. Gamification

### 5.5. La Technique du Jeu Vidéo

- 5.5.1. Éléments internes
- 5.5.2. Moteurs de Jeux Vidéo
- 5.5.3. Influence de la Technique et du Marketing sur le Design

### 5.6. Conception, Lancement et Mise en Œuvre de Projets

- 5.6.1. Développement antérieur
- 5.6.2. Phases du Développement des Jeux Vidéo
- 5.6.3. Participation des consommateurs au développement

### 5.7. Gestion de l'Organisation d'un Projet de Jeux Vidéo

- 5.7.1. L'équipe de développement et *Publishers*
- 5.7.2. Équipe d'Opérations
- 5.7.3. Équipe de Ventes et Marketing

### 5.8. Manuels pour le développement de jeux vidéo

- 5.8.1. Manuel de Conception et de Technique des Jeux Vidéo
- 5.8.2. Manuel du Développeur de Jeux Vidéo
- 5.8.3. Manuel des Exigences et des Spécifications Techniques

### 5.9. Edition et commercialisation de jeux vidéo

- 5.9.1. Préparation *Kick Off* d'un Jeu Vidéo
- 5.9.2. Chaînes de Communication Numérique
- 5.9.3. *Delivery*, progrès et suivi du succès

### 5.10. Méthodologies agiles applicables aux Projets de Jeux Vidéo

- 5.10.1. *Design and Visual Thinking*
- 5.10.2. *Lean Startup*
- 5.10.3. *Scrum development and sales*

## Module 6. Innovation

### 6.1. Stratégie et innovation

- 6.1.1. L'innovation dans les Jeux vidéo
- 6.1.2. Gestion de l'Innovation dans les Jeux Vidéo
- 6.1.3. Modèles d'Innovation

### 6.2. Talent innovant

- 6.2.1. Mettre en œuvre la Culture de l'Innovation dans les organisations
- 6.2.2. Talent
- 6.2.3. Carte de la Culture de l'Innovation

### 6.3. Leadership et Gestion des Talents dans l'Economie Numérique

- 6.3.1. Cycle de vie des Talents
- 6.3.2. Recrutement générationnel
- 6.3.3. Rétention: *Engagement*, fidélisation, évangélistes

### 6.4. Modèles Économiques dans l'Innovation des Jeux Vidéo

- 6.4.1. Innovation dans les Modèles d'Entreprise
- 6.4.2. Outils d'Innovation Commerciale
- 6.4.3. *Business Model Navigator*

### 6.5. Gestion de Projets d'Innovation

- 6.5.1. Le Client et le Processus d'Innovation
- 6.5.2. Conception de la proposition de valeur
- 6.5.3. Organisations exponentielles

### 6.6. Les Méthodologies Agiles dans l'Innovation

- 6.6.1. Méthodologie *Design Thinking* et *Lean Startup*
- 6.6.2. Modèles de Gestion de Projet Agile: Kanban et Scrum
- 6.6.3. *Lean Canvas*

### 6.7. Gestion de la Validation de l'Innovation

- 6.7.1. Prototypage (PMV)
- 6.7.2. Validation du Client
- 6.7.3. Pivoter ou préserver

### 6.8. Innovation en cours

- 6.8.1. Possibilités d'Innovation dans les Processus
- 6.8.2. *Time-to-Market*, Réduction des tâches sans valeur ajoutée et Élimination des défauts
- 6.8.3. Outils méthodologiques pour l'Innovation de Processus

### 6.9. Technologie Perturbatrice

- 6.9.1. Technologies d'hybridation physique-numérique
- 6.9.2. Technologies de Communication et de Traitement des Données
- 6.9.3. Technologies d'Application de Gestion

### 6.10. Retour sur Investissement dans l'innovation

- 6.10.1. Stratégies de Monétisation des Actifs de Données et d'Innovation
- 6.10.2. Le ROI de l'Innovation. Approche générale
- 6.10.3. Entonnoir



**Module 7. Gestion Financière**
**7.1. Comptabilité**

- 7.1.1. Comptabilité
- 7.1.2. Comptes annuels et autres rapports
- 7.1.3. Immobilisations corporelles, immeubles de placement et immobilisations incorporelles

**7.2. Gestion Financière**

- 7.2.1. Instruments Financiers
- 7.2.2. Finance d'entreprise et gestion financière
- 7.2.3. Finance pour les entrepreneurs

**7.3. Analyse des états financiers**

- 7.3.1. Analyse des états financiers
- 7.3.2. Analyse des liquidités et de la solvabilité
- 7.3.3. Gestion de la Trésorerie

**7.4. Opérations financières**

- 7.4.1. Opérations financières
- 7.4.2. Gestion des investissements
- 7.4.3. Critères de choix de certains investissements

**7.5. Le Système Financier**

- 7.5.1. Le Système Financier
- 7.5.2. Structure et fonctionnement du système financier
- 7.5.3. Le marché des actions

**7.6. Contrôle de Gestion**

- 7.6.1. Contrôle de Gestion
- 7.6.2. Centres de Responsabilité
- 7.6.3. Systèmes de Coûts

**7.7. Le contrôle budgétaire.**

- 7.7.1. Le processus budgétaire
- 7.7.2. Organisation et gestion du budget
- 7.7.3. Le contrôle budgétaire.

**7.8. Gestion de la Trésorerie**

- 7.8.1. *Cash Management* et de trésorerie
- 7.8.2. Recouvrement de transactions commerciales
- 7.8.3. Paiement des transactions commerciales

**7.9. Finance d'Entreprises**

- 7.9.1. Avantages, inconvénients et implications de la dette
- 7.9.2. Choix de la structure du capital de l'entreprise
- 7.9.3. Changements dans la structure du capital

**7.10. Estimation de la Valeur de l'Entreprise**

- 7.10.1. Méthodes comptables et valeur commerciale
- 7.10.2. Actifs et dettes
- 7.10.3. Diagnostic de l'évaluation de l'entreprise et présentation aux investisseurs

**Module 8. Gestion Commerciale**
**8.1. Modèles d'organisation commerciale**

- 8.1.1. Le département commercial
- 8.1.2. Outils du département commercial
- 8.1.3. La force de vente

**8.2. Objectifs commerciaux**

- 8.2.1. Planification commerciale
- 8.2.2. Prévisions et budgets
- 8.2.3. Budget commercial

**8.3. Prévisions commerciales**

- 8.3.1. Rentabilité du département commercial
- 8.3.2. Prévisions des Ventes
- 8.3.3. Contrôle de l'Activité Commerciale

**8.4. Nouveaux Modèles Relationnels**

- 8.4.1. Le marketing dans les nouveaux Modèles Économiques
- 8.4.2. La personnalisation comme principal *Driver* de la relation *Clientèle*
- 8.4.3. Développer l'Expérience Client

**8.5. Vente Consultative**

- 8.5.1. Psychologie de la vente
- 8.5.2. Communication persuasive
- 8.5.3. Introduction et évolution des méthodes de vente

**8.6. Modalités de vente**

- 8.6.1. La vente retail ou B2C
- 8.6.2. Ventes externe B2B
- 8.6.3. Ventes en ligne

**8.7. Digital Social Selling**

- 8.7.1. *Social Selling*
- 8.7.2. L'attitude sociale: le travail en réseau
- 8.7.3. Processus d'acquisition de nouveaux clients à l'aide des *Social Media*

**8.8. Méthodologies de Digital Sales**

- 8.8.1. Principales méthodologies agiles dans la *Digital Sales*
- 8.8.2. Scrum Sales, Neat Selling, Snap Selling, Spin Selling
- 8.8.3. *Inbound Sales B2B* et *Account Based Marketing*

**8.9. Support Marketing dans la zone commerciale**

- 8.9.1. Gestion du marketing
- 8.9.2. La valeur du *marketing numérique* (B2C / B2B)
- 8.9.3. Gestion du Marketing Mix dans le domaine commercial

**8.10. Organisation et planification du travail du vendeur**

- 8.10.1. Zones et chemins de vente
- 8.10.2. Gestion du temps et des réunions
- 8.10.3. Analyse et prise de décision



**Module 9. Gestion eSports**

**9.1. L'industrie e-sport**

- 9.1.1. E-sport
- 9.1.2. Acteurs de L'industrie e-sport
- 9.1.3. Le modèle économique et le marché des esports électroniques

**9.2. La gestion des clubs d'esports**

- 9.2.1. L'importance des Club dans l'esports
- 9.2.2. Création de clubs
- 9.2.3. Administration et gestion des clubs d'esports

**9.3. La relation eGamers**

- 9.3.1. Le rôle du joueur
- 9.3.2. Habilités et compétences du joueur
- 9.3.3. Joueurs en tant qu'ambassadeurs de marque

**9.4. Les compétitions et évènements**

- 9.4.1. Le *Delivery* en eSports: compétitions et évènements
- 9.4.2. La gestion d'un évènement en championnat
- 9.4.3. Grands championnats locaux, régionaux, nationaux et mondiaux

**9.5. Gestion du parrainage dans les sports électroniques**

- 9.5.1. Gestion du Parrainage dans les E-sport
- 9.5.2. Types de Parrainage en eSports
- 9.5.3. L'accord de sponsoring des sports électroniques

**9.6. Gestion de la publicité dans les esports électroniques**

- 9.6.1. *Advergaming*: un nouveau format publicitaire
- 9.6.2. Le *Branded Content* en esports
- 9.6.3. LeSport comme Stratégie de Communication

**9.7. Marketing dans la gestion des esports**

- 9.7.1. La gestion du *Owned Media*
- 9.7.2. La gestion du *Paid Media*
- 9.7.3. Accent mis sur les *médias sociaux*

**9.8. Influencer Marketing**

- 9.8.1. *Marketing influencer*
- 9.8.2. La gestion de l'audience et son impact sur les esports
- 9.8.3. Modèles commerciaux dans le *marketing d'influence*

**9.9. Merchant**

- 9.9.1. La vente de services et de produits associés
- 9.9.2. Le *Merchandising*
- 9.9.3. Commerce électronique et *market places*

**9.10. Métriques et KPI du e-sport**

- 9.10.1. Métriques
- 9.10.2. Les indicateurs clés de progrès et de réussite
- 9.10.3. Carte stratégique des objectifs et des indicateurs

**Module 10. Leadership et Gestion des Talents****10.1. Affaires, Organisation et Ressources Humaines**

- 10.1.1. Organisation et structure organisationnelle
- 10.1.2. Gestion stratégique
- 10.1.3. Analyse et organisation du travail

**10.2. Gestion des Ressources Humaines dans l'entreprise**

- 10.2.1. Organisation en matière de ressources humaines
- 10.2.2. Canaux de recrutement
- 10.2.3. Nominations dans le secteur des Jeux Vidéo

**10.3. Leadership personnel et professionnel**

- 10.3.1. Leaders et processus de leadership
- 10.3.2. L'autorité de la communication
- 10.3.3. Négocier avec le succès et l'échec

**10.4. Gestion des Connaissances et Gestion des Talents**

- 10.4.1. Gestion stratégique des talents
- 10.4.2. Technologies appliquées à la gestion des ressources humaines
- 10.4.3. Modèles d'innovation dans le domaine des ressources humaines

**10.5. La Gestion des Connaissances comme clé de la croissance des entreprises**

- 10.5.1. Objectifs généraux de la gestion des connaissances
- 10.5.2. Structure des systèmes et des flux de gestion des connaissances
- 10.5.3. Processus de la gestion des connaissances

**10.6. Coaching et mentoring**

- 10.6.1. PNL
- 10.6.2. *Coaching et mentoring*
- 10.6.3. Processus

**10.7. Nouvelles formes de leadership dans les environnements VUCA**

- 10.7.1. Gestion du changement individuel
- 10.7.2. Gestion du changement organisationnel
- 10.7.3. Outils

**10.8. Gestion de la diversité**

- 10.8.1. Intégrer les Nouvelles Générations dans le Leadership
- 10.8.2. Leadership féminin
- 10.8.3. Management multiculturel

**10.9. Lider Coah**

- 10.9.1. Les compétences du leader *coach*
- 10.9.2. Feedback et *feedforward*
- 10.9.3. Reconnaissance

**10.10. Adaptation aux nouvelles technologies**

- 10.10.1. Attitude
- 10.10.2. Connaissance
- 10.10.3. Sécurité

07

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le 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 laisse de côté l'apprentissage linéaire conventionnel au profit des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui a prouvé son énorme efficacité, notamment dans les matières dont la mémorisation est essentielle”*



TECH Business School utilise l'Étude de Cas pour contextualiser tout le contenu.

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Notre programme vous prépare à relever les défis commerciaux dans des environnements incertains et à faire réussir votre entreprise.*





*Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Ce programme TECH est un parcours de formation intensif, créé de toutes pièces pour offrir aux managers des défis et des décisions commerciales au plus haut niveau, 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 commerciale la plus actuelle.



*Vous apprendrez, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, la résolution de situations complexes dans des environnements professionnels réels*

La méthode des cas est 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. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs 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 différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*Notre système en ligne vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps. Vous pourrez accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou mobile doté d'une connexion Internet.*

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 école de commerce est la seule école autorisée à employer cette méthode fructueuse. 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). C'est pourquoi nous combinons chacun de ces éléments de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. 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 avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre spécialisation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.*

D'après les 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 manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, 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, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant 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.



### Stages en compétences de gestion

Ceux-ci mèneront des activités visant à développer des compétences de gestion spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et les capacités dont un cadre supérieur a besoin dans le contexte de la mondialisation dans lequel nous vivons.



### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. 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 direction d'entreprise sur la scène internationale.



#### Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer 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 évaluées et réévaluées périodiquement tout au long du programme, par des activités et des exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



08

# Profil de nos étudiants

Ce Executive Mastère s'adresse à toutes les personnes issues du monde des affaires qui cherchent à améliorer leurs compétences en matière de gestion et à apprendre les techniques et stratégies nécessaires pour développer avec succès une entreprise de jeux vidéo. C'est pourquoi les étudiants de ce diplôme sont décrits comme des personnes entrepreneurantes, dotées de larges qualités professionnelles, mais prêtes à investir du temps pour améliorer leurs compétences professionnelles.





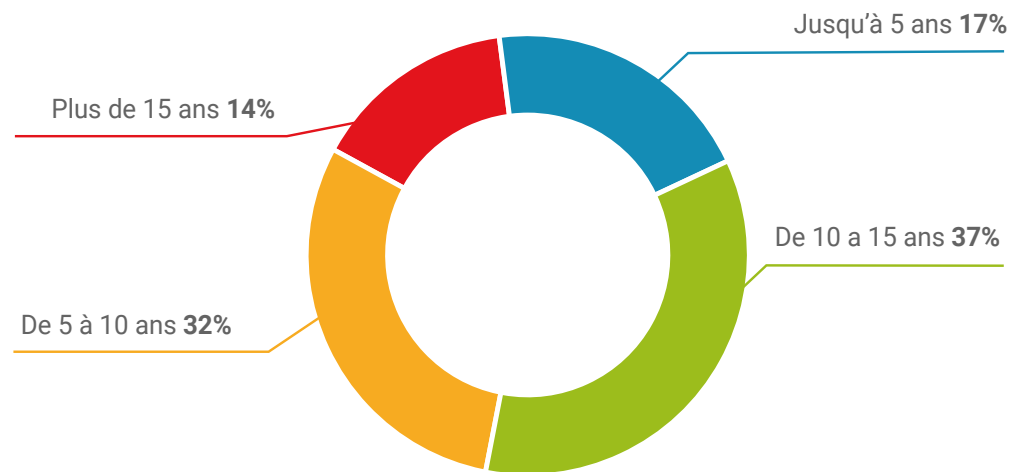
“

*Ce Executive Mastère est la solution à votre ambition de continuer à faire évoluer votre avenir professionnel”*

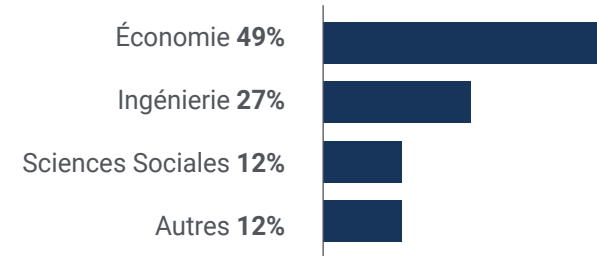
### Moyenne d'âge

Entre **35** et **45** ans

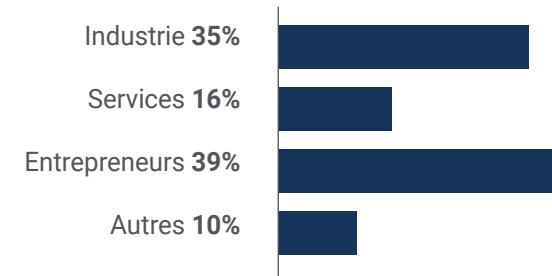
### Années d'expérience



### Formation

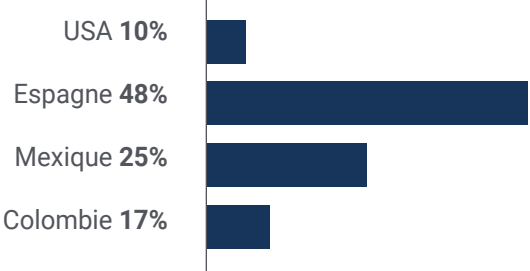


### Profil Académique



### Distribution géographique

---



## Roberto González

---

COO - Directeur Opérationnel

*"Cela faisait des années que je voulais créer ma propre société de jeux vidéo, mais je sentais que je n'étais pas prêt. Ce programme m'a non seulement donné les connaissances nécessaires pour créer ma propre entreprise, mais aussi la confiance nécessaire pour le faire. Je tiens également à souligner le grand soutien du personnel enseignant, qui était toujours disponible pour me guider"*



09

# Direction de la formation

Ce MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo est enseigné par une équipe ayant une grande expérience dans le domaine de la gestion et de la coordination opérationnelle des entreprises. Leur expérience professionnelle confère au diplôme un caractère pratique et réaliste, permettant aux étudiants d'acquérir auprès d'experts les compétences et les aptitudes nécessaires pour gérer une entreprise avec succès.



“

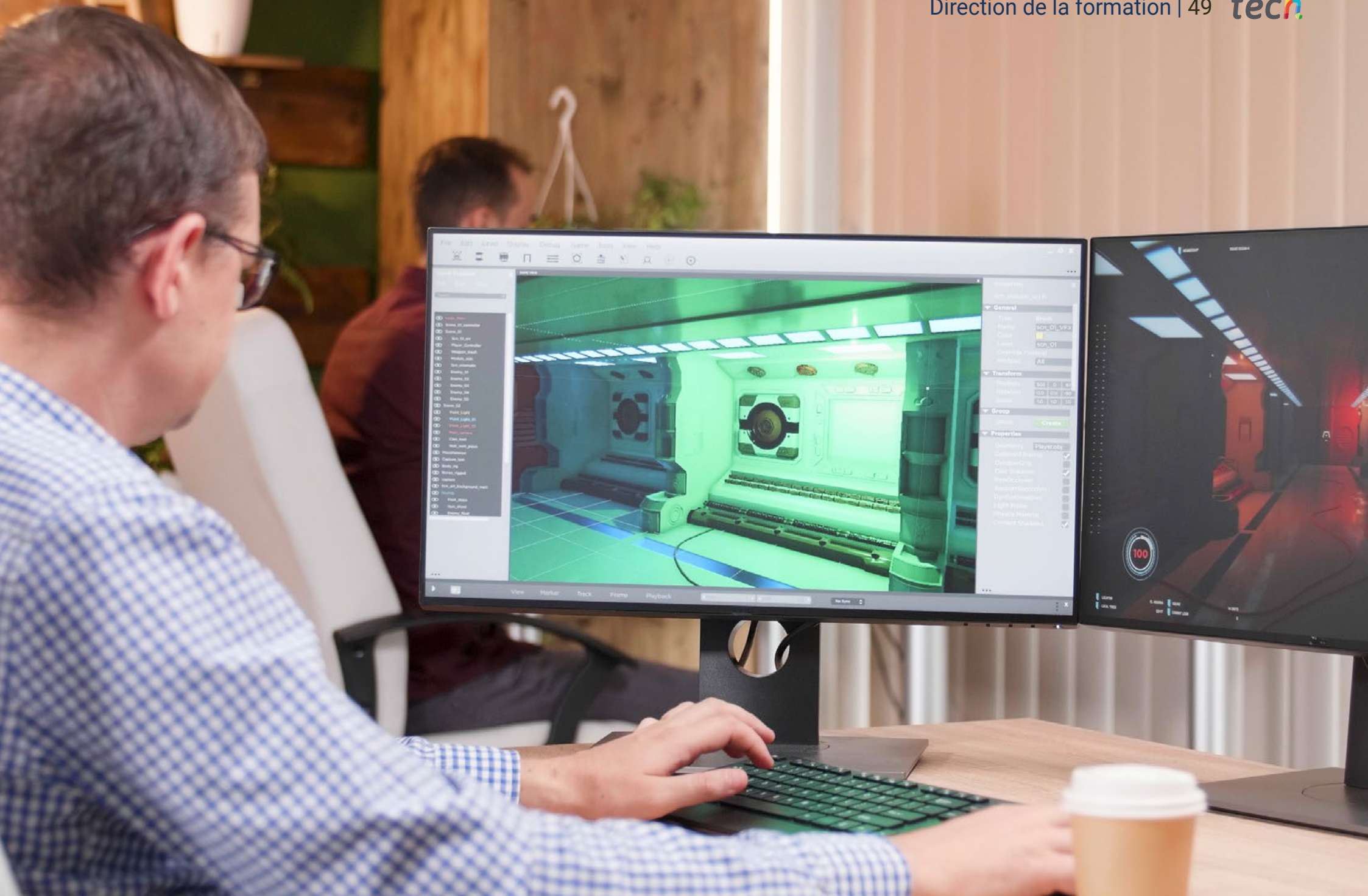
*Un corps enseignant de qualité pour  
former des professionnels qui recherchent  
l'excellence académique et professionnelle"*

## Direction



### **D. Moreno Campos, Daniel**

- ♦ Chief Operations Officer à Marshals
- ♦ Tuteur-Instructeur à Edix (UNIR)
- ♦ Certification de Product Owner - Professeur associé à l'ESIC Business & Marketing School
- ♦ Professeur à Boluda.com
- ♦ Project Manager Officer à Sum- The Sales Intelligence Company
- ♦ Content Manager à GroupM (WPP)





# 10

## Impact sur votre carrière

Bien que la situation financière actuelle ait rendu les options académiques difficiles pour de nombreux étudiants, ce diplôme est une occasion d'investir dans la qualité et un avenir garanti. Le programme proposé par TECH apportera un plus à la carrière professionnelle du diplômé, ce qui lui permettra non seulement d'élargir ses possibilités d'emploi grâce à un cursus plus complet, mais aussi de disposer des outils et des connaissances nécessaires pour développer avec succès tout projet de gestion qu'il propose.



“

*Grâce à ce programme, vous serez en mesure d'appliquer les techniques les plus efficaces et les plus innovantes à votre stratégie d'entreprise, ce qui vous permettra de réussir en tant que manager”*

## Êtes-vous prêt à faire le grand saut? Vous allez booster votre carrière professionnelle.

Le MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo est un programme intensif qui vous prépare à relever les défis et à prendre des décisions commerciales dans le domaine de la gestion commerciale des jeux vidéo. Son principal objectif est de favoriser votre épanouissement personnel et professionnel. Vous aider à réussir.

Si vous voulez vous améliorer, réaliser un changement positif au niveau professionnel et interagir avec les meilleurs, c'est l'endroit idéal pour vous.

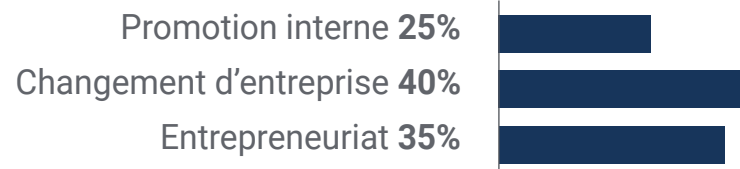
*Profitez de cette occasion pour apprendre des experts en gestion d'entreprise, leur expérience, leurs erreurs et leurs stratégies de réussite.*

*L'amélioration professionnelle liée à l'obtention de cette qualification apportera à votre revenu salarial une augmentation exponentielle.*

### Le moment du changement



### Type de changement





## Amélioration du salaire

---

La réalisation de ce programme se traduit par une augmentation de salaire de plus de **24,5%** pour nos stagiaires



11

# Bénéfices pour votre entreprise

Ce Executive Mastère fournit aux étudiants les clés pour développer avec succès une stratégie de gestion efficace, qui se traduit par un modèle d'entreprise guidé par un professionnel hautement qualifié et prêt à le mener au succès. En ce sens, l'entreprise découvrira de nouvelles opportunités commerciales qui lui permettront d'élargir son capital et d'investir avec plus de sécurité et de garantie dans des outils et des techniques à l'avant-garde du secteur des jeux vidéo.



“

*L'industrie du jeu vidéo continue de croître, souhaitez-vous que votre entreprise croisse aussi? Inscrivez-vous dès maintenant et commencez à emprunter la voie qui mènera votre modèle d'entreprise au sommet"*

Développer et retenir les talents dans les entreprises est le meilleur investissement à long terme.

01

### Accroître les talents et le capital intellectuel

Le professionnel apportera à l'entreprise de nouveaux concepts, stratégies et perspectives susceptibles d'entraîner des changements importants dans l'organisation.

---

02

### Conserver les cadres à haut potentiel et éviter la fuite des talents

Ce programme renforce le lien entre l'entreprise et le professionnel et ouvre de nouvelles perspectives d'évolution professionnelle au sein de l'entreprise.

03

### Former des agents du changement

Vous serez capable de prendre des décisions en période d'incertitude et de crise, aidant ainsi l'organisation à surmonter les obstacles.

---

04

### Des possibilités accrues d'expansion internationale

Grâce à ce programme, l'entreprise entrera en contact avec les principaux marchés de l'économie mondiale.

05

### Développement de projets propres

Le professionnel peut travailler sur un projet réel ou développer de nouveaux projets dans le domaine de la R+D ou du Business Development de son entreprise.

---

06

### Augmentation de la compétitivité

Ce Mastère dotera vos professionnelles des compétences nécessaires pour relever de nouveaux défis et faire progresser l'organisation.



# 12 Diplôme

Le MBA en Direction d'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 Executive Mastère délivré par TECH Université Technologique.



“

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

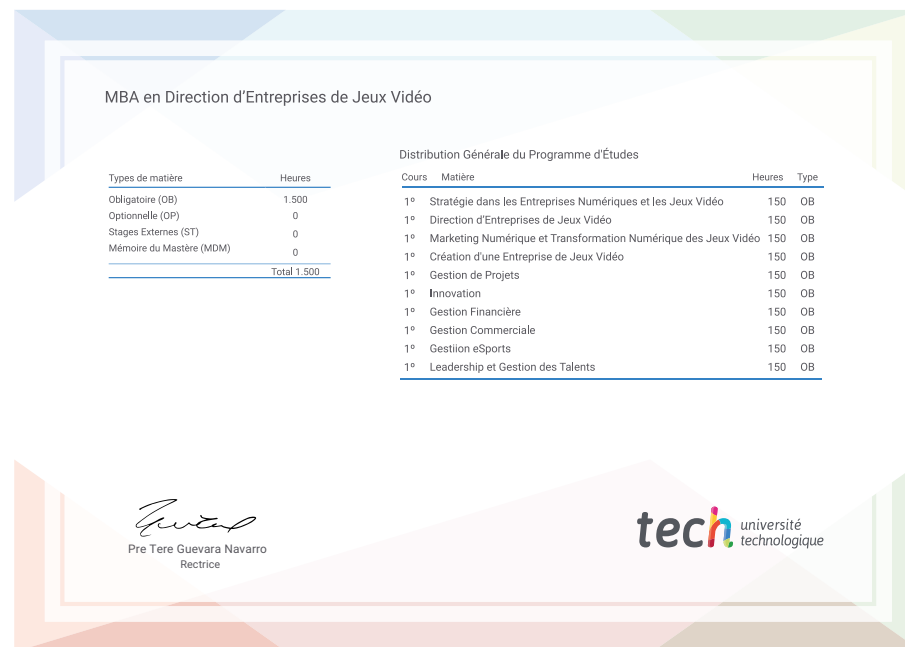


Ce **MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Executive Mastère en MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo**  
N.º d'Heures Officielles: **1.500 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.



## Executive Mastère

### MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo

Langue: Français

Modalité: En ligne

Durée: 12 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 1.500 h.

# Executive Mastère

## MBA en Direction d'Entreprises de Jeux Vidéo

