

Certificat

Entrepreneuriat dans les Industries Créatives



Certificat Entrepreneuriat dans les Industries Créatives

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

Accès au site: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/entrepreneuriat-industries-creatives

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

La création d'une entreprise dans le monde des jeux vidéo est souvent l'une des voies les plus populaires auprès des développeurs qui souhaitent créer leurs propres titres avec une liberté de création totale. Ce n'est pas une voie facile à suivre, car la création de jeux vidéo implique des délais et des coûts financiers qui, sans les bonnes connaissances, peuvent sembler inabordables ou irréalisables pour beaucoup. TECH a développé ce programme pour former ses étudiants à devenir des entrepreneurs efficaces, en leur fournissant une multitude d'outils pour faire face aux difficultés de financement, d'organisation et de communication de la marque, en étant capable de gérer tout aspect de l'entreprise avec solvabilité.





“

Le chemin du héros n'est pas facile, pas plus que celui de l'entrepreneur de jeux vidéo. Préparez-vous à suivre votre propre chemin et à vivre l'aventure du développement du jeu de vos rêves grâce à ce Certificat TECH"

De grands titres indépendants comme Undertale ou Cuphead sont nés des efforts de leurs créateurs pour porter leurs idées sur les écrans numériques de millions de foyers, s'aventurant avec succès sur un marché difficile d'accès et très concurrentiel.

Grâce à leur talent et à leur ingéniosité, ces créateurs ont fait de leurs œuvres un triomphe sans précédent dans le secteur, générant une énorme base de fans et inspirant de nombreux autres créateurs à poursuivre le succès en suivant la voie de l'entrepreneuriat.

Étant donné que l'esprit d'entreprise n'est pas une tâche facile, quel que soit le domaine, et encore moins dans le domaine des jeux vidéo, TECH a développé ce Certificat en Entrepreneuriat dans les Industries Créatives, avec lequel les professionnels de ce domaine peuvent obtenir les piliers fondamentaux sur lesquels soutenir leurs futurs projets.

L'étudiant apprendra les valeurs du leadership personnel, la génération d'idées créatives dans le domaine des jeux vidéo, le développement de modèles d'affaires viables et les opportunités commerciales à poursuivre afin d'établir des projets et de les rendre économiquement durables.

Ce **Certificat en Entrepreneuriat dans les Industries Créatives** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Comprendre l'importance de la créativité dans le monde du design et comment celle-ci peut être transférée à des projets entrepreneuriaux
- ◆ Aider les étudiants à acquérir les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel et l'orienter vers l'entrepreneuriat
- ◆ Étudier les outils utilisés pour analyser la réalité économique, sociale et culturelle dans laquelle se développe l'industrie créative moderne
- ◆ Permettre aux étudiants d'actualiser leurs connaissances de manière autonome et progressive
- ◆ Apprendre à gérer le processus de création et de mise en œuvre d'idées nouvelles sur des sujets spécifiques
- ◆ Résoudre des problèmes dans un environnement d'entrepreneuriat créatif et innovant



Si vous voulez imiter le succès de Toby Fox, vous devez d'abord savoir comment commencer votre parcours entrepreneurial dans le monde des jeux vidéo"

“

Vous apprendrez à diriger des équipes de développement de toutes sortes, avec des compétences de leadership innovantes adaptées au domaine des jeux vidéo”

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

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

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous pourrez développer des jeux avec toute la liberté dont vous avez besoin pour exploiter pleinement vos idées.

C'est l'occasion d'apprendre tout ce dont vous avez besoin pour réussir dans le monde des jeux vidéo avec vos propres créations.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce diplôme est de fournir aux étudiants tous les outils et compétences nécessaires pour pouvoir planifier et mener à bien un projet entrepreneurial réussi dans le domaine des jeux vidéo. À cette fin, TECH a élaboré une série de lignes directrices et d'objectifs afin de garantir que l'étudiant recevra la meilleure instruction en matière d'entrepreneuriat, soutenue par le professionnalisme du personnel enseignant.





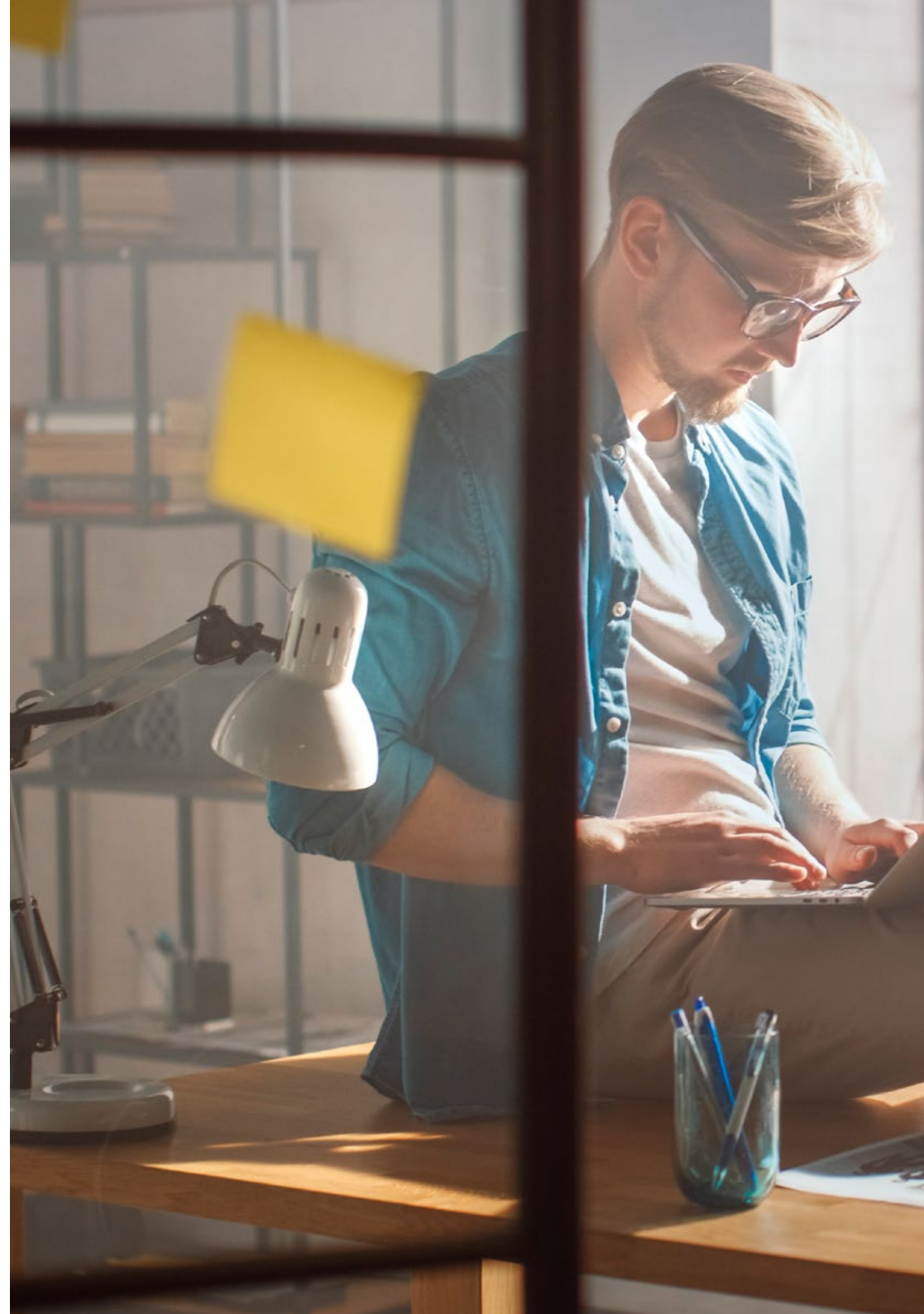
“

La réalité virtuelle, les jeux multiplateformes, la prochaine grande nouveauté dans le domaine des jeux mobiles, etc. C'est vous qui fixerez les limites et définirez les objectifs"



Objectifs généraux

- ◆ Acquérir et comprendre des connaissances utiles aux étudiants, en leur fournissant des compétences pour le développement et l'application d'idées originales dans leur travail personnel et professionnel
- ◆ Former les étudiants à l'application des méthodologies actuelles dans l'environnement créatif afin d'innover et de se démarquer
- ◆ Aider les étudiants à acquérir les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel dans des environnements commerciaux et entrepreneuriaux
- ◆ Acquérir des compétences en matière d'organisation et de planification permettant de gérer des entreprises créatives
- ◆ Acquisition des compétences en matière d'études de marché, de vision stratégique, de méthodologies numériques et de co-création
- ◆ Capacité à organiser et à planifier les tâches et à tirer le meilleur parti des ressources disponibles pour les réaliser dans des délais précis





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître le projet entrepreneurial, ses cycles de vie et le profil de l'entrepreneur
- ◆ Approfondir la génération d'idées dans l'industrie créative avec les techniques de *Brainstorming* et *Drawstorming*, entre autres
- ◆ Étudier les marchés culturels, les niches potentielles pour l'entreprise de design
- ◆ Savoir comment construire une marque personnelle et développer un plan marketing autour de celle-ci

“

Le secteur des jeux vidéo vous offre une excellente occasion de développer tout votre potentiel artistique et créatif, sans les contraintes des grandes entreprises”

03

Direction de la formation

Les professionnels en charge du développement de ce diplôme TECH ont une connaissance approfondie de tout ce qui est nécessaire pour pouvoir mener à bien des projets entrepreneuriaux. S'étant engagé dans le domaine de la création, l'étudiant est assuré de recevoir une formation soutenue par l'expérience personnelle de ses professeurs, qui ont versé dans le support pédagogique toutes leurs meilleures connaissances et conseils pour réussir des projets entrepreneuriaux de toute nature.



“

Vous serez soutenu par le meilleur corps enseignant possible, qui vous guidera sur le chemin de l'entrepreneuriat à l'aide de cas réels et pratiques”

Directeur invité international

S. Mark Young est un expert de renommée internationale qui a concentré ses recherches sur l'Industrie du Divertissement. Ses conclusions ont été récompensées à de nombreuses reprises, notamment par le Prix 2020 pour l'Ensemble de sa carrière en Comptabilité et Gestion, décerné par la Société Américaine de Comptabilité (American Accounting Association). Il a également reçu trois prix pour sa contribution à la littérature académique dans ces domaines.

L'une des étapes les plus importantes de sa carrière a été la publication de l'étude "Narcissism and Celebrities", en collaboration avec le Dr Drew Pinsky. Ce texte rassemble des données directes sur des personnalités célèbres du Cinéma et de la Télévision. En outre, dans cet article, qui deviendra plus tard un livre à succès, l'expert analyse les comportements narcissiques des stars du cinéma et la façon dont ils sont devenus normalisés dans les médias modernes. Dans le même temps, l'impact de ces comportements sur la jeunesse contemporaine a été abordé.

Tout au long de sa vie professionnelle, Young s'est également intéressé à l'organisation et à l'orientation de l'industrie cinématographique. Il a notamment étudié des modèles permettant de prédire le succès des grands films au box-office. Il a également contribué à la comptabilité par activités et à la conception de systèmes de contrôle. En particulier, son influence sur la mise en œuvre d'une gestion efficace basée sur la Balanced Scorecard est bien connue.

Le travail universitaire a également marqué sa vie professionnelle, et il a été élu à la Chaire de Recherche George Bozanic et Holman G. Hurt en Affaires Sportives et Divertissantes. Il a également enseigné et participé à des programmes d'études liés à la Comptabilité, au Journalisme et à la Communication. Parallèlement, ses études de premier et de deuxième cycle l'ont mené dans de prestigieuses universités américaines telles que Pittsburgh et l'Ohio.



Dr. Young, S. Mark

- ♦ Directeur de la Chaire George Bozanic et Holman G. Hurt sur les Affaires du Sport et du Divertissement
- ♦ Historien Officiel de l'Équipe Masculine de Tennis de l'Université de Californie du Sud
- ♦ Chercheur académique spécialisé dans le Développement de Modèles Prédicatifs pour l'Industrie Cinématographique
- ♦ Co-auteur du livre "Narcissism and Celebrities"
- ♦ Doctorat en Sciences Comptables de l'Université de Pittsburgh
- ♦ Master en Comptabilité de l'Ohio State University
- ♦ Licence en Sciences Économiques de l'Oberlin College
- ♦ Membre du Centre pour l'Excellence dans l'Enseignement

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



Dr Velar, Marga

- ◆ Directrice du marketing d'Entreprise chez SGN Group (New York)
- ◆ Directrice de Forefashion Lab
- ◆ Professeur au Centre Universitaire Villanueva, à l'ISEM Fashion Business School et à la faculté de Communication de l'Université de Navarre
- ◆ Doctorat en communication de l'Université Carlos III de Madrid
- ◆ Diplôme en Communication Audiovisuelle et diplôme en Communication et Gestion de la Mode du Centre Universitaire Villanueva, Université Complutense
- ◆ MBA en Gestion des Affaires de la Mode par l'ISEM Fashion Business School



04

Structure et contenu

Le contenu de ce diplôme en entrepreneuriat dans les industries créatives de TECH couvre les questions fondamentales de l'entrepreneuriat. Entre autres connaissances, les étudiants apprendront des compétences de leadership, la conception de propositions de valeur, des outils pour générer des idées, des méthodes de travail en équipe et la présentation de projets à des investisseurs potentiels avec un soutien financier. Tout cela est soutenu par une grande quantité de support audiovisuel qui facilitera l'acquisition de compétences pour l'étudiant.





“

Le support pédagogique fourni dans ce Certificat est de la plus haute qualité, vous garantissant l'accès au meilleur enseignement possible"

Module 1. Entrepreneuriat dans les Industries Créatives

- 1.1. Le projet entrepreneurial
 - 1.1.1. Entrepreneuriat, types et cycle de vie
 - 1.1.2. Profil de l'entrepreneur
 - 1.1.3. Sujets d'intérêt pour l'esprit d'entreprise
- 1.2. Leadership personnel
 - 1.2.1. Conscience de soi
 - 1.2.2. Compétences entrepreneuriales
 - 1.2.3. Développement des compétences et des capacités de leadership entrepreneurial
- 1.3. Identification des possibilités d'innovation et d'entrepreneuriat
 - 1.3.1. Analyse des mégatendances et des forces concurrentielles
 - 1.3.2. Comportement des consommateurs et estimation de la demande
 - 1.3.3. Évaluation de l'opportunité commerciale
- 1.4. Génération d'idées commerciales dans l'industrie créative
 - 1.4.1. Outils pour la génération d'idées: *Brainstorming*, cartes mentales, *drawstorming*, etc
 - 1.4.2. Conception de la proposition de valeur: Canvas, 5 w
 - 1.4.3. Élaboration de la proposition de valeur
- 1.5. Prototypage et validation
 - 1.5.1. Développement de prototypes
 - 1.5.2. Validation
 - 1.5.3. Ajustements du prototypage
- 1.6. Conception du modèle commercial
 - 1.6.1. Le modèle d'entreprise
 - 1.6.2. Méthodologies pour la création de modèles d'entreprise
 - 1.6.3. Conception du modèle commercial de l'idée proposée
- 1.7. Direction de l'équipe
 - 1.7.1. Profils d'équipe en fonction des tempéraments et de la personnalité
 - 1.7.2. Compétences de chef d'équipe
 - 1.7.3. Méthodes de travail en équipe
- 1.8. Marchés culturels
 - 1.8.1. Nature des marchés culturels
 - 1.8.2. Types de marchés culturels
 - 1.8.3. Identification des marchés culturels locaux
- 1.9. Plan marketing et *Branding* personnel
 - 1.9.1. Projection du projet personnel et entrepreneurial
 - 1.9.2. Plan stratégique à court et moyen terme
 - 1.9.3. Variables pour mesurer le succès
- 1.10. Pitch de vente
 - 1.10.1. Présentation du projet aux investisseurs
 - 1.10.2. Présentation du projet aux investisseurs
 - 1.10.3. Développer des compétences de communication efficaces



Si vous souhaitez porter votre carrière au plus haut niveau, TECH vous offre les meilleurs outils pour faire de vos rêves une réalité"



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***.





“

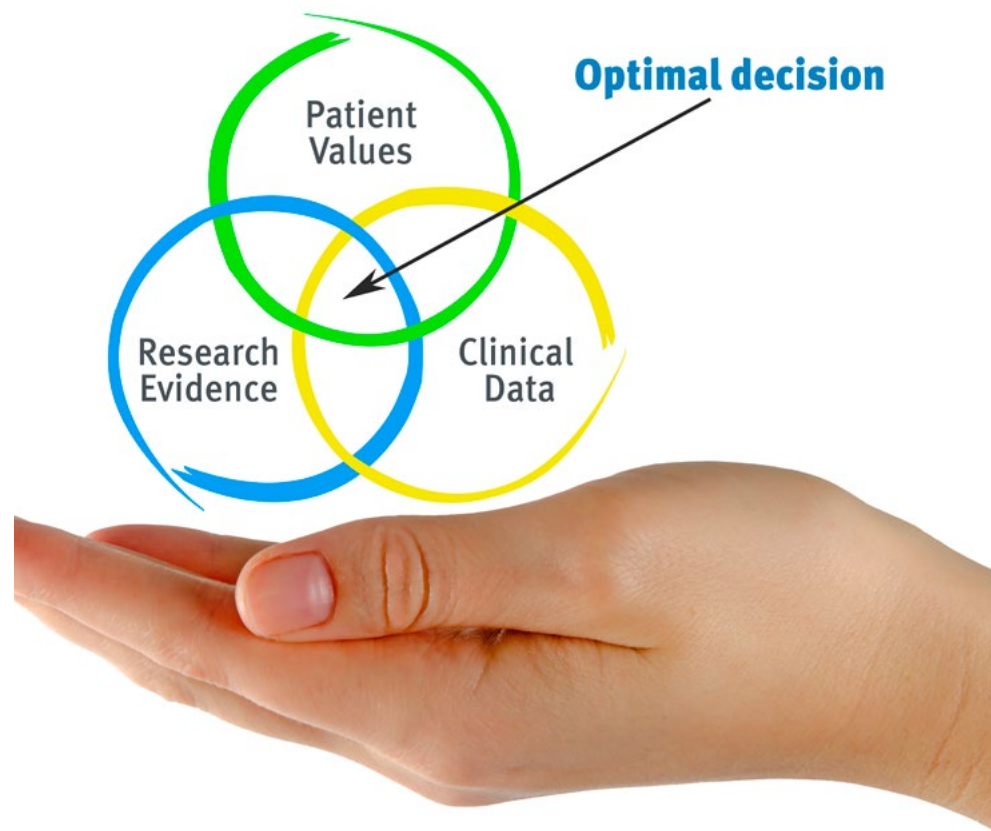
Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

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.



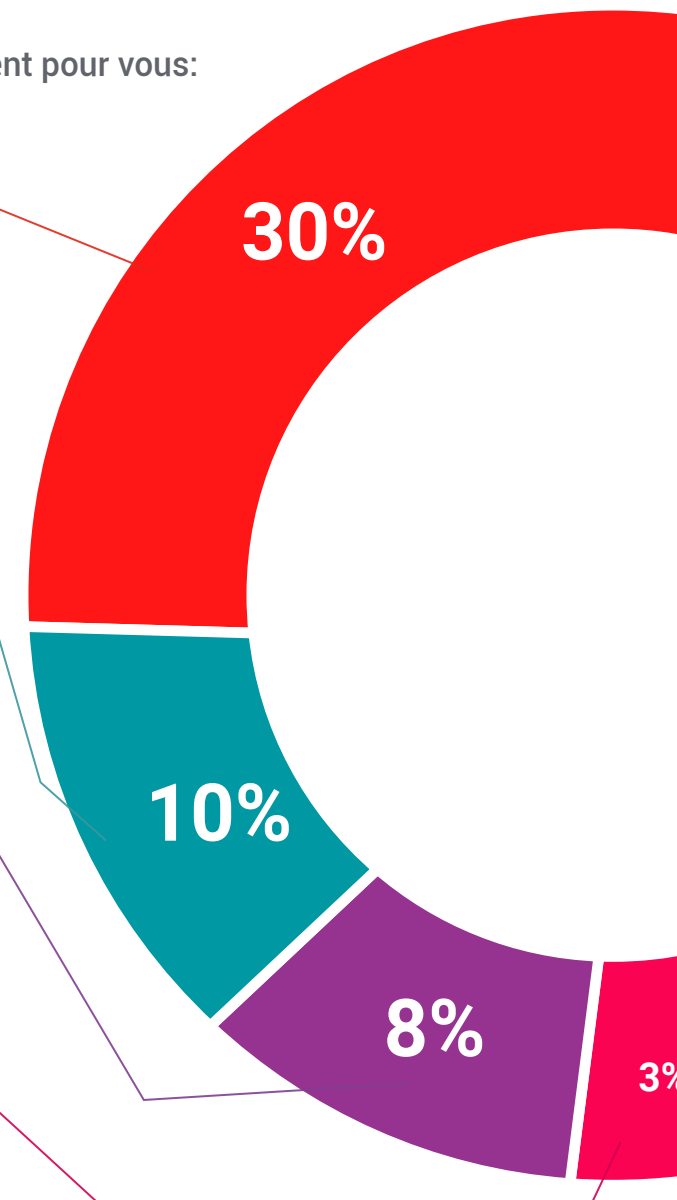
Pratique des aptitudes et des compétences

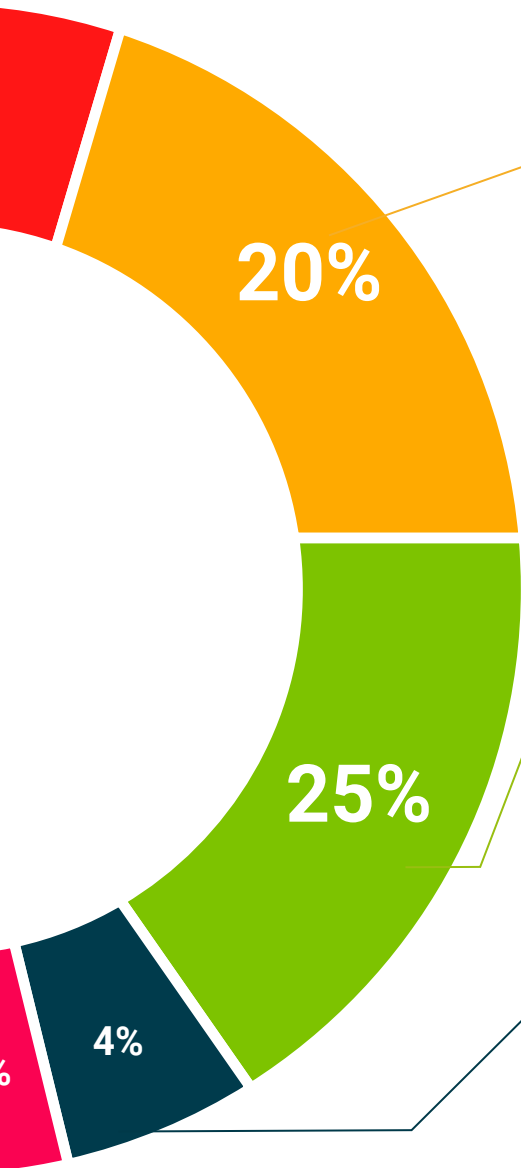
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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 en Entrepreneuriat dans les Industries Créatives vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat en Entrepreneuriat dans les Industries Créatives** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat en Entrepreneuriat dans les Industries Créatives**

N.º d'heures Officielles: **150 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
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat
Entrepreneuriat dans
les Industries Créatives

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

Certificat

Entrepreneuriat dans les Industries Créatives

