

Certificat

Gestion des Projets  
de Jeux Vidéo



**tech** universit   
technologique

## Certificat Gestion de Projets de Jeux Vid o

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: [www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/gestion-projets-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/gestion-projets-jeux-video)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 16*

05

Méthodologie

---

*page 20*

06

Diplôme

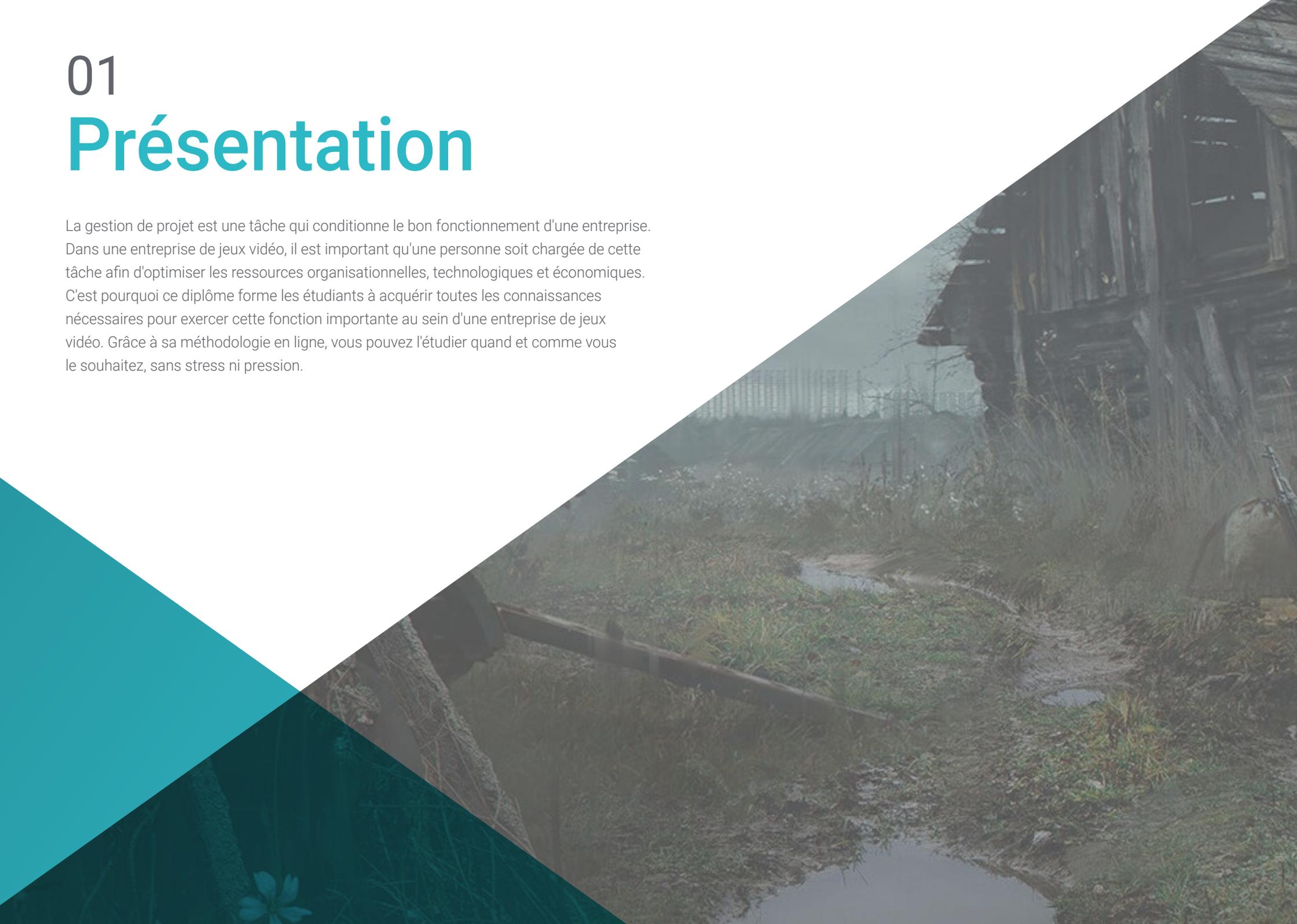
---

*page 28*

# 01

# Présentation

La gestion de projet est une tâche qui conditionne le bon fonctionnement d'une entreprise. Dans une entreprise de jeux vidéo, il est important qu'une personne soit chargée de cette tâche afin d'optimiser les ressources organisationnelles, technologiques et économiques. C'est pourquoi ce diplôme forme les étudiants à acquérir toutes les connaissances nécessaires pour exercer cette fonction importante au sein d'une entreprise de jeux vidéo. Grâce à sa méthodologie en ligne, vous pouvez l'étudier quand et comme vous le souhaitez, sans stress ni pression.





“

*Découvrez comment appliquer correctement les techniques, les ressources et les lignes directrices pour la bonne gestion d'un projet de jeu vidéo"*

Les entreprises qui se consacrent à la création de jeux numériques pour des publics de tous âges sont de plus en plus nombreuses. Mais il ne faut pas oublier que certains aspects doivent être pris en compte si l'on veut que son projet brille sur le marché. C'est pourquoi il est important d'avoir au sein de l'entreprise une personne chargée de gérer les projets de jeux vidéo.

Les principales fonctions du chef de projet vont de la connaissance des phases de conception, de lancement et d'exécution du jeu à la préparation de manuels pour le développement du jeu. Le chef de projet est également responsable du Marketing et de la publication du produit. À première vue, cela peut sembler compliqué, mais ce programme résume en un seul module toutes les connaissances nécessaires à l'accomplissement de ces tâches.

Pour cette raison, une équipe pédagogique composée de professionnels ayant une expérience de ce type de tâches au sein d'entreprises de jeux vidéo a développé un programme complet qui n'omet aucun aspect à prendre en compte pour une bonne évolution professionnelle.

TECH a également pensé à tout. En plus d'offrir aux étudiants la possibilité d'étudier ce diplôme depuis n'importe où dans le monde grâce à sa méthodologie en ligne, il comprend des techniques d'enseignement qui se sont avérées très efficaces. La méthodologie du *Relearning*, qui consiste en une répétition de 8 à 16 fois des concepts clés par l'enseignant pour s'assurer que les connaissances nécessaires soient acquises, en est un exemple.

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

- ◆ L'utilisation d'études de cas pour rendre l'apprentissage plus pratique
- ◆ Les contenus spécialisés sur le développement et l'animation de jeux vidéo
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travaux de réflexion individuels
- ◆ La disponibilité de l'accès aux contenus à partir de tout appareil fixe ou portable avec connexion internet



*Les enseignants de ce diplôme sélectionnent les concepts les plus importants de chaque matière pour vous les présenter sous forme d'éléments multimédias interactifs. Les études scientifiques ont montré que cela améliore l'acquisition des connaissances"*

“

*Plus vous pratiquerez, plus vite vous serez en mesure de développer les compétences nécessaires. À TECH Université Technologique, nous y parvenons en suivant le modèle de compétences de Miller, qui consiste en un apprentissage immersif dans chaque matière"*

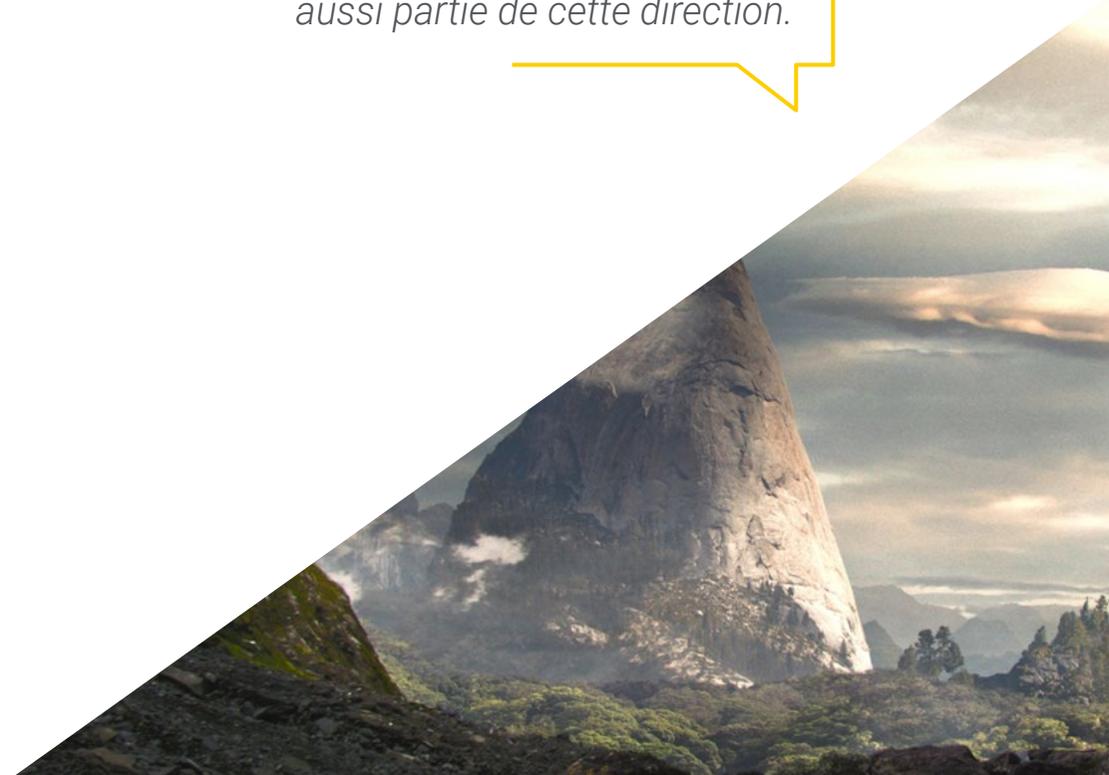
Le programme comprend un corps enseignant, formé de professionnels du domaine, qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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

La conception de ce programme est 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 programme universitaire. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

*Une partie du processus consiste à gérer correctement la publication et le Marketing du jeu vidéo que l'entreprise souhaite lancer.*

*La gestion des ressources est fondamentale dans toute entreprise. À l'issue de ce diplôme, vous ferez aussi partie de cette direction.*



# 02 Objectifs

Grâce à des objectifs à la fois spécifiques et généraux, l'étudiant sera en mesure de les atteindre avec succès à l'issue de ce diplôme. Tous visent la prospérité de l'entreprise, à travers des notions qui mettent l'accent sur les besoins de la gestion de projets qui alimentent la croissance de l'entreprise.





Devil May Cry 5

XBOX ONE



“

*Découvrez la classification des jeux vidéo qui a un impact direct sur le développement du projet”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Comprendre et concevoir des projets de jeux vidéo
- ◆ Acquérir une connaissance approfondie de l'impact sur la gestion de projet et l'animation d'équipe





## Objectif spécifique

---

- ◆ Connaître en détail le fonctionnement et la Gestion de Projets

“

*Une bonne gestion commence par de bonnes bases, qui seront les connaissances que vous acquerrez grâce à ce Certificat”*

03

# Direction de la formation

Les professeurs chargés d'enseigner ce diplôme sont hautement qualifiés. Les enseignants sont conscients des besoins du marché grâce à leur expérience dans le domaine. Par conséquent, ces programmes prépareront l'étudiant à exceller dans le secteur et à développer son activité professionnelle de manière optimale.



“

*Grâce à l'équipe enseignante de ce diplôme, vous améliorerez votre carrière professionnelle et vous pourrez postuler à des postes plus spécialisés et à responsabilité"*

## Direction



### M. Moreno Campos, Daniel

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



# 04

## Structure et contenu

A travers un module composé de 10 thèmes, les étudiants trouveront tous les concepts nécessaires pour acquérir les connaissances dont ils auront besoin pour développer avec succès leur carrière professionnelle. Les méthodologies agiles, la casuistique du cycle de vie d'un jeu vidéo ou la manière dont les différentes techniques doivent être appliquées sont quelques-unes des choses que le diplômé apprendra. Cela se fera par le biais de techniques pédagogiques ayant un taux de réussite élevé dans leur apprentissage.





“

*Le programme d'études que nous avons élaboré contient toutes les ressources nécessaires pour rendre votre apprentissage agréable et profitable"*

## Module 1. Gestion de projets

- 1.1. Cycle de vie d'un projet de jeu vidéo
  - 1.1.1. Phase de conception et de préproduction
  - 1.1.2. Phase de production et phases finales
  - 1.1.3. Phase de post-production
- 1.2. Projets de jeux vidéo
  - 1.2.1. Genres
  - 1.2.2. *Serious Games*
  - 1.2.3. Sous-genres et nouveaux genres
- 1.3. Architecture d'un projet de jeux vidéo
  - 1.3.1. Architecture interne
  - 1.3.2. Relations entre les éléments
  - 1.3.3. Vision holistique du jeu vidéo
- 1.4. Les jeux vidéo
  - 1.4.1. Aspects ludiques des jeux vidéo
  - 1.4.2. Conception des jeux vidéo
  - 1.4.3. Gamification
- 1.5. La technique des jeux vidéo
  - 1.5.1. Éléments internes
  - 1.5.2. Moteurs de jeux vidéo
  - 1.5.3. Influence de la technique et du Marketing sur la conception
- 1.6. Conception, lancement et exécution de projets
  - 1.6.1. Développement préliminaire
  - 1.6.2. Phases de développement d'un jeu vidéo
  - 1.6.3. Participation des consommateurs au développement
- 1.7. Gestion de l'organisation d'un projet de jeu vidéo
  - 1.7.1. L'équipe de développement et *Publisher*
  - 1.7.2. L'équipe d'exploitation
  - 1.7.3. Équipe de vente et Marketing



- 1.8. Manuels pour le développement de jeux vidéo
  - 1.8.1. Manuel de conception et de technique des jeux vidéo
  - 1.8.2. Manuel du développeur de jeux vidéo
  - 1.8.3. Manuel des exigences et des spécifications techniques
- 1.9. Édition et Marketing des jeux vidéo
  - 1.9.1. Préparation du *Kick Off* du jeu vidéo
  - 1.9.2. Canaux de communication numérique
  - 1.9.3. *Delivery*, progression et suivi du succès
- 1.10. Méthodologies agiles applicables aux projets de jeux vidéo
  - 1.10.1. *Design and Visual Thinking*
  - 1.10.2. *Lean Startup*
  - 1.10.3. *Scrum Development and Sales*

“

*Créé par des professionnels pour de futurs experts en Gestion des Projets de Jeux Vidéo”*

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



“

*Complétez ce programme et recevez  
votre diplôme sans avoir à vous soucier  
des déplacements ou des démarches  
administratives inutiles”*

Ce **Certificat en Gestion des Projets de Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** 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 Gestion des Projets de Jeux Vidéo**

N.º 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.



**Certificat**  
Gestion de Projets  
de Jeux Vidéo

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

# Certificat

## Gestion de Projets de Jeux Vidéo

