

# Certificat Industries Créatives





## Certificat 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 web: [www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/industries-creatives](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/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

Les Industries Créatives ont une grande importance dans la société d'aujourd'hui en raison de leur influence culturelle et même économique sur de nombreux marchés. Si l'on se concentre sur l'industrie des jeux vidéo, cet impact est encore plus important, car il s'agit d'un secteur qui brasse des milliards de dollars chaque année. Ceci étant, il est essentiel de connaître les tenants et aboutissants de l'industrie du jeu vidéo en tant que secteur créatif. C'est pourquoi TECH a développé le Certificat suivant, qui enseigne aux étudiants toute la réalité de l'industrie créative actuelle, leur fournissant ainsi une vision globale du secteur.





“

*Pour comprendre le succès des jeux vidéo, il faut d'abord comprendre l'influence de l'industrie créative sur la société. Apprenez-le grâce à ce Certificat TECH”*

En tant qu'industrie de plusieurs millions de dollars, le pouvoir des jeux vidéo d'influencer de multiples aspects de la société est énorme. Sur le plan économique, il s'agit d'un secteur offrant de nombreuses possibilités d'emploi et de grandes opportunités de croissance, tandis que sur le plan culturel, certains jeux vidéo sont capables d'influencer les tendances et les modes de la société elle-même.

Dans ces conditions, il est essentiel pour tout professionnel du secteur des jeux vidéo de savoir comment il a atteint ce niveau de pertinence. Grâce à une étude détaillée de l'impact des industries créatives sur l'environnement qui les entoure, le succès des jeux vidéo au niveau international peut être véritablement compris.

TECH a développé cette qualification pour répondre aux besoins des professionnels du secteur des jeux vidéo qui, grâce à ce Certificat en Industries Créatives, pourront avoir une vision plus globale et une compréhension plus complète du succès des jeux vidéo.

En outre, les étudiants ont l'avantage de pouvoir suivre ce cours à leur propre rythme, puisqu'ils n'ont pas besoin d'assister à des cours ou à un centre physique. Tout le support didactique peut être téléchargé pendant toute la durée du programme, ce qui permet aux étudiants de créer leur propre programme d'étude adapté à leurs besoins personnels et professionnels.

Ce **Certificat en Industries Créatives** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en gestion et gestion d'entreprise créatives
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du cours fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes en travail créatif en entreprise des jeux vidéo
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Grâce à une compréhension approfondie des industries créatives, vous serez en mesure de devancer les demandes du marché et de générer des titres très performants”*

“

*Vous serez en mesure de connaître et de comprendre tous les aspects de la société sur lesquels votre travail aura une incidence, en étant capable de vous adapter aux circonstances changeantes du marché”*

*Ce Certificat vous permet de prendre un bon départ dans votre carrière dans le monde 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.



# 02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat en Industries Créatives à TECH est d'enseigner aux étudiants la réalité complète de l'industrie du jeu vidéo et son impact sur la réalité sociale actuelle. Grâce à diverses matières qui analysent tous les aspects de l'Industrie Créative, l'étudiant acquerra une série de connaissances essentielles pour travailler et même diriger des équipes dans le domaine des jeux vidéo.





“

*Ce Certificat en Industries Créatives est une bonne opportunité d'acquérir des connaissances essentielles qui vous aideront dans votre parcours dans l'industrie des jeux vidéo”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Offrir des connaissances utiles pour la spécialisation des étudiants, en leur fournissant des compétences pour le développement et l'application d'idées originales dans leur travail personnel et professionnel
- ◆ Comprendre comment la créativité et l'innovation sont devenues les moteurs de l'économie
- ◆ Résoudre problèmes dans des environnements nouveaux et dans des contextes interdisciplinaires dans le domaine de la gestion de la créativité
- ◆ Intégrer ses propres connaissances à celles des autres, en portant des jugements éclairés et en raisonnant sur la base des informations disponibles dans chaque cas
- ◆ Savoir gérer le processus de création et de mise en œuvre d'idées nouvelles sur un sujet donné
- ◆ Acquérir des connaissances spécifiques pour la gestion des entreprises et des organisations dans le nouveau contexte des industries créatives
- ◆ Posséder les outils nécessaires pour analyser les réalités économiques, sociales et culturelles dans lesquelles les industries créatives se développent et se transforment aujourd'hui
- ◆ Acquérir les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel dans des environnements commerciaux et entrepreneuriaux
- ◆ Obtenir des connaissances pour gérer les entreprises et les organisations dans le nouveau contexte des Industries Créatives
- ◆ Organiser et planifier les tâches en utilisant les ressources disponibles afin de les réaliser dans des délais précis
- ◆ Utiliser nouvelles technologies de l'information et de la communication comme outils de Formation et d'échange d'expériences dans le domaine d'étude
- ◆ Développer des compétences en communication, tant à l'écrit qu'à l'oral, ainsi que faire des présentations professionnelles efficaces dans la pratique quotidienne
- ◆ Acquérir des compétences en matière d'études de marché, de vision stratégique, de méthodologies numériques et de co-création



## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Connaître et savoir gérer les domaines économique-financiers de l'entreprise
- ◆ Acquérir une compréhension approfondie de l'importance des industries créatives sur le plan économique
- ◆ Approfondir ses connaissances dans le domaine des arts visuels et du spectacle
- ◆ Acquérir une connaissance approfondie du patrimoine historique, naturel et culturel

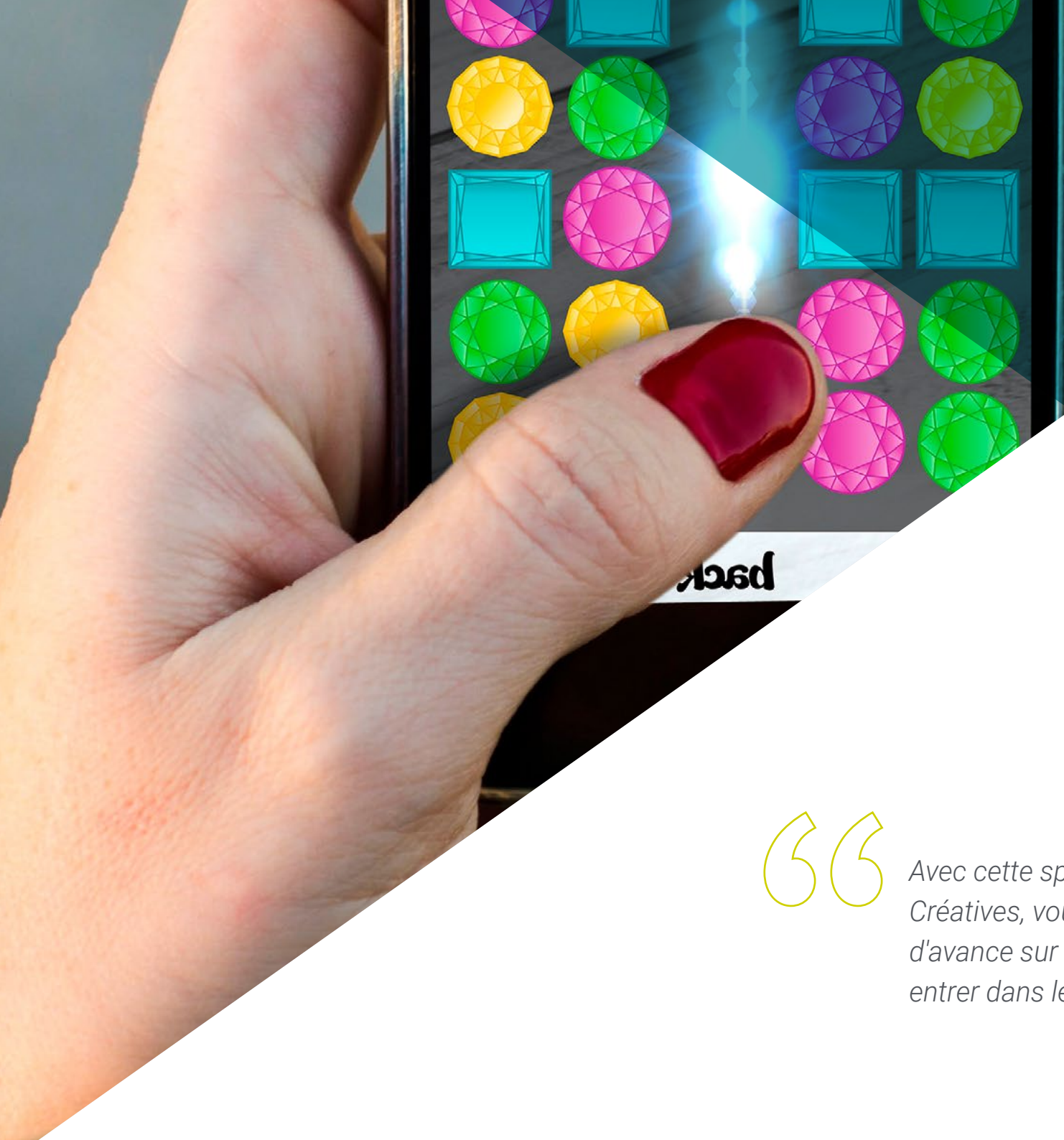
“

*Grâce à un programme de haut niveau et au soutien d'un corps enseignant de premier ordre, vous deviendrez un expert des Industries Créatives”*

03

# Direction de la formation

Le corps enseignant en charge de ce Certificat en Industries Créatives dispose d'une grande capacité professionnelle dans ce domaine, grâce notamment à leur longue expérience à la tête de diverses entreprises et projets dans le domaine de la créativité. De ce fait, l'étudiant bénéficie d'un enseignement de haut niveau, qui intègre l'expérience propre et le savoir-faire professionnel des enseignants, qualités que l'étudiant pourra apprécier dans la qualité du support didactique fourni.



“

*Avec cette spécialisation en Industries Créatives, vous aurez une longueur d'avance sur les autres candidats pour entrer dans le monde des jeux vidéo”*

## 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

## Professeurs

### Mme Arroyo Villoria, Cristina

- ◆ Partenaire et directeur de projets et d'entrepreneuriat dans une usine d'industries créatives
- ◆ Planification stratégique, développement commercial et stratégie de communication et de marketing
- ◆ Diplôme en sciences du travail de l'université de Valladolid
- ◆ Master en Direction des RH de l'École de Commerce San Pablo CEU
- ◆ Master en Technologie Éducative de l'École de Commerce Bureau Veritas





# 04

## Structure et contenu

Le programme de ce Certificat en Industries Créatives à TECH couvre tous les aspects pertinents de ce secteur innovant, en comprenant son poids économique, son contexte mondial, le patrimoine culturel qu'il génère et les connexions avec l'économie créative, entre autres sujets tout aussi importants qui aideront les étudiants dans leur carrière professionnelle. En outre, la structure est très ordonnée, avec des divisions en thèmes et sous-thèmes faciles d'accès afin de faciliter le processus d'étude.



“

*Un voyage académique complet  
à travers tout ce que vous devez  
savoir sur les Industries Créatives”*

## Module 1. Nouvelles Industries Créatives

- 1.1. Nouvelles industries créatives
  - 1.1.1. De l'industrie culturelle à l'industrie créative
  - 1.1.2. Les industries créatives actuelles
  - 1.1.3. Activités et secteurs qui composent les industries créatives
- 1.2. Activités et secteurs qui composent les industries créatives
  - 1.2.1. Contribution
  - 1.2.2. Les moteurs de la croissance et du changement
  - 1.2.3. Perspectives d'emploi dans les industries créatives
- 1.3. Nouveau contexte mondial des industries créatives
  - 1.3.1. Radiographie des industries créatives dans le monde
  - 1.3.2. Sources de financement des industries créatives dans chaque pays
  - 1.3.3. Études de cas: modèles de gestion et politiques publiques
- 1.4. Patrimoine naturel et culturel
  - 1.4.1. Patrimoine historique et culturel
  - 1.4.2. Sous-produits et services des musées, sites archéologiques et historiques et paysages culturels
  - 1.4.3. Patrimoine culturel immatériel
- 1.5. Arts visuels
  - 1.5.1. Arts plastiques
  - 1.5.2. Photographie
  - 1.5.3. Artisanat
- 1.6. Arts du spectacle
  - 1.6.1. Théâtre et danse
  - 1.6.2. Musique et festivals
  - 1.6.3. Fêtes et cirque
- 1.7. Médias audiovisuels
  - 1.7.1. Film, TV et contenu audiovisuel
  - 1.7.2. Radio, podcasts et contenu audio
  - 1.7.3. Jeux vidéo
- 1.8. Publications actuelles
  - 1.8.1. Littérature, essais et poésie
  - 1.8.2. Maisons d'édition
  - 1.8.3. Presse
- 1.9. Services créatifs
  - 1.9.1. Design et mode
  - 1.9.2. Architecture et aménagement paysager
  - 1.9.3. Publicité
- 1.10. Connexions de l'économie créative ou orange
  - 1.10.1. Modèle en cascade-cercles concentriques
  - 1.10.2. *Spillovers* de créativité, de production et de connaissances
  - 1.10.3. La culture au service de l'économie créative



*Vous aurez une compréhension utile des médias, des arts et du patrimoine des Industries Créatives, ce qui augmentera la qualité de votre travail dans le secteur des 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

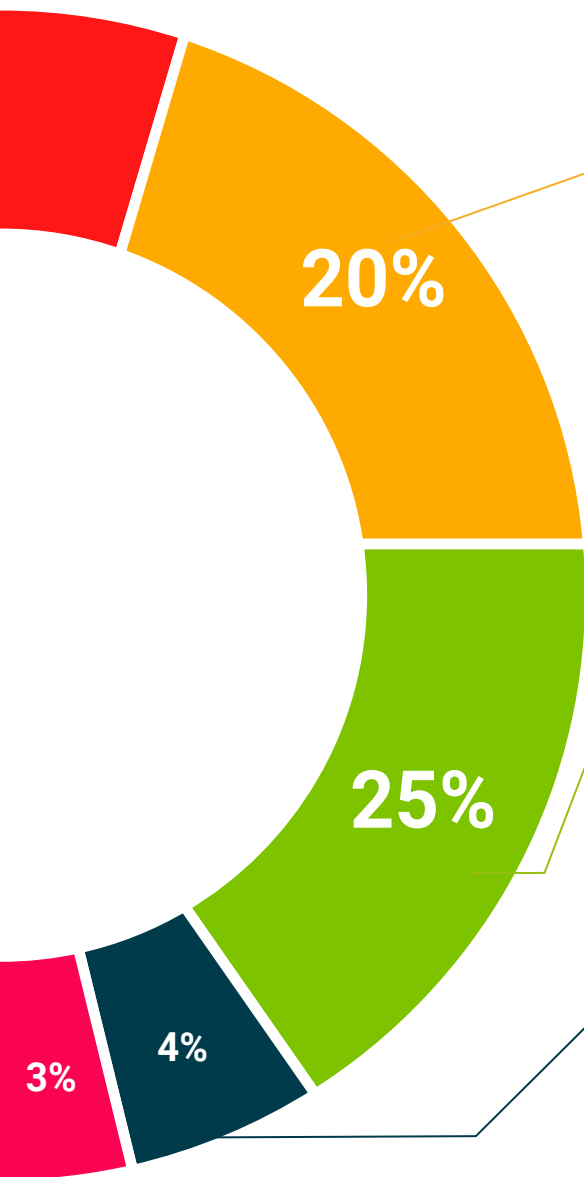
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



### 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 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 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 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 Industries Créatives

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

# Certificat

## Industries Créatives

