

# Certificat

## Innovation des Entreprises de Jeux vidéo



## Certificat Innovation des Entreprises de Jeux vidéo

- » 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/innovation-entreprises-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/innovation-entreprises-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

L'art de l'innovation est sans aucun doute un élément qui sert de facteur de différenciation au sein d'une entreprise de jeux vidéo. Le fait de se démarquer de la concurrence apporte une valeur ajoutée, c'est pourquoi de plus en plus d'entreprises de ce secteur recherchent des professionnels pour les effectuer cette tâche. Ce programme est conçu pour les personnes qui souhaitent approfondir leurs connaissances dans ce domaine et améliorer leur future carrière. C'est pourquoi cette université offre de grands avantages pour l'obtention de diplômes, tels que la possibilité d'étudier en ligne sans horaires ni restrictions.





*Découvrez les éléments et les composants nécessaires pour développer des compétences et des capacités d'innovation avec une vision entrepreneuriale"*

L'innovation est une qualité très précieuse au sein d'une entreprise. C'est la touche qui permet de se démarquer de la concurrence. Dans le cas des sociétés de jeux vidéo, il est important que leurs produits aient quelque chose de différent des autres, car c'est ainsi qu'ils peuvent accroître la vente de leur jeu et donc générer plus de profits pour la société. L'innovation et l'industrie sont des concepts qui vont de pair, l'un étant le moteur de la croissance de l'autre.

C'est pourquoi ce diplôme permet d'accéder à un emploi très important. Le professionnel sera chargé d'analyser les projets qui mettent en œuvre l'innovation. Parmi les tâches à accomplir dans le cadre d'un emploi au sein d'une entreprise de jeux vidéo, est celui d'exporter des processus, des fonctionnalités et des technologies vers d'autres secteurs, tels que la gamification, *Toketización* et l'utilisation d'avatars.

Grâce à un programme préparé par des enseignants hautement qualifiés, le diplômé trouvera les points les plus importants à développer dans cette spécialisation. Grâce à des méthodes pédagogiques d'une grande rigueur, les enseignants qui dispensent cette formation présentent les concepts à l'aide de ressources multimédias. Ainsi, ils parviennent à les rendre plus visuels et plus attrayants pour l'étudiant.

Tout cela est parfaitement complété par la méthodologie en ligne proposée par TECH. Cette méthodologie repose sur la possibilité offerte à l'étudiant de suivre ce programme académique depuis n'importe quel endroit où ayant un accès Internet. Aucun horaire, ni restriction, ce qui est très pratique pour ceux qui doivent combiner leurs études avec leur travail ou leurs activités personnelles.

Ce **Certificat en Innovation des Entreprises 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 d'accès aux contenus à partir de tout dispositif fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Dans une entreprise, il est important d'identifier le retour sur investissement généré par un jeu vidéo. Ce sera l'une des tâches que les étudiants du programme effectueront dans un environnement professionnel"*

“

*Devenez un expert dans le secteur de l'innovation grâce à nos enseignants et aux différents avantages offerts par ce programme conçu par la plus grande université en ligne du monde: TECH Université Technologique”*

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.

*La répétition des concepts n'est plus l'affaire de l'étudiant. Notre méthodologie de Relearning est conçue de manière à ce que nos enseignants répètent et soulignent les concepts.*

*Préparez-vous avec notre programme et découvrez les modèles d'entreprise les plus innovants.*



# 02 Objectifs

Les objectifs, généraux et spécifiques, de ce diplôme ne sont pas aléatoires. Ces objectifs sont axés sur la valorisation des compétences requises dans les départements d'innovation des entreprises. À travers ce programme, le diplômé acquerra les connaissances nécessaires pour affronter avec succès un véritable emploi dans une société de jeux vidéo.







“

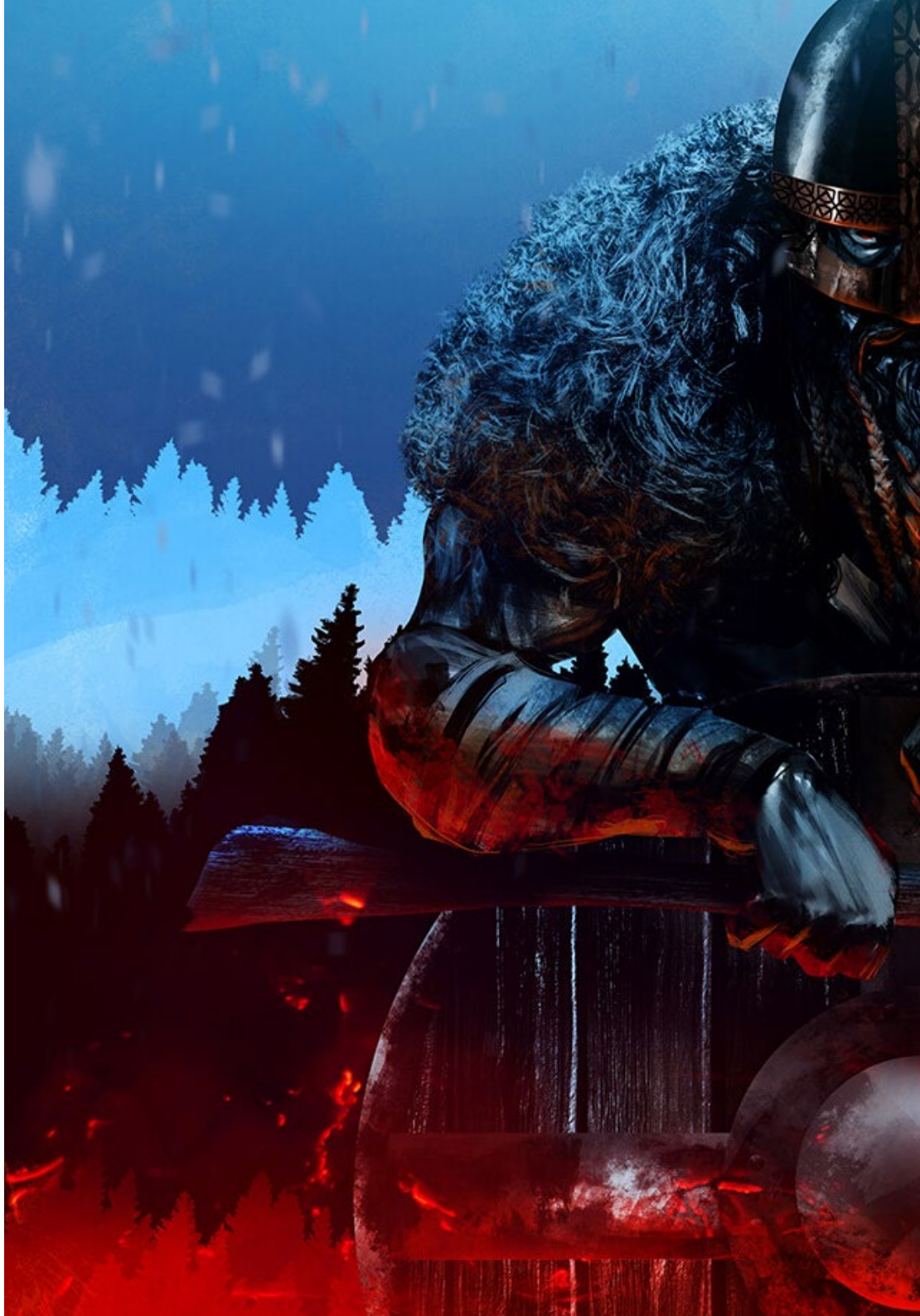
*Atteignez les objectifs proposés par ce diplôme et entamez votre carrière professionnelle dans ce secteur”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Élaborer des stratégies pour l'industrie
- ◆ Comprendre en profondeur les technologies émergentes et les innovations dans l'industrie





## Objectif spécifique

---

- ◆ Étudier de manière approfondie les principaux éléments permettant de développer des solutions innovantes et viables pour différents services et produits liés aux jeux vidéo

“

*Gérez les talents innovants  
comme un élément fondamental  
du capital de l'entreprise”*

# 03

## Direction de la formation

La direction de ce Certificat est composée de professionnels du secteur des Jeux Vidéo ayant une grande expérience dans de grandes entreprises. Ces derniers vous guideront, en vous offrant non seulement des instructions sur le programme d'études, mais aussi des expériences de la réalité et d'une grande utilité. Ainsi, l'étudiant se sentira à l'aise tout en tirant le meilleur parti de ses études.





“

*Le corps enseignant de ce Certificat possède une expérience qui vous sera d'une grande aide”*

## 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

Le programme est divisé en 10 thèmes qui abordent les points les plus importants de l'innovation pour les Entreprises de Jeux Vidéo. Grâce à une structure claire, concise et ordonnée, il présente les problèmes que vous pourriez rencontrer dans une éventuelle situation professionnelle. La présentation de cas qui peuvent se présenter dans des environnements réels sera accompagnée d'une théorie qui aidera à acquérir pleinement les connaissances.





“

*L'application des processus et technologies émergents sont des questions clés que vous développerez dans les sessions auxquelles vous participerez dans ce module"*

## Module 1. Innovation

- 1.1. Stratégie et innovation
  - 1.1.1. L'innovation dans les jeux vidéo
  - 1.1.2. Gestion de l'innovation dans les jeux vidéo
  - 1.1.3. Modèles d'innovation
- 1.2. Talent innovant
  - 1.2.1. La mise en œuvre de la culture de l'innovation dans les organisations
  - 1.2.2. Le talent
  - 1.2.3. Carte de la culture de l'innovation
- 1.3. Direction et gestion des talents dans l'économie numérique
  - 1.3.1. Cycle de vie des talents
  - 1.3.2. Recrutement - contraintes générationnelles
  - 1.3.3. Rétention: *Engagement*, fidélisation, évangélistes
- 1.4. Modèles d'entreprise dans l'innovation de jeux vidéo
  - 1.4.1. L'innovation dans les modèles d'entreprise
  - 1.4.2. Outils d'innovation commerciale
  - 1.4.3. *Business Model Navigator*
- 1.5. Gestion des projets d'innovation
  - 1.5.1. Client et processus d'innovation
  - 1.5.2. Conception de la proposition de valeur
  - 1.5.3. Organisations exponentielles
- 1.6. Méthodologies agiles dans l'innovation
  - 1.6.1. Méthodologie *Design Thinking et Lean Startup*
  - 1.6.2. Modèles agiles de gestion de projet: Kanban y Scrum
  - 1.6.3. *Lean Canvas*
- 1.7. Gestion de Validation de l'Innovation
  - 1.7.1. Prototypage (PMV)
  - 1.7.2. Validation par le client
  - 1.7.3. Pivoter ou préserver





- 1.8. Innovation en matière de processus
  - 1.8.1. Possibilités d'innovation des processus
  - 1.8.2. *Time-to-Market*, réduction des tâches sans valeur ajoutée et élimination des défauts
  - 1.8.3. Outils méthodologiques pour l'innovation de procédé
- 1.9. Technologies de rupture
  - 1.9.1. Technologies d'hybridation physique- numérique
  - 1.9.2. Technologies de communication et traitement des données
  - 1.9.3. Technologies des applications de gestion
- 1.10. Retour sur investissement dans l'innovation
  - 1.10.1. Stratégies de monétisation des données et des actifs liés à l'innovation
  - 1.10.2. Le RSI de l'innovation Approche générale
  - 1.10.3. Les entonnoirs

“

*Ne rien oublier. Améliorez votre carrière avec ce diplôme dans un domaine commercial émergent”*

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 Innovation des 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 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 Innovation des 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 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 Innovation des Entreprises de Jeux vidéo**  
N.º heures officielles: **150 h.**



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 langue

**tech** université  
technologique

## Certificat Innovation des Entreprises de Jeux vidéo

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

# Certificat

## Innovation des Entreprises de Jeux vidéo

