

# Certificat

## Stratégies des Entreprises Numériques et de Jeux Vidéo





## Certificat

### Stratégies des Entreprises Numériques et 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/strategies-entreprises-numeriques-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/strategies-entreprises-numeriques-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

Une bonne stratégie est la clé du bon fonctionnement d'une entreprise. C'est exactement la même chose dans les entreprises de jeux vidéo. Ainsi, savoir analyser et gérer ces tactiques est un point clé du management des équipes dans ce type d'entreprise. Avec cette qualification, le diplômé pourra acquérir les connaissances nécessaires pour faire partie du changement et apporter ainsi sa touche personnelle. Cette alternative est viable pour tout professionnel, quelles que soient ses obligations. Ce diplôme est très flexible car, étant en ligne, les étudiants peuvent organiser leur temps et leur lieu d'étude sans que cela n'interfère avec d'autres aspects de leur vie.





“

*Ce programme vous permettra d'adopter les compétences nécessaires pour soutenir les objectifs et les fonctions de la Stratégies des Entreprises Numériques et de Jeux Vidéo"*

Comme dans toute entreprise, l'élaboration de bonnes stratégies est à la base du succès du produit final. C'est pourquoi il est important pour le professionnel de s'immerger totalement dans le champ d'application qui comprend les entreprises de jeux numériques et vidéo. À cette fin, ce diplôme analysera des aspects tels que le processus stratégique ou la nécessité de mener différentes recherches pour la mise en œuvre de différents modèles d'entreprise et la durabilité des entreprises. Ainsi, le diplômé acquerra les outils nécessaires à l'analyse sectorielle du jeu vidéo, de sa position concurrentielle et de son environnement économique.

Pour ce faire, ce Certificat bénéficie de la collaboration d'enseignants hautement qualifiés qui prépareront l'étudiant grâce à un programme d'études soigneusement élaboré. Grâce à cela, le professionnel pourra se spécialiser dans ce domaine et développer les compétences qui s'y rapportent dans un environnement de travail réel.

La répétition de concepts clés est une technique couramment utilisée pour l'acquisition de notions fondamentales et importantes dans tout type d'étude. TECH propose le *Relearning*, une méthodologie innovante dans laquelle la répétition de ces notions est effectuée par les enseignants, ce qui permet d'obtenir de meilleurs résultats. Ceci, associé à sa méthodologie 100% en ligne, en fait une option parfaite pour se spécialiser dans ce domaine.

Ce **Certificat en Stratégies des Entreprises Numériques et 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 le processus d'apprentissage plus direct
- ♦ 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



*Le temps ne doit pas être une excuse.  
Planifiez vos études et décidez  
quand vous les terminerez, sans  
précipitation ni pression"*

“

*TECH recherche la commodité de l'étudiant, c'est pourquoi vous pouvez étudier quand et où vous voulez. Ainsi, vos études n'interféreront pas avec votre travail et votre vie personnelle"*

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.

*Analysez les points sur lesquels l'entreprise doit travailler par le biais d'une nouvelle activité stratégique.*

*Préparez les bases d'un bon développement du produit final.*



# 02 Objectifs

Ce Certificat contient des objectifs clairs dans les Stratégies des Entreprises Numériques et de Jeux Vidéo. Grâce à eux, l'étudiant intégrera à ses connaissances antérieures de nouvelles connaissances qui renforceront ses compétences afin d'améliorer l'investissement et l'épargne de l'entreprise, ainsi que sa planification.







“

*Une bonne stratégie est la clé du  
plan de croissance d'une entreprise.  
Participez à ce développement"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Élaborer des stratégies pour l'industrie
- ◆ Comprendre en profondeur et concevoir des projets de jeux vidéo
- ◆ Développer des stratégies orientées vers les jeux vidéo





### Objectif spécifique

---

- ◆ Comprendre le contexte et les composantes de la stratégie d'entreprise en se concentrant sur l'industrie des jeux vidéo

“

*Les objectifs de ce programme sont conçus pour que vous puissiez développer tout votre potentiel dans les entreprises numériques spécialisées dans les jeux vidéo”*

03

# Direction de la formation

Ce programme est dirigé et enseigné par des professionnels qui se consacrent aux différents aspects d'une entreprise numérique spécialisée dans les jeux vidéo. Grâce à leur expérience dans le secteur, ils apporteront aux étudiants des connaissances et des compétences qu'ils pourront développer sur le lieu de travail.



“

*Suivez votre parcours d'apprentissage  
avec des enseignants hautement qualifiés  
et expérimentés qui s'efforcent de faire  
ressortir le meilleur de vous-même"*

## 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

Ce Certificat comprend un seul module dans lequel l'étudiant apprendra non seulement à connaître les différentes stratégies appliquées aux jeux vidéo et aux entreprises numériques, mais aussi à analyser leur positionnement et leur environnement. Le programme de cette qualification a été élaboré par une équipe de professionnels du secteur qui ont adapté tous les concepts et compétences liés à l'apprentissage.





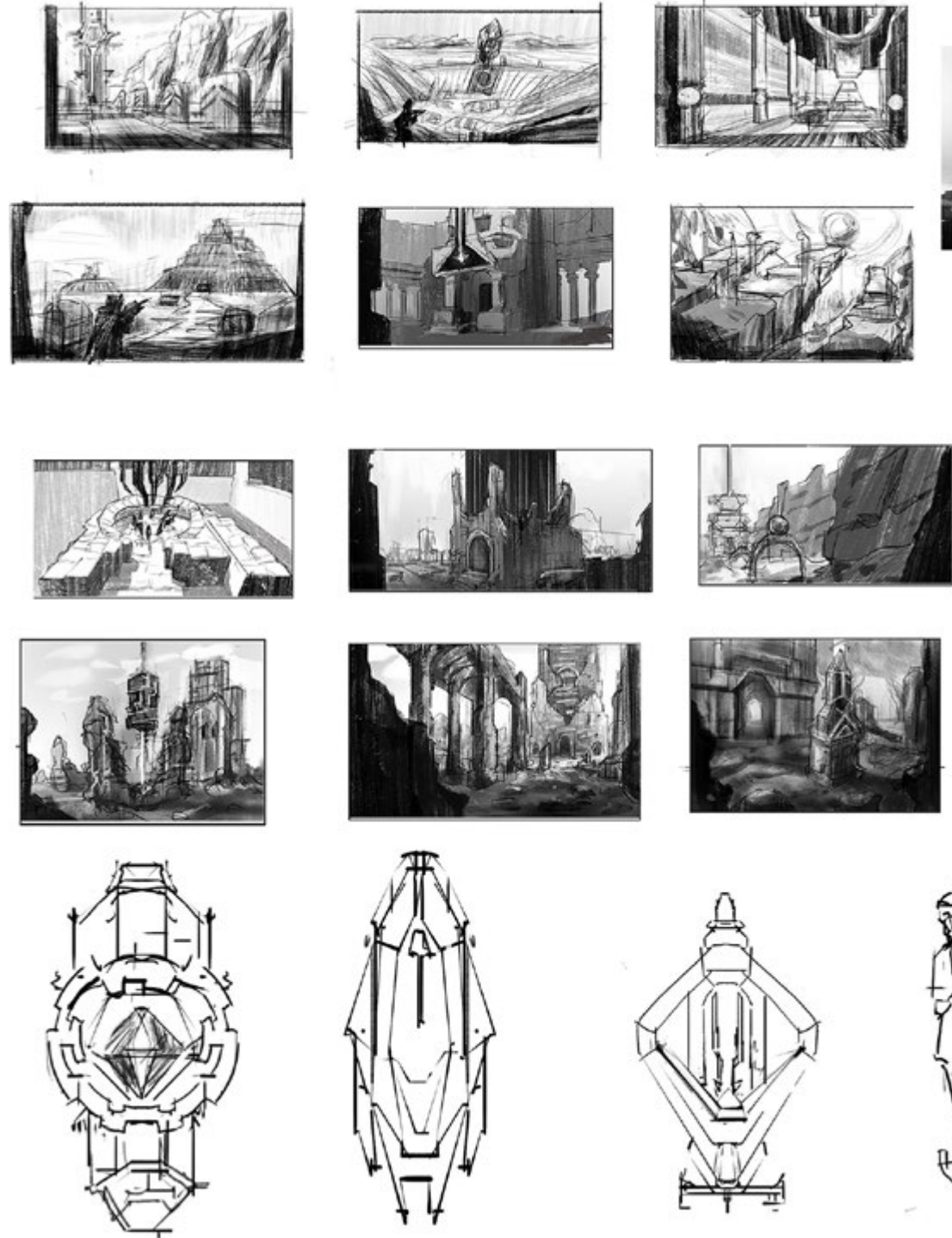


“

*Développez et apprenez à développer  
une orientation stratégique qui produise  
d'excellents résultats pour l'entreprise"*

**Module 1. Stratégie des Entreprises Numériques et les Jeux Vidéo**

- 1.1. Entreprises Numériques et Jeux Vidéo
  - 1.1.1. Les composantes de la stratégie
  - 1.1.2. L'écosystème du numérique et du jeu vidéo
  - 1.1.3. Le positionnement stratégique
- 1.2. Le processus stratégique
  - 1.2.1. Analyse stratégique
  - 1.2.2. Sélection des 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 SWOT et CAME
- 1.4. Analyse sectorielle 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 concurrentielle
  - 1.5.1. Créer et monétiser la valeur stratégique
  - 1.5.2. Recherche de niche vs. Segmentation du marché
  - 1.5.3. La durabilité du positionnement concurrentiel
- 1.6. Analyse de l'environnement économique
  - 1.6.1. La mondialisation et l'internationalisation
  - 1.6.2. Investissement et épargne
  - 1.6.3. Indicateurs de production, productivité et d'emploi
- 1.7. Direction stratégique
  - 1.7.1. Un cadre pour l'analyse de la stratégie
  - 1.7.2. Analyse de l'environnement, ressources et des capacités du secteur
  - 1.7.3. Mise en œuvre de la stratégie





- 1.8. Formulation de la stratégie
  - 1.8.1. Stratégies d'entreprise
  - 1.8.2. Stratégies génériques
  - 1.8.3. Stratégies pour les clients
- 1.9. Mise en œuvre de la stratégie
  - 1.9.1. Planification stratégique
  - 1.9.2. Communication et schéma de participation organisationnelle
  - 1.9.3. Gestion des modifications
- 1.10. Les nouvelles entreprises stratégiques
  - 1.10.1. "Océan bleu"
  - 1.10.2. L'épuisement de l'amélioration incrémentale dans la courbe de valeur
  - 1.10.3. L'entreprise à coût marginal zéro

“*Chaque point du programme a été soigneusement étudié afin que vous appreniez les tâches à effectuer dans le cadre des stratégies que doivent suivre les entreprises qui se consacrent à la création 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.



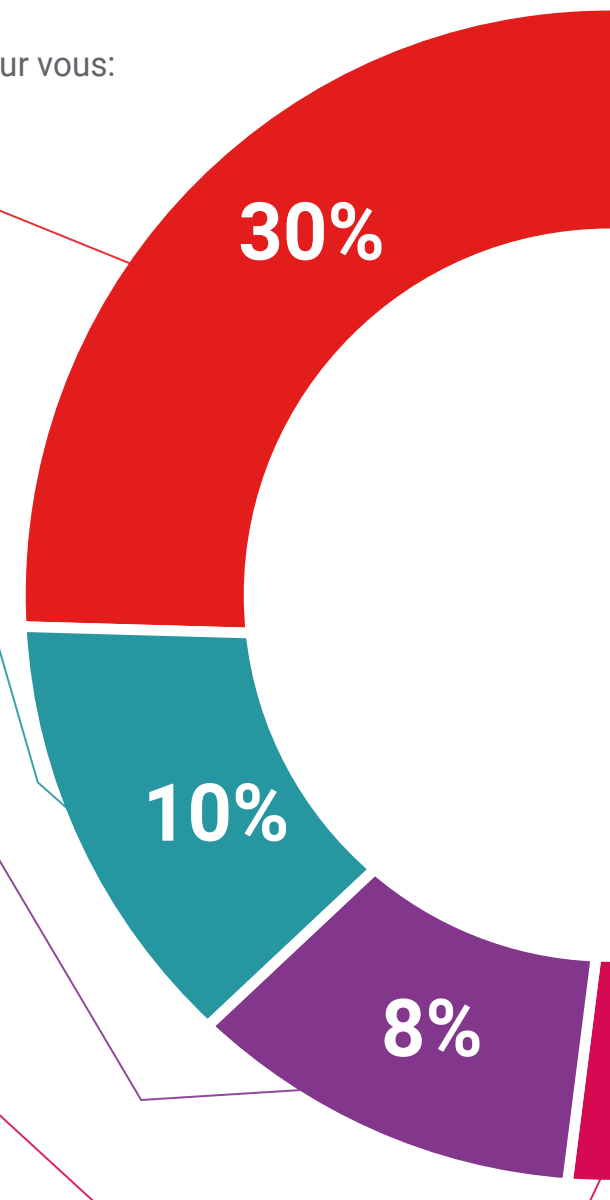
### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Stratégies des Entreprises Numériques et 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 Stratégies des Entreprises Numériques et 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 Stratégies des Entreprises Numériques et de Jeux Vidéo**  
N° d'heures officielles: **150 h**.



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

**tech** université  
technologique

**Certificat**  
Stratégies des  
Entreprises Numériques  
et de Jeux Vidéo

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

# Certificat

## Stratégies des Entreprises Numériques et de Jeux Vidéo