

# Certificat

## Transformation Numérique et Innovation dans les Industries Créatives





## Certificat

### Transformation Numérique et Innovation 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 web: [www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/transformation-numerique-innovation-industries-creatives](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/transformation-numerique-innovation-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 28*

# 01 Présentation

Les jeux vidéo étant éminemment numériques, les entreprises qui se consacrent à leur création doivent disposer d'une infrastructure très développée et d'une connaissance de tout ce qu'implique l'environnement numérique. Il s'agit notamment de savoir comment utiliser la technologie *blockchain*, le *big data* ou l'intelligence artificielle, entre autres éléments technologiques qui ont trouvé leur utilité dans le monde des jeux vidéo d'une manière ou d'une autre. En réponse à ce besoin d'une éducation spécialisée et technologique dans les dernières avancées et les derniers développements, TECH a développé ce programme dans lequel les étudiants exploreront en profondeur les éléments suivants





“

*En vous spécialisant dans des technologies telles que le big data ou l'intelligence artificielle, vous disposerez d'un avantage concurrentiel dans un secteur où ces avancées sont essentielles”*

La révolution technologique engendrée par le monde numérique a permis à une multitude de secteurs de prospérer sous la protection de nouvelles formes de divertissement. L'un des secteurs les plus prospères en ce sens est celui des jeux vidéo, qui a connu une croissance exponentielle gigantesque au fil des décennies, au point d'avoir une influence prépondérante sur l'économie et la culture des sociétés.

Étant donné qu'il s'agit d'un domaine technologique particulièrement pertinent et très concurrentiel, la demande de professionnels possédant des connaissances avancées dans les innovations les plus pointues et avant-gardistes est constante. Le monde des jeux vidéo peut bénéficier des dernières avancées technologiques comme l'intelligence artificielle ou le big data, utiles pour améliorer l'expérience utilisateur.

Ainsi, TECH a préparé ce diplôme complet dans lequel il rassemble les principaux moteurs de la transformation numérique de cette décennie et qui peut être d'une grande utilité pour le professionnel du jeu vidéo lorsqu'il cherche des moyens créatifs d'appliquer leur utilisation dans le domaine du divertissement numérique.

Un Certificat qui a la particularité d'être entièrement en ligne, ce qui est un avantage pour l'étudiant qui ne doit pas s'adapter à des horaires fixes prédéterminés ni assister à des cours fixes de quelque nature que ce soit.

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

- ◆ Développement des concepts et acteurs les plus importants de la transformation numérique aujourd'hui
- ◆ Formation pour intégrer ses propres connaissances dans des environnements réels et des exemples pratiques
- ◆ Élargir les aptitudes et compétences transversales de l'étudiant pour développer son profil professionnel
- ◆ Obtenir les connaissances nécessaires pour mener à bien un processus de transformation numérique en mettant l'accent sur l'aspect créatif et innovant



*Rejoignez la révolution numérique dans le secteur des jeux vidéo avec les dernières avancées technologiques du marché"*

“

*Ces dernières années, la blockchain a été un atout important pour un créneau inexploité du jeu vidéo avec un grand potentiel de croissance”*

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.

*Grâce au big data, vous pouvez collecter les données de milliers d'utilisateurs, comprendre comment ils jouent et vous adapter à leurs demandes pour améliorer leur perception du jeu auquel ils jouent.*

*Vous êtes conscient de la révolution que l'intelligence artificielle peut apporter à la narration des jeux vidéo. Découvrez tous les tenants et aboutissants de ce Certificat.*



# 02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat TECH est de former les étudiants aux développements les plus importants en matière de transformation numérique et d'innovation dans les industries créatives, avec un accent particulier sur leur application possible aux jeux vidéo. Grâce à une série d'objectifs fixés, les étudiants sont assurés d'acquérir une série de connaissances et de compétences spécifiques qui serviront à dynamiser leur carrière dans le secteur du divertissement numérique.





“

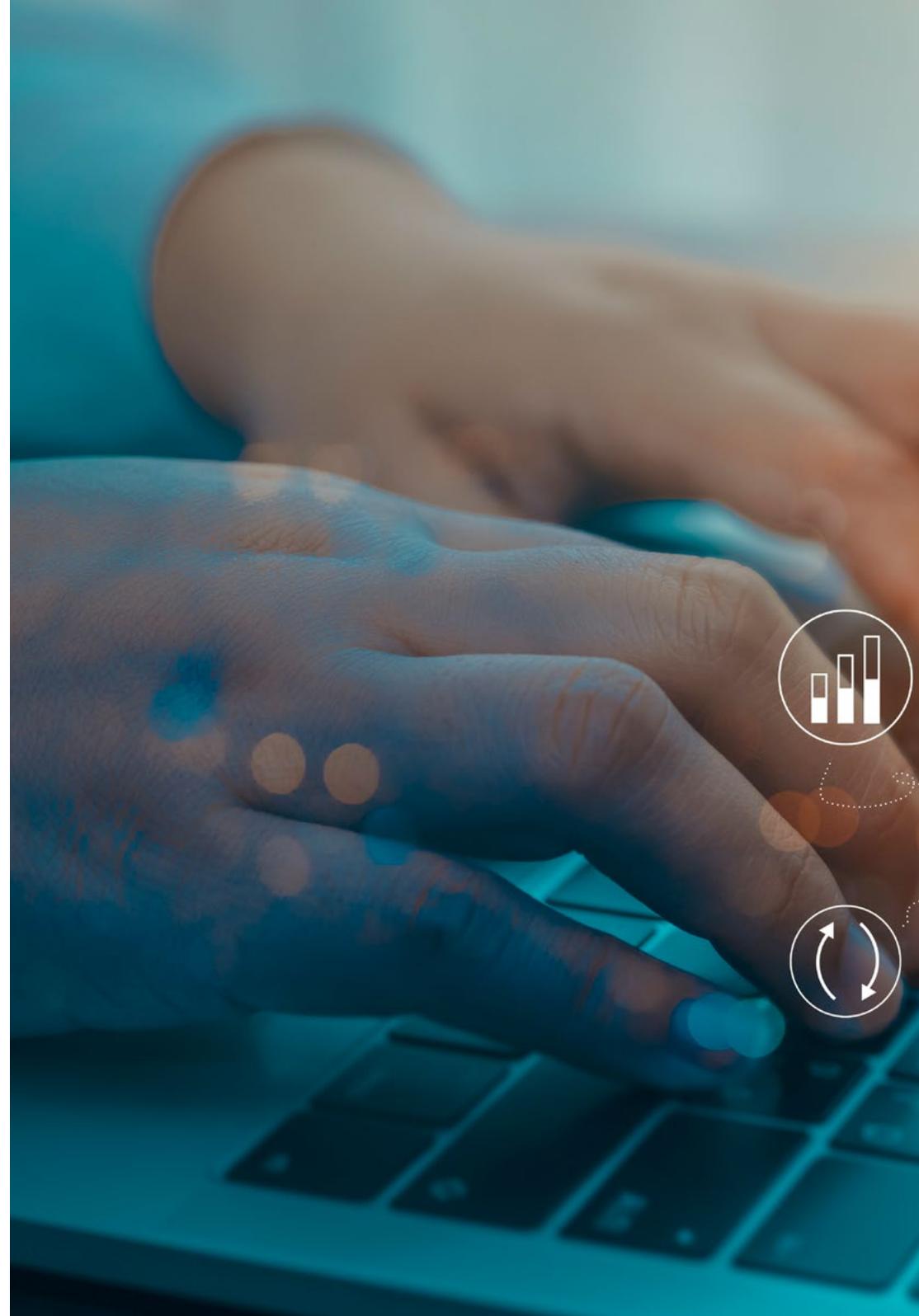
*Grâce aux connaissances acquises dans le cadre de ce Certificat, vous serez en mesure de donner une touche innovante de professionnalisme à votre CV personnel"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Apprenez de première main quels sont les meilleurs outils et processus actuels pour la transformation numérique
- ◆ Comprendre comment la créativité et l'innovation sont devenues les moteurs économiques actuels de la transformation numérique
- ◆ Former les étudiants à l'application des méthodologies actuelles de transformation numérique avec lesquelles innover et se démarquer
- ◆ Aider les étudiants à acquérir les compétences nécessaires pour développer et faire évoluer leur profil professionnel dans des environnements commerciaux et entrepreneuriaux.
- ◆ Développer des compétences en communication, tant à l'écrit qu'à l'oral, ainsi que faire des présentations professionnelles efficaces dans la pratique quotidienne
- ◆ Encourager la proactivité de l'étudiant afin d'acquérir des compétences transversales indispensables sur le marché du travail
- ◆ Gérer le processus de création et de mise en œuvre d'idées créatives autour de la transformation numérique des entreprises
- ◆ Utiliser et manipuler les nouvelles technologies de l'information et de la communication comme outils d'apprentissage et d'échange d'expériences dans le domaine d'étude





## Objectifs spécifiques

---

- ♦ Examiner l'avenir numérique de l'industrie de la création et la manière de faire face aux changements qui pourraient survenir
- ♦ Comprenez que la transformation numérique est un processus continu et évolutif qui doit être en mouvement constant
- ♦ Instruire l'application dans des environnements créatifs de nouvelles technologies telles que l'intelligence artificielle, la *Blockchain*, le *Big Data* ou la robotique
- ♦ Élargir les connaissances sur les nouveaux modèles commerciaux basés sur le marketing, la prestation de services et les communautés

“

*Votre carrière professionnelle fera un bond en avant qualitatif grâce à votre application efficace des dernières technologies dans le domaine des jeux vidéo”*

03

# Direction de la formation

Ce Certificat en Transformation Numérique et Innovation dans les Industries Créatives réunit une équipe d'enseignants ayant une grande expérience non seulement dans le domaine de l'innovation elle-même, mais aussi dans l'utilisation et l'application des technologies de pointe dans divers secteurs de l'industrie créative. Ainsi, l'étudiant obtient des conseils et des enseignements de professionnels qui ont déjà mis en pratique le support didactique fourni, démontrant ainsi son efficacité et son adaptation à l'époque actuelle.





“

*Avec l'aide des professionnels de TECH,  
votre carrière dans le monde des jeux  
vidéo passera à la vitesse supérieure”*

## 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

Dans ce programme TECH, les étudiants découvriront différents sujets tels que le big data, la blockchain, le transmédia, différents écosystèmes pour promouvoir l'entrepreneuriat numérique, de nouveaux modèles économiques freemium et premium, ou encore des méthodologies différentes et innovantes pour promouvoir la créativité et l'innovation dans le contexte des industries créatives telles que les jeux vidéo. Une qualification qui distinguera sans aucun doute l'étudiant pour ses connaissances spécialisées et uniques.



# BIG DATA

“

*Avec quelques sujets de support élaboré, vous serez en mesure de maîtriser les principales nouvelles technologies qui domineront les environnements de développement de jeux vidéo dans les années à venir”*

## Module 1. La transformation Numérique dans l'Industrie Créative

- 1.1. *Digital future* de l'industrie créative
  - 1.1.1. La transformation numérique
  - 1.1.2. Situation du secteur et comparaison
  - 1.1.3. Les défis à venir
- 1.2. Quatrième révolution industrielle
  - 1.2.1. La révolution industrielle
  - 1.2.2. Application
  - 1.2.3. Impacts
- 1.3. Les catalyseurs numériques de la croissance
  - 1.3.1. Efficacité, accélération et amélioration des opérations
  - 1.3.2. Transformation numérique continue
  - 1.3.3. Solutions et services pour les industries créatives
- 1.4. L'application du *big data* à l'entreprise
  - 1.4.1. Valeur des données.
  - 1.4.2. Les données dans la prise de décision.
  - 1.4.3. *Une entreprise axée sur les données*
- 1.5. Technologie cognitive
  - 1.5.1. La digital interaction
  - 1.5.2. IoT et robotique
  - 1.5.3. Autres pratiques numériques
- 1.6. Utilisations et applications de la technologie *blockchain*
  - 1.6.1. *Blockchain*
  - 1.6.2. Valeur pour le secteur IICC.
  - 1.6.3. Polyvalence des transactions
- 1.7. Omni-canal et le développement du transmédia
  - 1.7.1. Impact sur le secteur
  - 1.7.2. Analyse du défi.
  - 1.7.3. Évolution
- 1.8. Écosystèmes entrepreneuriaux
  - 1.8.1. Le rôle de l'innovation et le venture capital
  - 1.8.2. L'éco-système *start-up* les acteurs qui le composent
  - 1.8.3. Comment maximiser la relation entre l'agent créatif et les *start-up* ?
- 1.9. Nouveaux modèles commerciaux perturbateurs
  - 1.9.1. Basé sur le marketing (plateformes et *marketplaces*)
  - 1.9.2. Basé sur la prestation de service (modèles *freemium*, *premium* ou souscription)
  - 1.9.3. Basé sur la communauté (à travers le *crowdfunding*, réseaux sociaux ou blogs)
- 1.10. Méthodologies pour promouvoir la culture de l'innovation dans l'industrie créative
  - 1.10.1. Stratégie d'innovation Océan Bleu
  - 1.10.2. Stratégie de l'Innovation de *lean Start-up*
  - 1.10.3. Stratégie d'innovation agile



Un Certificat qui vous donne l'occasion de vous épanouir dans un domaine désireux d'accueillir des professionnels comme vous"



# 05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le 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 Relearning, un système qui renonce à 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 exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

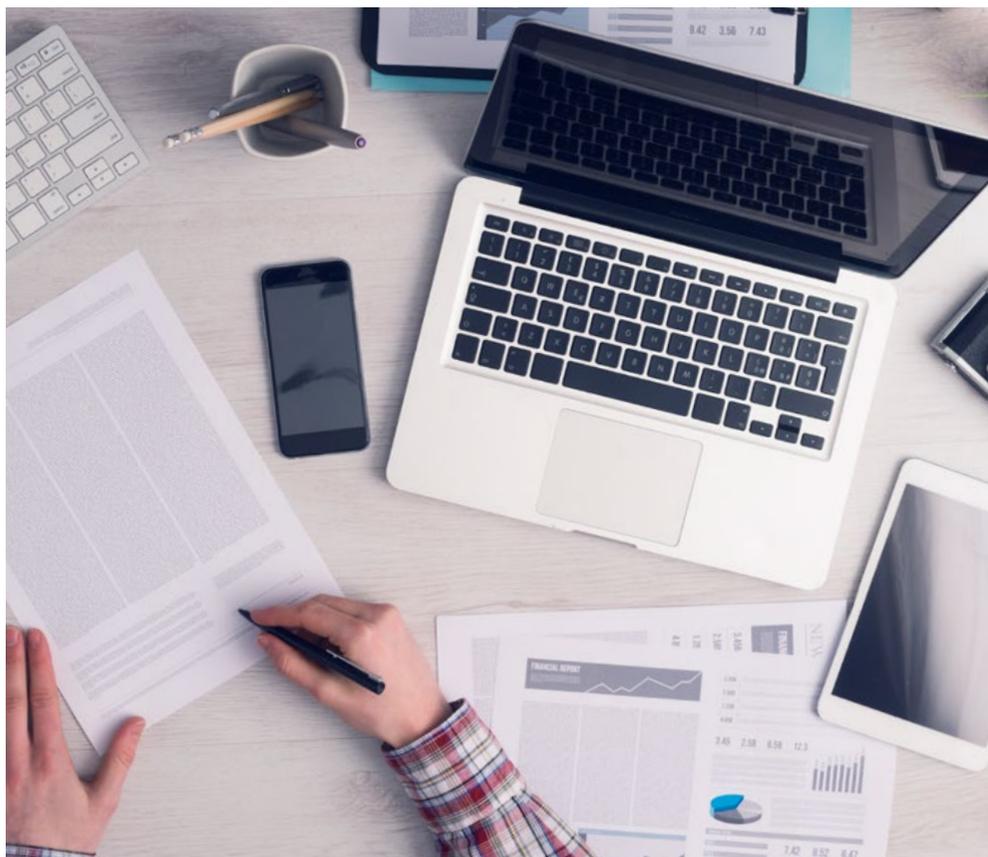
Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle 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 des activités collaboratives et des 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 des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs 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 la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. 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 se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. 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 avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, 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 manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, 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, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



### Pratiques en compétences et aptitudes

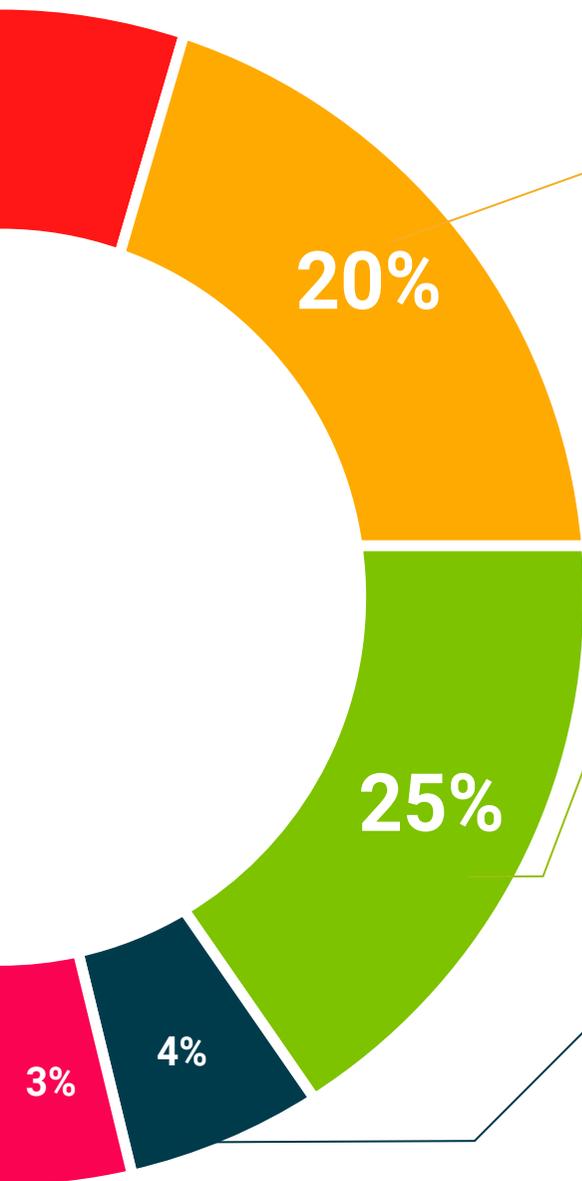
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. 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

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 06 Diplôme

Le Certificat en Transformation Numérique et Innovation dans les Industries Créatives, en plus d'une formation des plus rigoureuses et actualisées, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé 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 Transformation Numérique et Innovation dans les Industries Créatives** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat 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 Transformation Numérique et Innovation 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

**tech** université  
technologique

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

## Certificat

Transformation Numérique  
et Innovation 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

Transformation Numérique  
et Innovation dans les  
Industries Créatives

