

Certificat Avancé

Création et Gestion des Entreprises de Jeux Vidéo





Certificat Avancé Création et Gestion des Entreprises de Jeux Vidéo

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-creation-gestion-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

Les entreprises dédiées à la gestion des jeux vidéo sont nombreuses. Bien que peu nombreuses au départ, elles n'ont pas tardé à se développer, car le marché ne cessait de croître. Apprendre à créer et à gérer des entreprises dans ce domaine vous ouvrira de nombreuses portes sur le marché du travail. Grâce à ce diplôme, le professionnel acquerra les connaissances nécessaires pour développer une activité professionnelle fructueuse et entrer ainsi dans l'un des secteurs qui se distinguent le plus actuellement. Grâce à des enseignants hautement qualifiés et expérimentés, à la méthodologie en ligne et à un programme très complet, la réalisation des objectifs proposés sera à la fois enrichissante et bénéfique.



The background of the slide features a blurred image of two computer monitors. The monitor on the left shows a game interface with a prominent circular speedometer in the bottom right corner, displaying the number '250'. The monitor on the right shows a similar game scene. The entire image is overlaid with a large teal geometric shape that cuts across the top right and bottom right corners, leaving a white triangular area at the bottom left where the text is located.

“

Vous deviendrez un expert dans un secteur émergent, qui évolue chaque jour à une vitesse vertigineuse. Grâce aux compétences en matière de gestion et Marketing, vous atteindrez vos objectifs”

Les jeux vidéo occupent une place de plus en plus importante dans la société. Quelques années auparavant, il était impensable qu'un jeu puisse offrir autant d'emplois différents, depuis sa création jusqu'à sa commercialisation, en passant par son développement. La création d'une entreprise dans cette activité nécessite d'étudier le marché et d'offrir une proposition de valeur, en sachant qui seront les principaux utilisateurs.

C'est pourquoi ce Certificat Avancé développé par TECH est conçu pour guider les étudiants à la Création et Gestion des Entreprises de Jeux Vidéo. En suivant un programme préparé par des professionnels, vous apprendrez les points à traiter pour développer une entreprise dans ce secteur. Le processus de production d'un jeu numérique comporte différentes phases, et c'est pourquoi il est important de confier la gestion de l'entreprise à une personne qualifiée.

Le corps enseignant qui compose ce diplôme est hautement qualifié. Grâce à une expérience approfondie du secteur, il aidera l'étudiant à acquérir les compétences nécessaires pour créer une entreprise ou la gérer de manière optimale. Par ailleurs, le programme est préparé de manière à suivre un ordre et à adopter les concepts les plus importants afin d'atteindre les objectifs proposés.

Ce diplôme comporte des multiples et diverses innovations dans le monde de l'enseignement. La méthodologie de *Relearning*, approuvée par différents professionnels, consiste à faire répéter les concepts clés par l'enseignant et non par l'étudiant. Cette technique innovante a prouvé qu'elle permettait d'obtenir des résultats plus profitables. Par ailleurs, le format en ligne de ce Certificat Avancé mérite d'être souligné car il permettra aux étudiants de suivre le programme, où, quand et comme ils le souhaitent, sans pour autant négliger d'autres obligations dans leur vie personnelle et professionnelle.

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

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Création et Gestion des Entreprises de Jeux Vidéo
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à un expert et un travail de réflexion individuel
- ◆ La disponibilité de l'accès aux contenus à partir de tout appareil fixe ou portable avec connexion internet



Cette formation est sans excuse. TECH vous offre la possibilité d'organiser vos études de manière à pouvoir les combiner avec d'autres aspects de votre vie"

“

L'innovation est un aspect très important pour les entreprises de cette catégorie. Grâce à cela, vous pourrez vous démarquer. Découvrez comment atteindre cette distinction grâce aux modules de ce Certificat Avancé"

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 basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de la formation. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Grâce au réapprentissage, l'enseignant vous aidera à comprendre les concepts les plus importants afin d'exercer les fonctions correspondantes dans votre futur emploi.

Dirigez des entreprises de premier plan dans le monde des jeux vidéo et participez à leur expansion.



02 Objectifs

Grâce aux objectifs fixés par ce diplôme, l'étudiant acquerra les notions les plus avancées pour la Création et Gestion des Entreprises de Jeux Vidéo. Ce programme est divisé en objectifs génériques, valables pour l'ensemble du programme, et en objectifs spécifiques, qui mettent en évidence les particularités notables de chaque module. À travers ces derniers, vous pourrez développer et maîtriser différents domaines et compétences en matière de gestion de projet, d'innovation et de création d'entreprises dans le domaine des jeux numériques.





“

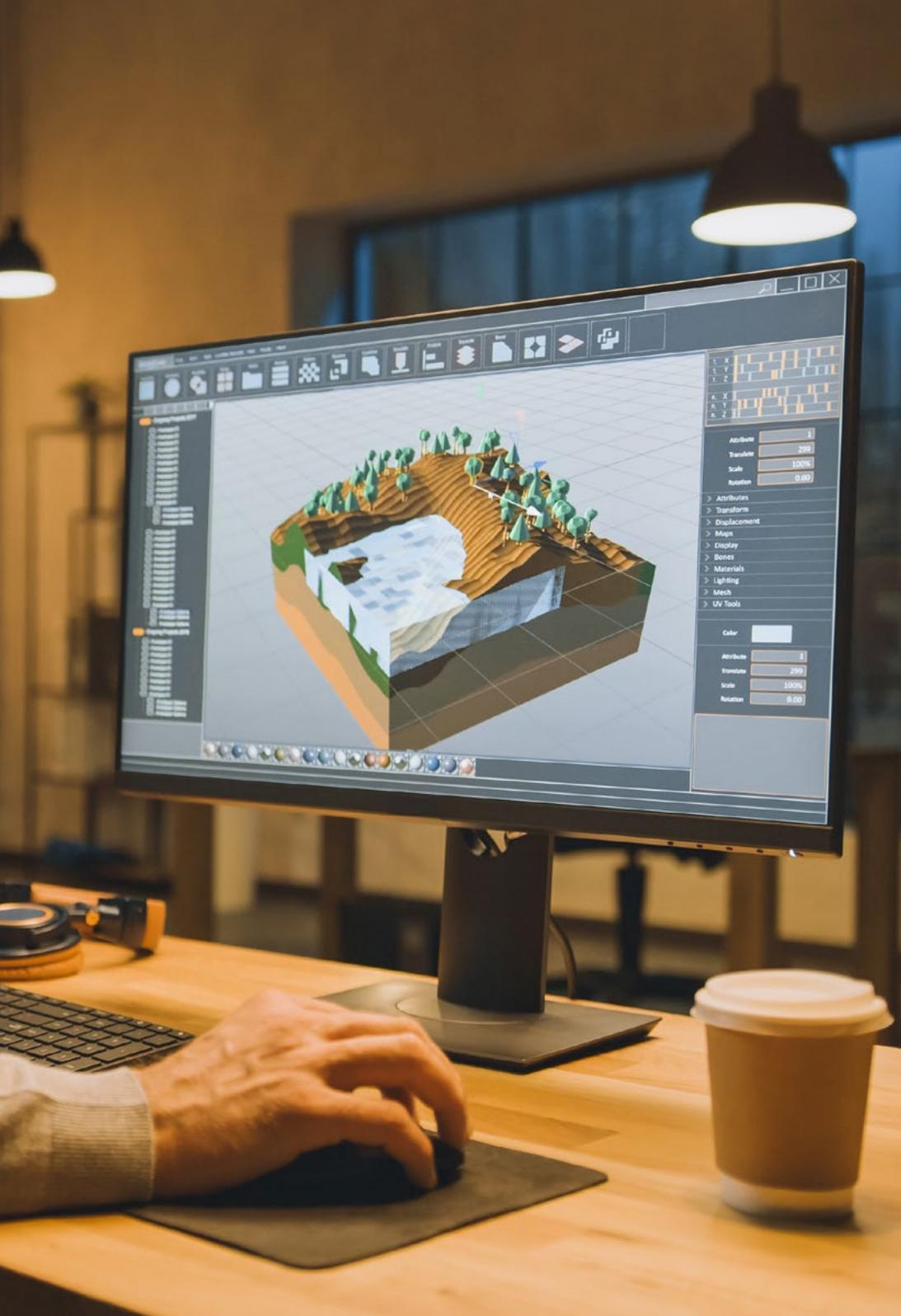
Découvrez en détail le fonctionnement d'une entreprise dédiée aux jeux vidéo à travers les objectifs proposés par ce diplôme"



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
- ◆ Maîtriser les domaines fonctionnels des entreprises du secteur des jeux vidéo
- ◆ Apprendre de manière complète comment créer des entreprises orientées vers le marché des jeux vidéo
- ◆ Acquérir une connaissance approfondie de l'impact sur la gestion de projet et l'animation d'équipe





Objectifs spécifiques

Module 1. Création des Entreprises de Jeux Vidéo

- ◆ Disposer d'une large connaissance des principaux éléments pour la création d'entreprises pouvant se positionner sur le marché des jeux vidéo

Module 2. Gestion de projets

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

Module 3. Innovation

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

“

Ces outils vous aideront et vous accompagneront tout au long de votre parcours pour atteindre vos objectifs”

03

Direction de la formation

Grâce au corps enseignant qui encadre ce Certificat Avancé, l'étudiant apprendra et connaîtra les notions pertinentes appliquées à la Création et Gestion des Entreprises de Jeux Vidéo. Parmi eux, on peut trouver de grands professionnels du secteur, ayant à leur actif des réussites professionnelles qui sont autant de gages de leur professionnalisme. Ces derniers mettront tout en œuvre pour vous transmettre les connaissances et les compétences nécessaires pour atteindre les objectifs proposés.





“

Bénéficiez de l'expérience et du professionnalisme de nos enseignants. Saisissez l'opportunité de vous former auprès de professionnels du secteur"

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

Cette formation vous permettra d'accéder à un programme destiné à votre développement professionnel dans le domaine de la Création et Gestion des Entreprises de Jeux Vidéo. En suivant un programme très complet, vous apprendrez à élaborer un business plan pour développer une entreprise, la gestion et le développement de l'innovation. A travers 3 modules, dans lesquels tous les aspects les plus précis pour atteindre les objectifs proposés sont présents, vous acquerez les clés vitales pour vous développer dans ce domaine.



“

Module par module, vous apprenez tout ce dont vous avez besoin pour un développement professionnel optimal, tel que l'élaboration d'un Business Plan"

Module 1. Création des Entreprises de Jeux Vidéo

- 1.1. Entrepreneuriat
 - 1.1.1. Stratégie entrepreneuriale
 - 1.1.2. Le projet entrepreneurial
 - 1.1.3. Méthodologies agiles d'entrepreneuriat
- 1.2. Innovations technologiques dans les jeux vidéo
 - 1.2.1. Innovations dans les consoles et les périphériques
 - 1.2.2. Innovation en *Motion Capture y Live Dealer*
 - 1.2.3. Innovation dans les graphiques et les logiciels
- 1.3. Plan d'entreprise
 - 1.3.1. Segments et proposition de valeur
 - 1.3.2. Processus, ressources et alliances clés
 - 1.3.3. Relations avec les clients et canaux d'interaction
- 1.4. Inversion
 - 1.4.1. Investissement dans l'industrie du jeu vidéo
 - 1.4.2. Questions critiques pour l'acquisition d'investissements
 - 1.4.3. Financement de *startups*
- 1.5. Finances
 - 1.5.1. Recettes et gains d'efficacité
 - 1.5.2. Dépenses opérationnelles et d'investissement
 - 1.5.3. Le compte de résultat et le bilan
- 1.6. Production de jeux vidéo
 - 1.6.1. Les outils de simulation de la production
 - 1.6.2. Gestion de la production programmée
 - 1.6.3. Gestion du contrôle de la production
- 1.7. Gestion des opérations
 - 1.7.1. Conception, localisation et maintenance
 - 1.7.2. Gestion de la qualité
 - 1.7.3. Gestion des stocks et de la chaîne d'approvisionnement
- 1.8. Nouveaux modèles de distribution en ligne
 - 1.8.1. Modèles de logistique en ligne
 - 1.8.2. Livraison directe en ligne et SaaS
 - 1.8.3. *Dropshipping*

- 1.9. Durabilité
 - 1.9.1. Création de valeur durable
 - 1.9.2. ESG (Environnement, Social et Gouvernance)
 - 1.9.3. La durabilité dans la stratégie
- 1.10. Aspects juridiques
 - 1.10.1. Propriété intellectuelle
 - 1.10.2. Propriété industrielle
 - 1.10.3. RGDP

Module 2. Gestion de projets

- 2.1. Cycle de vie d'un projet de jeu vidéo
 - 2.1.1. Phase de conception et de préproduction
 - 2.1.2. Phase de production et phases finales
 - 2.1.3. Phase de post-production
- 2.2. Projets de jeux vidéo
 - 2.2.1. Genres
 - 2.2.2. Serious Games
 - 2.2.3. Sous-genres et nouveaux genres
- 2.3. Architecture d'un projet de jeux vidéo
 - 2.3.1. Architecture interne
 - 2.3.2. Relations entre les éléments
 - 2.3.3. Vision holistique du jeu vidéo
- 2.4. Les jeux vidéo
 - 2.4.1. Aspects ludiques des jeux vidéo
 - 2.4.2. Conception des jeux vidéo
 - 2.4.3. Gamification
- 2.5. La technique des jeux vidéo
 - 2.5.1. Éléments internes
 - 2.5.2. Moteurs de jeux vidéo
 - 2.5.3. Influence de la technique et du Marketing sur la conception
- 2.6. Conception, lancement et exécution de projets
 - 2.6.1. Développement préliminaire
 - 2.6.2. Phases de développement d'un jeu vidéo
 - 2.6.3. Participation des consommateurs au développement

- 2.7. Gestion de l'organisation d'un projet de jeu vidéo
 - 2.7.1. L'équipe de développement et *Publisher*
 - 2.7.2. L'équipe d'exploitation
 - 2.7.3. Équipe de vente et Marketing
- 2.8. Manuels pour le développement de jeux vidéo
 - 2.8.1. Manuel de conception et de technique des jeux vidéo
 - 2.8.2. Manuel du développeur de jeux vidéo
 - 2.8.3. Manuel des exigences et des spécifications techniques
- 2.9. Édition et Marketing des jeux vidéo
 - 2.9.1. Préparation du *Kick Off* du jeu vidéo
 - 2.9.2. Canaux de communication numérique
 - 2.9.3. Livraison, progression et suivi du succès
- 2.10. Méthodologies agiles applicables aux projets de jeux vidéo
 - 2.10.1. *Design and Visual Thinking*
 - 2.10.2. *Lean Startup*
 - 2.10.3. *Scrum Development and Sales*

Module 3. Innovation

- 3.1. Stratégie et innovation
 - 3.1.1. L'innovation dans les jeux vidéo
 - 3.1.2. Gestion de l'innovation dans les jeux vidéo
 - 3.1.3. Modèles d'innovation
- 3.2. Talent innovant
 - 3.2.1. La mise en œuvre de la culture de l'innovation dans les organisations
 - 3.2.2. Le talent
 - 3.2.3. Carte de la culture de l'innovation
- 3.3. Direction et gestion des talents dans l'économie numérique
 - 3.3.1. Cycle de vie des talents
 - 3.3.2. Recrutement - contraintes générationnelles
 - 3.3.3. Rétention: *Engagement*, fidélisation, évangélistes
- 3.4. Modèles d'entreprise dans l'innovation de jeux vidéo
 - 3.4.1. L'innovation dans les modèles d'entreprise
 - 3.4.2. Outils d'innovation commerciale
 - 3.4.3. *Navigateur de modèle d'entreprise*
- 3.5. Gestion des projets d'innovation
 - 3.5.1. Client et processus d'innovation
 - 3.5.2. Conception de la proposition de valeur
 - 3.5.3. Organisations exponentielles
- 3.6. Méthodologies agiles dans l'innovation
 - 3.6.1. Méthodologie *Design Thinking* et *Lean Startup*
 - 3.6.2. Modèles agiles de gestion de projet: Kanban y Scrum
 - 3.6.3. Lean Canvas
- 3.7. Gestion de Validation de l'Innovation
 - 3.7.1. Prototypage (PMV)
 - 3.7.2. Validation par le client
 - 3.7.3. Pivoter ou préserver
- 3.8. Innovation en matière de processus
 - 3.8.1. Possibilités d'innovation des processus
 - 3.8.2. *Time-to-Market*, réduction des tâches sans valeur ajoutée et élimination des défauts
 - 3.8.3. Outils méthodologiques pour l'innovation de procédé
- 3.9. Technologies de rupture
 - 3.9.1. Technologies d'hybridation physique-numérique
 - 3.9.2. Technologies de communication et traitement des données
 - 3.9.3. Technologies des applications de gestion
- 3.10. Retour sur investissement dans l'innovation
 - 3.10.1. Stratégies de monétisation des données et des actifs liés à l'innovation
 - 3.10.2. Le RSI de l'innovation Approche générale
 - 3.10.3. Les entonnoirs

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.



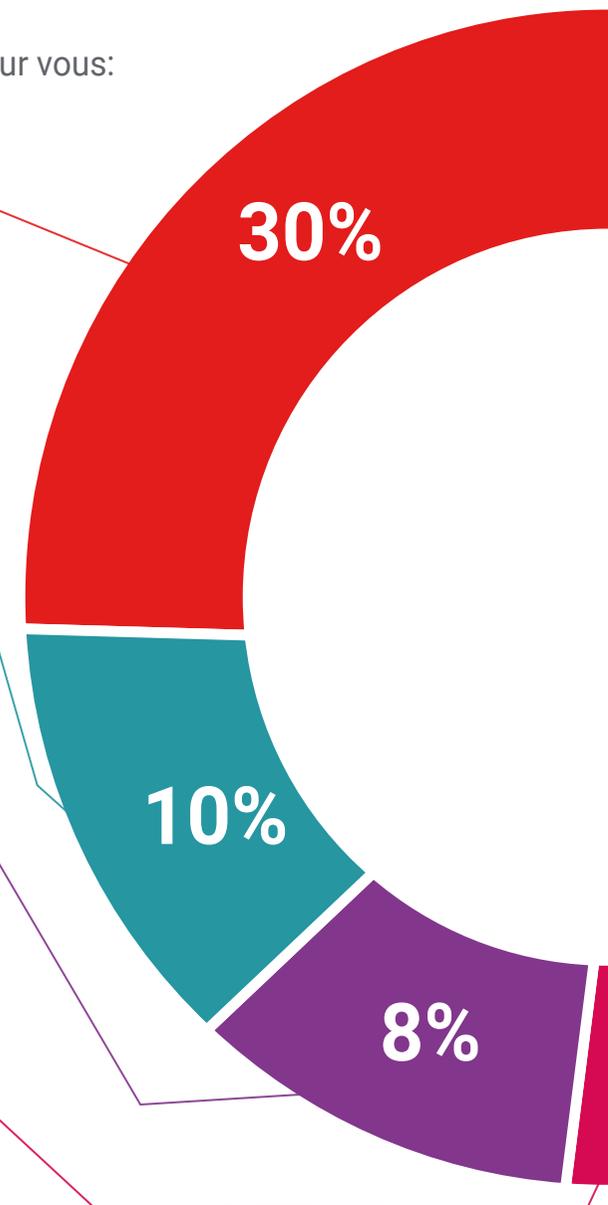
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Avancé en Création et Gestion 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 Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme universitaire
sans avoir à vous soucier des
contraintes de déplacements ou des
formalités administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Création et Gestion 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 Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Création et Gestion des Entreprises de Jeux Vidéo**
N° d'heures officielles: **450 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 langues

tech université
technologique

Certificat Avancé
Création et Gestion
des Entreprises
de Jeux Vidéo

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

Certificat Avancé

Création et Gestion des Entreprises de Jeux Vidéo

