

# Certificat Avancé

## Direction de Production





## Certificat Avancé Direction de Production

- » 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.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-direction-production](http://www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-direction-production)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 18*

05

Diplôme

---

*page 26*

# 01 Présentation

Parmi les nombreux postes qui existent dans la production d'un jeu vidéo, le directeur est l'un des acteurs les plus importants lorsqu'il s'agit de garantir que l'ensemble du processus répond aux normes de qualité requises et que les livraisons sont effectuées à temps. Lors de la conception d'un jeu vidéo, cette tâche est vitale, car le planning initial doit être respecté afin d'assurer une promotion et un lancement commercial adéquats. Afin de pouvoir répondre à ce type de défi, ce cursus offre à ses étudiants les meilleures connaissances pour pouvoir devenir de grands responsables de production dans les meilleures entreprises de jeux vidéo du monde.





“

*Vous serez un acteur incontournable  
dans votre entreprise grâce à ce  
Certificat Avancé”*

La création d'un jeu vidéo est une tâche longue et complexe qui passe par de nombreuses étapes et nécessite un grand nombre de collaborateurs pour mener à bien toutes les tâches prévues. Mais certains postes sont plus importants que d'autres, car de nombreuses ressources humaines et supportles peuvent en dépendre.

Ainsi, le Direction de Production intervient dans tout ce processus en s'assurant que le lancement du jeu vidéo n'est affecté par aucune éventualité et que les différentes ressources sont bien utilisées pour que le planning se déroule correctement. C'est pourquoi les meilleures entreprises du secteur souhaitent que des personnes talentueuses et parfaitement formées occupent ce poste et veillent à ce que le jeu vidéo en question suive correctement toutes les étapes.

Ce Certificat Avancé en Direction de Production est donc la réponse à tous les professionnels qui recherchent une spécialisation qui les rendra très appréciés dans leurs entreprises, car ses contenus sont entièrement axés sur le développement de leur carrière jusqu'au succès.

Ce **Certificat Avancé en Direction de Production** contient le programme académique 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 Production de Jeux Vidéo
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus, fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ Disponibilité d'accès aux contenu à partir de n'importe quel appareil fixeou portable doté d'une connexion internet



*Il s'agit de la qualification que vous recherchez pour rejoindre une grande entreprise de jeux vidéo"*

“

*Le Directeur de Production est un poste clé dans toute entreprise de jeux vidéo: spécialisez-vous et atteignez vos objectifs”*

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur 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 Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Participez à la production de grands jeux vidéo grâce à ce Certificat Avancé.*

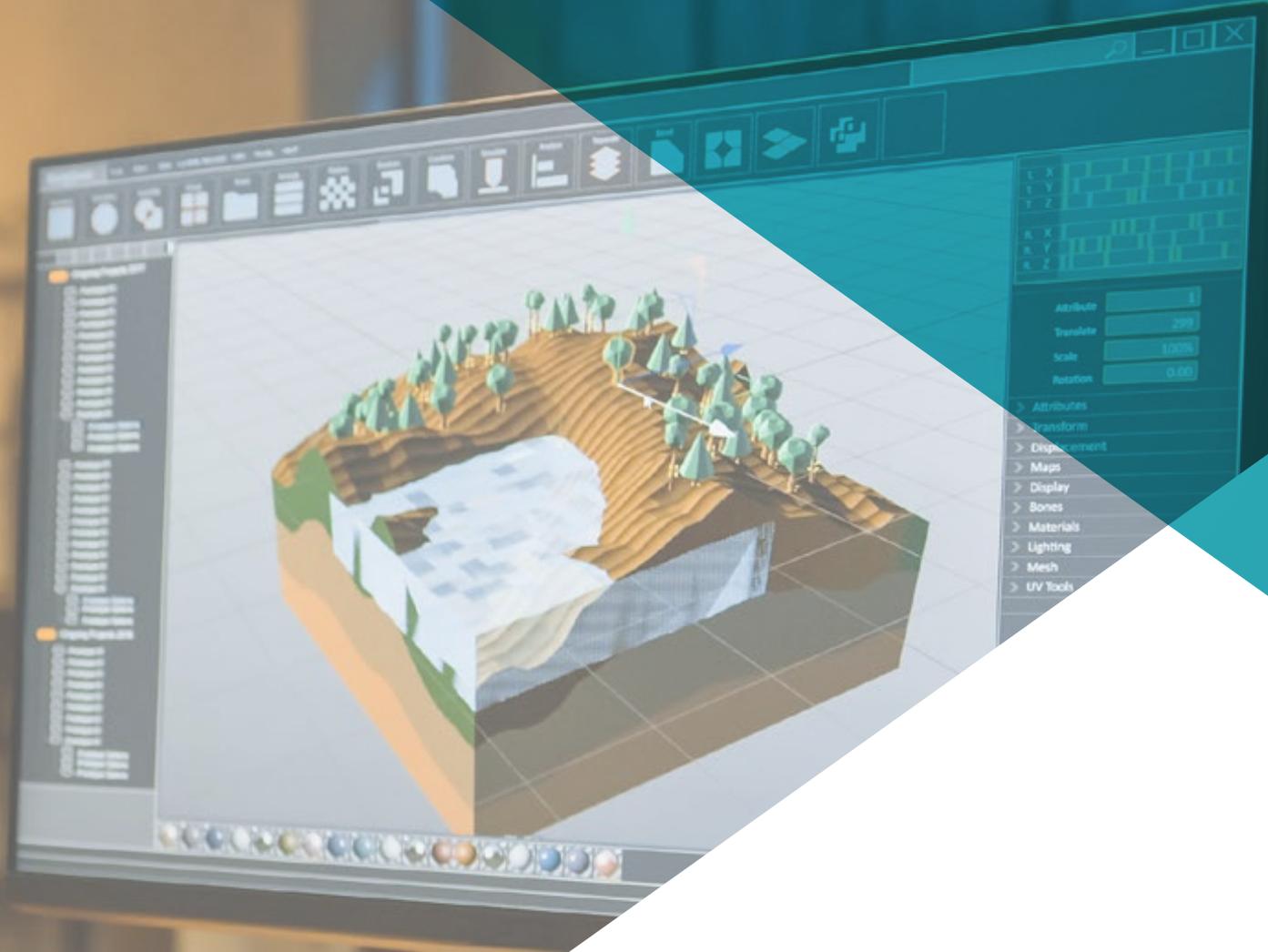
*Vous serez l'une des personnes les plus importantes de votre entreprise.*



# 02 Objectifs

L'objectif principal de Certificat Avancé en Direction de Production est de permettre aux étudiants de connaître une grande évolution professionnelle grâce aux compétences et aux connaissances qu'ils vont acquérir dans ce diplôme. Ils deviendront de véritables spécialistes du domaine, afin de pouvoir intégrer une grande entreprise du secteur. Ainsi, TECH est une institution ambitieuse qui cherche à obtenir le meilleur pour ses étudiants et, pour atteindre cet objectif, elle leur offre un processus d'apprentissage de haut niveau, totalement adapté aux exigences de l'industrie du jeu vidéo.





“

Réalisez tous vos objectifs  
avec cette qualification”



## Objectifs généraux

---

- ◆ Assimiler les concepts de base de la production appliquée aux jeux vidéo
- ◆ Connaître les tâches du Directeur de Production, afin qu'il puisse les accomplir efficacement
- ◆ Pour aller plus loin dans le processus de production d'un jeu vidéo
- ◆ Maîtriser le domaine de l'industrie des jeux vidéo, en connaissant son langage spécifique et ses formes de communication

“

*Inscrivez-vous et voyez votre  
carrière progresser rapidement”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Économie et administration des affaires

- ◆ Connaître les fondements de l'administration des entreprises à partir de la description de ses éléments, de son environnement, de sa fonction et de son organisation
- ◆ Disposer des éléments nécessaires à une prise de décision affirmée dans le domaine de la gestion et de l'administration

### Module 2. Systèmes d'information

- ◆ Réfléchir à la transformation numérique, du point de vue de l'innovation commerciale, de la gestion financière et de la production, du marketing et de la gestion des ressources humaines
- ◆ Analyser le fonctionnement de la gouvernance et de la gestion des technologies de l'information et de la communication et les règles qui la régissent
- ◆ Approfondir la connaissance du système de gestion des services, en connaissant les principes de base de la norme UNE-ISO/IEC 20000-1, la structure de la série de normes ISO/IEC 20000 et les exigences du système de gestion des services (SMS)

### Module 3. L'anglais des jeux vidéo

- ◆ Analyser les questions juridiques internationales et les cas de plagiat réel dans le monde des jeux vidéo
- ◆ Découvrir l'orthographe correcte dans les jeux vidéo et l'importance des sous-titres
- ◆ Couvrir la création d'un CV en anglais, ainsi que les offres d'emploi internationales et les entretiens
- ◆ Connaître la terminologie spécifique à l'ingénierie web et à l'infrastructure cloud applicable aux jeux vidéo

# 03

## Structure et contenu

Ce Certificat Avancé en Direction de Production a été conçu par les meilleurs spécialistes du domaine et ils ont veillé à ce que ses contenus soient innovants et complets, afin que les étudiants puissent relever sans problème toutes sortes de défis dans leur carrière professionnelle. Son approche est donc éminemment pratique et s'inspire de la situation actuelle du secteur, de sorte que les étudiants peuvent être sûrs que ce qu'ils apprennent leur sera pleinement profitable dans leur vie professionnelle.



“

*Le meilleur contenu pour vous permettre  
de devenir le meilleur Directeur de  
Production de l'industrie”*

## Module 1. Économie et administration des affaires

- 1.1. L'entreprise et ses Éléments
  - 1.1.1. Le concept d'entreprise
  - 1.1.2. Fonctions et classifications des objectifs commerciaux
  - 1.2.3. Entrepreneuriat
  - 1.2.4. Types d'entreprises
- 1.2. L'entreprise en tant que système
  - 1.2.1. Concepts de système
  - 1.2.2. Les modèles
  - 1.2.3. Sous-système de l'entreprise
  - 1.2.4. Sous-système de valeurs
- 1.3. L'environnement des entreprises
  - 1.3.1. Environnement et valeur
  - 1.3.2. Environnement général
  - 1.3.3. Environnement spécifique
  - 1.3.4. Outils d'analyse
- 1.4. La fonction managériale
  - 1.4.1. Concepts de base
  - 1.4.2. Qu'est-ce que diriger?
  - 1.4.3. La prise de décision
  - 1.4.4. Leadership
- 1.5. Planification des activités
  - 1.5.1. Plan d'affaires
  - 1.5.2. Éléments de la planification
  - 1.5.3. Étapes
  - 1.5.4. Outils de planification
- 1.6. Contrôle des entreprises
  - 1.6.1. Concepts, types et terminologie
  - 1.6.2. Contrôle de gestion
  - 1.6.3. Contrôle de la qualité
  - 1.6.4. Tableau de bord équilibré

- 1.7. Organisation de l'entreprise
  - 1.7.1. Concepts de base
  - 1.7.2. Structure organisationnelle
  - 1.7.3. Dimensions culturelles
  - 1.7.4. Modèles structurels
- 1.8. Direction des Ressources Humaines
  - 1.8.1. Motivation
  - 1.8.2. Recrutement et sélection
  - 1.8.3. Formation du personnel
  - 1.8.4. Évaluation de la performance
- 1.9. Éléments de Marketing et de Finance
  - 1.9.1. Concept et étapes
  - 1.9.2. Marketing et marchés
  - 1.9.3. Marketing stratégique
  - 1.9.4. Relations et synergies

## Module 2. Systèmes d'information

- 2.1. Transformation numérique I
  - 2.1.1. Innovation commerciale
  - 2.1.2. Gestion de la production
  - 2.1.3. Gestion financière
- 2.2. Transformation numérique II
  - 2.2.1. Le Marketing
  - 2.2.2. Gestion des RH
  - 2.2.3. Un système d'information intégré
- 2.3. Études de cas
  - 2.3.1. Présentation de l'entreprise
  - 2.3.2. Méthodologies d'analyse des achats IT
  - 2.3.3. Détermination des coûts, des avantages et des risques
  - 2.3.4. Évaluation économique de l'investissement



- 2.4. Gouvernance et gestion des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC)
  - 2.4.1. Définition de la gouvernance des technologies et systèmes d'information
  - 2.4.2. Différence entre la gouvernance et la gestion des TSI
  - 2.4.3. Cadres pour la gouvernance et la gestion des TSI
  - 2.4.4. Les normes, gouvernance et gestion des TSI
- 2.5. Le gouvernement d'entreprise des Technologies de l'Information et de la Communication
  - 2.5.1. Qu'est-ce qu'une bonne gouvernance d'entreprise?
  - 2.5.2. Contexte de la gouvernance des TIC
  - 2.5.3. La norme ISO/IEC 38500: 2008
  - 2.5.4. Implantation d'une gouvernance des TIC
  - 2.5.5. Gouvernance et meilleures pratiques en matière de TIC
  - 2.5.6. La gouvernance d'entreprise. Vue d'ensemble et tendances
- 2.6. Objectifs de Contrôle pour les Technologies de l'Information et les Technologies connexes (COBIT)
  - 2.6.1. Cadre d'application
  - 2.6.2. Domaine: planification et organisation
  - 2.6.3. Domaine: approvisionnement et implantation
  - 2.6.4. Domaine: livraison et soutien
  - 2.6.5. Domaine: Suivi et évaluation
  - 2.6.6. Implémentation du guide COBIT
- 2.7. La Bibliothèque d'Infrastructure des Technologies de l'Information (ITIL)
  - 2.7.1. Introduction à ITIL
  - 2.7.2. Stratégie de service
  - 2.7.3. Conception des services
  - 2.7.4. Transition de service
  - 2.7.5. Opération de service
  - 2.7.6. Amélioration du service

- 2.8. Le système de gestion des services
  - 2.8.1. Principes de base de la norme UNE-ISO/IEC 20000-1
  - 2.8.2. La structure de la série de normes ISO/CEI 20000
  - 2.8.3. Exigences du Système de Gestion des Services ( SGS )
  - 2.8.4. Conception et transition de services nouveaux ou modifiés
  - 2.8.5. Processus de prestation de services
  - 2.8.6. Groupes de processus
- 2.9. Le système de gestion des actifs des logiciels
  - 2.9.1. Justification du besoin
  - 2.9.2. Historique
  - 2.9.3. Présentation de la norme 19770
  - 2.9.4. Mise en place de la gestion
- 2.10. Gestion de la continuité des activités
  - 2.10.1. Plan de la continuité des activités
  - 2.10.2. Exécution d'un BCM

### Module 3. L'anglais des jeux vidéo

- 3.1. Le plagiat dans le monde des jeux vidéo
  - 3.1.1. Questions juridiques internationales
  - 3.1.2. Analyse de cas réels
  - 3.1.3. Hommage et œufs de Pâques virtuels
- 3.2. Initiatives commerciales
  - 3.2.1. Le commerce électronique
  - 3.2.2. Stratégies publicitaires
  - 3.2.3. Création d'annonces publicitaires
- 3.3. Le rôle de l'écriture
  - 3.3.1. Vérification de l'orthographe dans les jeux vidéo
  - 3.3.2. Les sous-titres
  - 3.3.3. Communication écrite avec des personnes extérieures à l'entreprise
- 3.4. Copyright
  - 3.4.1. Droits d'auteur
  - 3.4.2. Licences Creative Commons
  - 3.4.3. Les limites de la liberté de création





- 3.5. L'emploi dans le monde de la technologie
  - 3.5.1. Création du CV
  - 3.5.2. L'entretien d'embauche
  - 3.5.3. Attentes salariales
- 3.6. Réunions professionnelles
  - 3.6.1. Conférences
  - 3.6.2. La culture commerciale
  - 3.6.3. Réunions
- 3.7. Robotique
  - 3.7.1. Débuts et évolution
  - 3.7.2. Classification et définition du robot
  - 3.7.3. Méthodes de programmation
- 3.8. Programmation informatique
  - 3.8.1. Structures de contrôle
  - 3.8.2. Objets
  - 3.8.3. Stockage
- 3.9. Cloud computing
  - 3.9.1. Ingénierie web
  - 3.9.2. Infrastructures en cloud
  - 3.9.3. Systèmes multi-cloud
- 3.10. Gamification
  - 3.10.1. La gamification dans le monde des affaires
  - 3.10.2. La gamification dans l'éducation
  - 3.10.3. La gamification dans votre vie personnelle



*Il n'y a pas de meilleur contenu  
que celui-ci pour se spécialiser”*

04

# 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

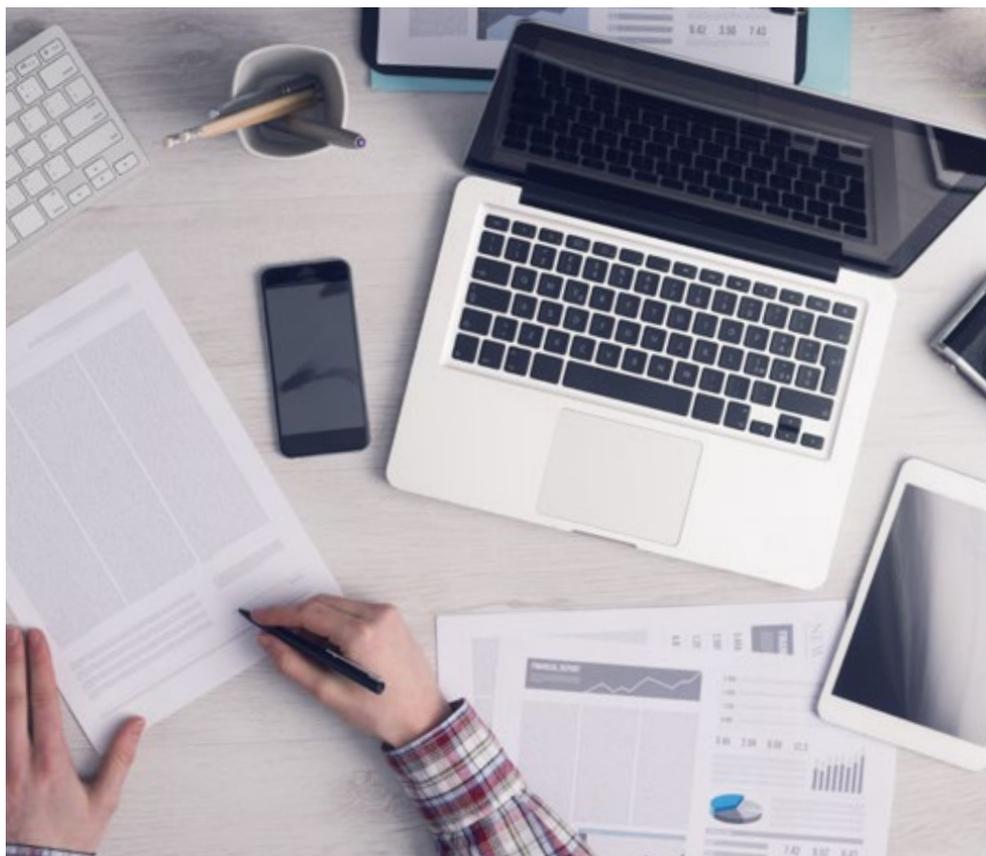
Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

*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.



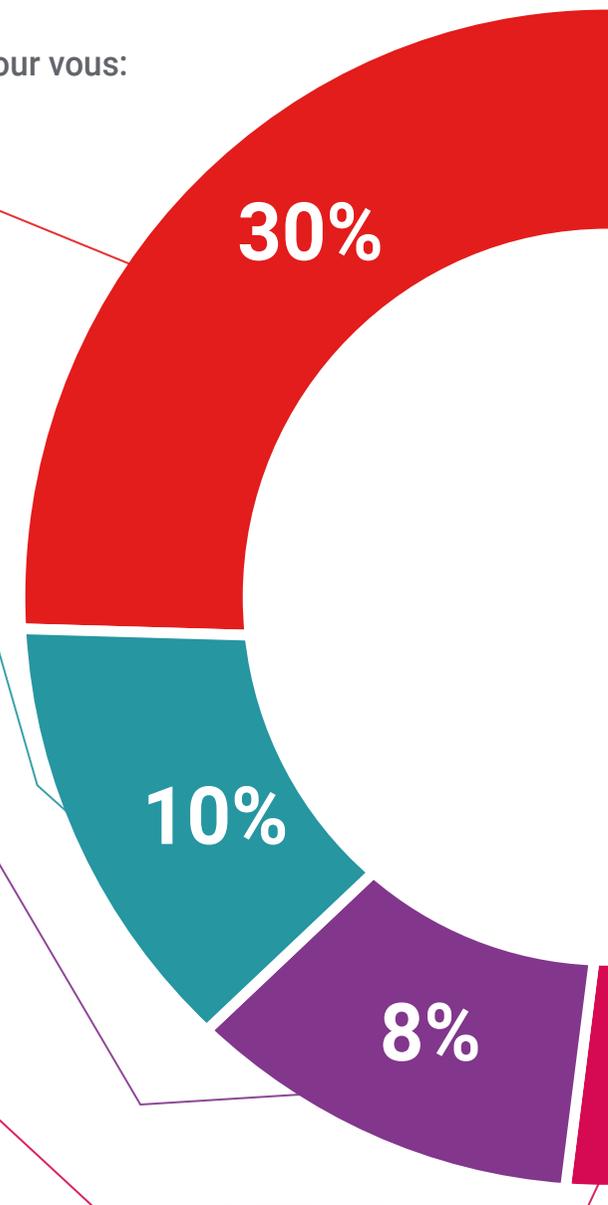
#### Pratique des aptitudes et des compétences

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.



# 05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Direction de Production 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.



“

*Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Direction de Production** 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 Direction de Production**

N.º d'heures officielles: **450 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



## Certificat Avancé Direction de Production

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

# Certificat Avancé

## Direction de Production

