

# Certificat Avancé

## Entrepreneuriat dans le Domaine des Jeux Vidéo





## Certificat Avancé Entrepreneuriat dans le Domaine des 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-entrepreneuriat-domaine-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-entrepreneuriat-domaine-jeux-video)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 16*

05

Diplôme

---

*page 24*

# 01

# Présentation

Le monde des jeux vidéo présente une série de particularités qui en font un domaine complexe en matière d'entrepreneuriat. Il s'agit non seulement d'un secteur en constante mutation, mais aussi d'un secteur qui présente de nombreux problèmes, tels que le vocabulaire et un type de clientèle très spécifique, qu'il faut bien comprendre pour réussir dans cet environnement. Ainsi, ce programme offre à ses étudiants toutes les connaissances nécessaires pour réussir dans ce secteur, afin qu'ils puissent mener leur entreprise au sommet, aux côtés des entreprises de jeux vidéo les plus célèbres du monde.



“

*Développez votre entreprise  
pour concurrencer Electronic  
Arts, Naughty Dog ou Ubisoft”*

Chaque industrie du divertissement a ses propres caractéristiques, et il n'est pas facile d'y entrer si l'on ne possède pas les bonnes connaissances. La production de films n'est pas la même chose que la mise sur le marché d'albums de musique, ni que l'exercice d'autres activités commerciales. Et, bien sûr, l'édition et la publication de jeux vidéo ne sont pas faciles non plus.

Une série de compétences et de formations spécifiques au secteur sont nécessaires pour opérer dans cette industrie, mais il n'existe pas non plus d'endroits où ces compétences peuvent être acquises, de sorte que les entrepreneurs échouent souvent à entrer dans un secteur qu'ils ne maîtrisent pas.

C'est pourquoi ce Certificat Avancé en Entrepreneuriat dans le Domaine des Jeux Vidéo fournit aux étudiants toutes les clés pour devenir des entrepreneurs à succès dans cette industrie, afin qu'ils puissent à l'avenir rivaliser avec les grandes entreprises du secteur.

Ainsi, ce Certificat Avancé offre des contenus spécialisés en économie et en gestion d'entreprise, en initiative commerciale et en anglais spécifique aux jeux vidéo, si nécessaires aujourd'hui pour pouvoir intervenir dans une entreprise mondiale comme celle-ci.

Ce **Certificat Avancé en Entrepreneuriat dans le Domaine des Jeux Vidéo** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en administration, gestion et entrepreneuriat des entreprises 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Lancez-vous dans l'industrie du jeu vidéo et réussissez grâce à ce Certificat Avancé"*

“

*Appliquez ce que vous apprenez ici à votre entreprise et assistez à sa croissance et à l'augmentation de vos bénéfices"*

Le corps 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 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.

*Apprenez à gérer une entreprise de haut niveau dans le domaine des jeux vidéo.*

*Créez une entreprise de jeux vidéo prospère en partant de zéro avec ce Certificat Avancé.*



# 02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Entrepreneuriat dans le Domaine des Jeux Vidéo est d'offrir à ses étudiants les meilleures compétences et formations dans ce domaine afin qu'ils puissent progresser et entreprendre dans cette industrie complexe, afin qu'ils puissent créer ou développer leurs entreprises jusqu'à les voir concurrencer les grandes entreprises nationales et internationales du jeu vidéo. C'est donc avec cet objectif en tête que TECH a conçu un programme spécialisé qui fera de ses étudiants de véritables spécialistes en la matière, leur permettant d'atteindre tous leurs objectifs.







“

*Réalisez tous vos objectifs grâce  
à ce Certificat Avancé”*



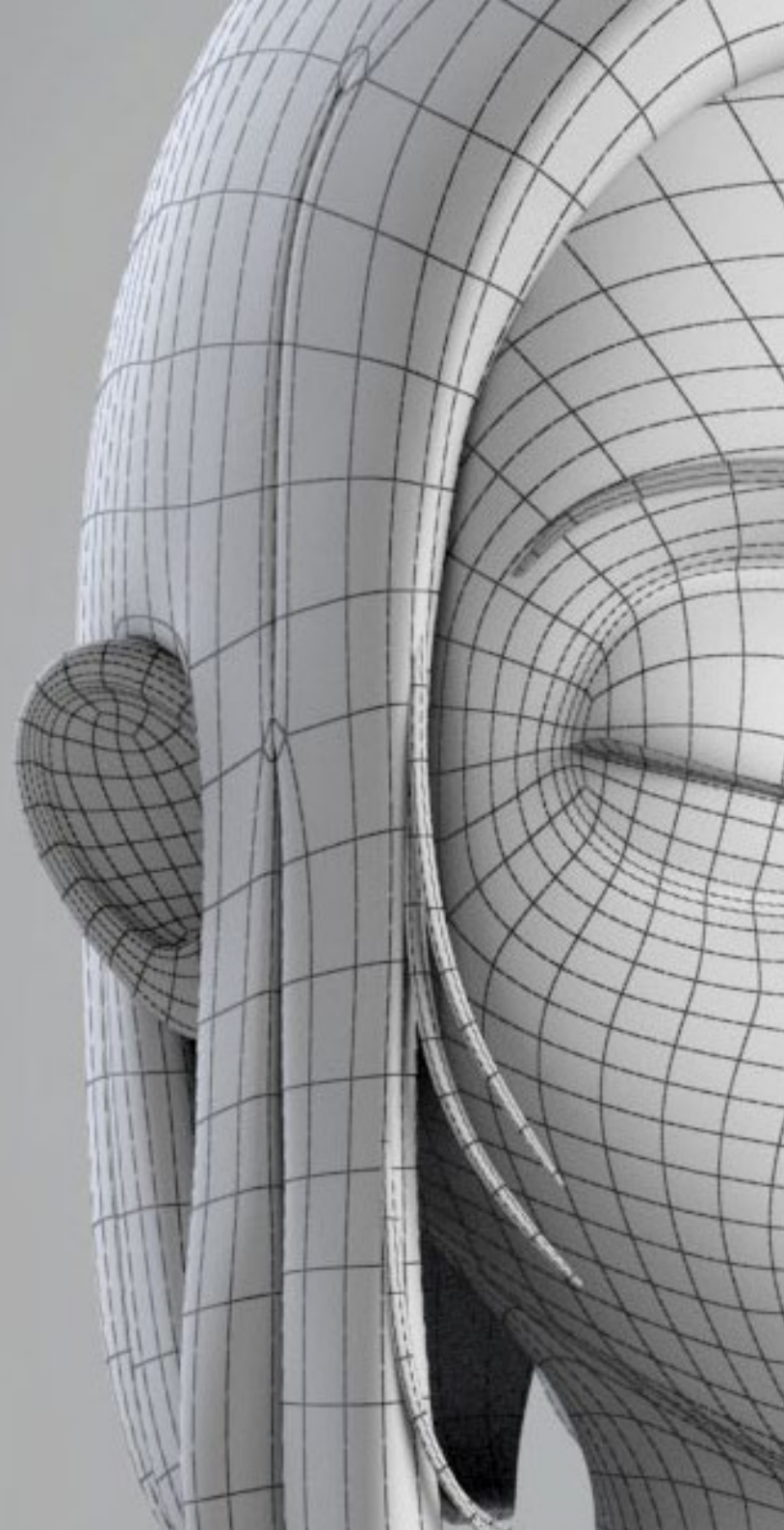
## Objectifs généraux

---

- ◆ Acquérir une maîtrise globale de l'administration commerciale des jeux vidéo
- ◆ Comprendre quels sont les outils et les connaissances nécessaires à l'entrepreneuriat dans le secteur des jeux vidéo
- ◆ Réussir dans les affaires
- ◆ Apprendre à fonctionner couramment dans des environnements internationaux où la langue dominante est l'anglais
- ◆ Connaître toute la terminologie liée au monde des jeux vidéo afin de contribuer à une meilleure intégration dans des équipes de travail globales
- ◆ Explorer des aspects techniques plus spécifiques aux jeux vidéo en ligne ou sur le droit d'auteur



*Pas un seul détail ne vous échappera concernant la gestion des entreprises de jeux vidéo"*





## 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. Entrepreneuriat

- ◆ Comprendre l'innovation comme un moyen d'entrer sur des marchés existants ou d'en créer de nouveaux avec la technologie comme point de départ.
- ◆ Analyser les phases de conception et de gestion des plans d'affaires

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

- ◆ Enseigner la maîtrise de l'anglais pour les présentations orales, les interactions quotidiennes et le travail en équipe
- ◆ Développer la capacité de l'apprenant à faire face aux conversations téléphoniques ou aux réunions en face à face et virtuelles en anglais
- ◆ Aborder les problèmes courants du secteur, tels que la violence, la sédentarité et la santé mentale
- ◆ Pour approfondir les différents systèmes d'exploitation actuels et le langage particulier de chacun d'eux

# 03

## Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat Avancé en Entrepreneuriat dans le Domaine des Jeux Vidéo a été conçu par de grands experts qui connaissent très bien le secteur et qui connaissent les clés de la réussite. Ainsi, les 3 modules qui composent ce programme ont un haut niveau de formation et sont totalement axés sur l'aide aux étudiants pour qu'ils obtiennent de grands résultats dans leurs entreprises, quelle que soit leur orientation et quel que soit le type de produit qu'ils développent dans le monde des jeux vidéo.





“

*Ce contenu est ce dont  
vous avez besoin pour faire  
progresser votre entreprise”*

## 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
  - 1.1.3. Entrepreneuriat
  - 1.1.4. 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. Entrepreneuriat

- 2.1. Méthodologie de l'innovation et société de la connaissance
  - 2.1.1. Penser en termes de design
  - 2.1.2. La stratégie de l'Océan Bleu
  - 2.1.3. L'innovation collaborative
  - 2.1.4. Open Innovation
- 2.2. Intelligence stratégique de l'innovation
  - 2.2.1. Veille technologique
  - 2.2.2. Prospective technologique
  - 2.2.3. *Coolhunting*.
- 2.3. Entrepreneuriat et innovation
  - 2.3.1. Stratégies de recherche d'opportunités de business
  - 2.3.2. Évaluation de la faisabilité de nouveaux projets
  - 2.3.3. Systèmes de gestion de l'Innovation
  - 2.3.4. Compétences *Soft* d'un entrepreneur

- 2.4. Gestion de projet
    - 2.4.1. Développement agile
    - 2.4.2. *Lean Management* dans les *Startups*
    - 2.4.3. Suivi et gestion des projets
  - 2.5. Business plan
    - 2.5.1. La planification d'entreprise à l'ère numérique
    - 2.5.2. Modèle de proposition de valeur
  - 2.6. Financement de *startups*
    - 2.6.1. Phase de *Seed*: FFF y Subventions
    - 2.6.2. Phase de *Startup*: *Business Angels*.
    - 2.6.3. Phase de *Growth*: *Venture Capital*
    - 2.6.4. Phase de Consolidation: IPO
- Module 3. L'anglais des jeux vidéo**
- 3.1. Une présentation orale
    - 3.1.1. Les étapes préliminaires: la phase de présentation
    - 3.1.2. Techniques de présentation efficaces
    - 3.1.3. Stratégies pour répondre aux questions ultérieures
  - 3.2. Résolution de problèmes
    - 3.2.1. Analyse FODA
    - 3.2.2. Proposer des solutions
    - 3.2.3. Le rôle de l'esprit critique dans la résolution de problèmes
  - 3.3. Travail d'équipe
    - 3.3.1. Le courrier électronique
    - 3.3.2. Interactions quotidiennes avec les collègues de travail
    - 3.3.3. L'importance du travail en équipe dans les équipes à distance
  - 3.4. Le rôle de la communication dans le commerce international
    - 3.4.1. Le rapport de projet
    - 3.4.2. La conversation téléphonique
    - 3.4.3. Réunions présentiels et virtuelles
  - 3.5. Débats dans le monde des jeux vidéo
    - 3.5.1. La violence
    - 3.5.2. Sédentarité et jeux vidéo
    - 3.5.3. Santé mentale
  - 3.6. L'éthique dans le monde technologique
    - 3.6.1. La fracture numérique
    - 3.6.2. Surcharge d'informations
    - 3.6.3. Le rôle de la publicité externe dans le domaine des jeux vidéo
  - 3.7. Considérations historiques
    - 3.7.1. Les débuts du développement des jeux vidéo
    - 3.7.2. Les grandes étapes du processus de la grande distribution
    - 3.7.3. Le rôle des jeux vidéo aux États-Unis dans les années 1990
  - 3.8. Développement et nouveautés en matière de logiciels anglo-saxons
    - 3.8.1. Intelligence artificielle: défis et développements pour le programmeur
    - 3.8.2. Interactivité et collaboration dans les jeux vidéo
    - 3.8.3. Le rôle des jeux vidéo dans le cinéma américain
  - 3.9. L'efficacité des systèmes d'exploitation
    - 3.9.1. Systèmes d'exploitation Xbox
    - 3.9.2. Systèmes d'exploitation Playstation
    - 3.9.3. Systèmes d'exploitation Nintendo
  - 3.10. Le langage technique des jeux vidéo en ligne
    - 3.10.1. Vocabulaire des jeux vidéo
    - 3.10.2. Structures grammaticales dans les jeux vidéo
    - 3.10.3. Le rôle de la voix: questions de prononciation



*Il n'existe pas de meilleur programme pour créer une entreprise de jeux vidéo prospère"*

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.



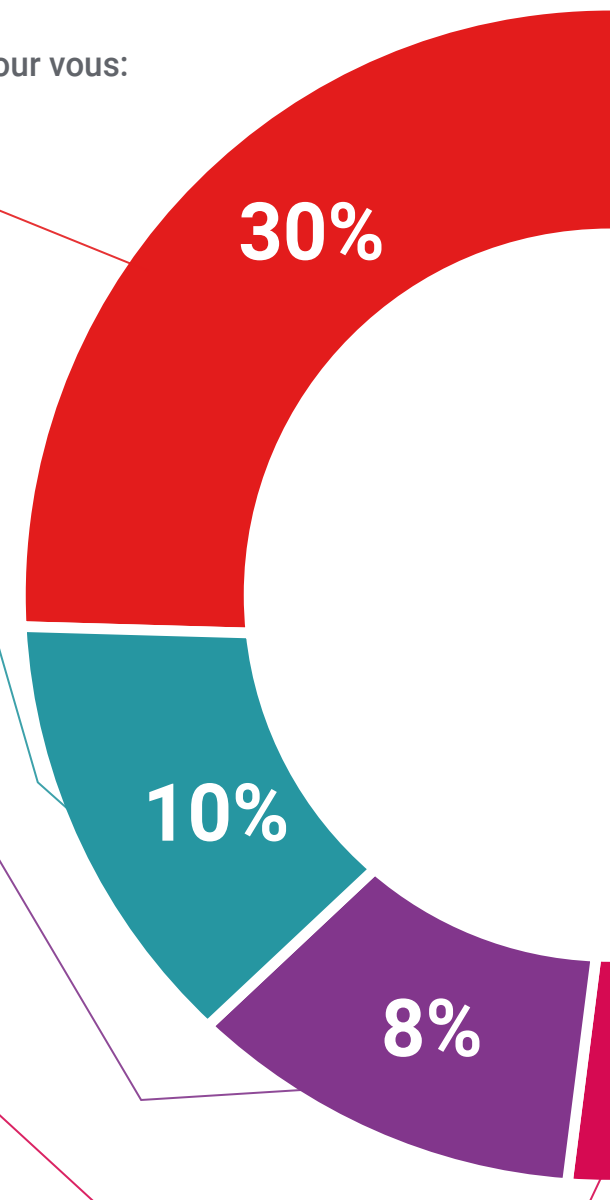
#### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Entrepreneuriat dans le Domaine des Jeux Vidéo 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 Entrepreneuriat dans le Domaine des 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 Entrepreneuriat dans le Domaine des Jeux Vidéo**

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

**tech** université  
technologique

## Certificat Avancé Entrepreneuriat dans le Domaine des Jeux Vidéo

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

# Certificat Avancé

Entrepreneuriat dans le  
Domaine des Jeux Vidéo

