

MSc Game & Creative Strategy

Certificat d'école

PUBLIC

- ▶ Des professionnels ou des jeunes diplômés à la recherche d'un complément de formation ou d'une double compétence

PRÉREQUIS & ADMISSION

- ▶ Être titulaire d'un bac+3 ou d'un diplôme équivalent de niveau 6 du Cadre Européen des Certifications (CEC)
- ▶ Justifier d'un niveau C1 en anglais (945 au TOEIC ou équivalent)
- ▶ Concours d'entrée : dossier + entretien (se reporter au Guide Concours pour les détails)

DURÉE & RYTHME

2 ans soit 1300 heures de formation
Temps plein

DÉLAI D'ACCÈS

- ▶ Concours d'entrée de décembre à avril chaque année
- ▶ Rentrée en septembre

TARIF DE LA FORMATION

Frais d'inscription : 450 € TTC / an
MSc : 11 000 € TTC / an

ACCESSIBILITÉ

Les locaux sont adaptés pour l'accueil des personnes en situation de handicap. Un référent handicap accompagne les étudiants sur les modalités d'adaptation de la formation (école et entreprise).

OBJECTIFS

Maîtriser la méthodologie de gestion stratégique d'un produit innovant :

- ▶ Créer et implémenter un business plan
- ▶ Construire l'organisation efficace dédiée au lancement et maintenance d'un produit
- ▶ Conduire le changement
- ▶ Maîtriser les fondements de l'économie numérique
- ▶ Manager une équipe pluridisciplinaire et internationale

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Enseignements théoriques et pratiques : cours magistraux, exercices d'application, travaux pratiques, travaux dirigés
- ▶ Production de projets : suivi et encadrement par les enseignants lors de la réalisation des projets (projet d'année, projet de fin d'études)

BLOCS DE COMPÉTENCES

- ▶ Concevoir la stratégie d'un produit innovant
- ▶ Piloter la réalisation d'un projet innovant
- ▶ Développer la commercialisation d'un produit innovant

MÉTIERS PRÉPARÉS

Data Project Manager, User Acquisition Manager, Operations Manager, Product Owner, Business Owner, Brand Manager, Product Manager (including Live Ops), Project Manager, Line Producer, Creative Manager, Product Manager, Publishing Manager, Directeur Marketing

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- ▶ Contrôle continu (études de cas, mises en situation, présentations, démonstrations)
- ▶ Présentations de projets (projet d'année, projet de fin d'études) devant un jury d'établissement ou un jury professionnel
- ▶ Évaluations écrites et orales en anglais
- ▶ Rédaction et soutenance d'un rapport d'expérience professionnelle

CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DU DIPLÔME

La certification totale est obtenue si toutes les conditions suivantes sont réunies :

- ▶ Toutes les compétences sont validées
- ▶ Une expérience professionnelle est réalisée chaque année, selon le programme

DÉVELOPPEMENT PERSONNEL & PROFESSIONNEL

Intelligence économique

Ressources humaines : Types de leadership | Mise en place des techniques pour mesurer l'efficacité de l'équipe | Motivation et but commun | Gestion des crises personnelles | Gestion d'une équipe | Éthique et Management

MARKETING & BUSINESS

Aspects & Légaux : Droits d'auteur | Contrats | Licences | Aspects légaux de la création d'une start-up | Protection des données personnelles (RGDP) | Langage juridique

Business : SWOT analysis | User Acquisition - méthodes et outils | Analyse du marché | Stratégie commerciale | Négociations commerciales | BizDev stratégique | Construction d'un business plan pour un jeu AAA | Vente d'un jeu / produit à 100 passants dans les rues - étude de cas | Maîtrise des enjeux de développement durable | Justifier l'engagement sociétale de l'entreprise (analyse d'impacts)

Marketing : Géographie économique | Purpose-driven marketing | Brand identity | Storytelling in marketing | Guerilla marketing | Zero dollar marketing | Disruptive marketing

UX : UX / UI design | AB Testing / Wishlists / Focus groups

GESTION DE PROJET & MANAGEMENT

Entrepreneuriat : Transformation numérique | Piloter la dynamique de la création d'entreprise | Histoire d'innovation aux jeux vidéo | Présentation / Pitching aux investisseurs

Finance : Gestion des finances | Logique d'investissement | Estimation des budgets | Gestion des budgets | Choix d'investissement | Performance financière | Gestion des agences outsourcing

Management : Business plan & P&L | Spécificités locales et aspects éthiques et business | Globalization vs. Localization | Conduite du changement | Image de l'entreprise et stratégie d'influence | Gestion de projets | Les fondements de l'économie numérique | Les impacts sociologiques de l'économie numérique | Les impacts écologiques de l'économie numérique | Création vs. Innovation | Risk Management

Publishing : Goals of publishing organisation | Cross-promotions and licensing deals | LiveOps plan - étude de cas

PROJET DE FIN D'ANNÉE

DÉVELOPPEMENT PERSONNEL & PROFESSIONNEL

Intelligence économique : Interactive Entertainment - acteurs, consommateurs, enjeux et potentiel

Ressources humaines : Mettre en place des techniques pour mesurer l'efficacité de l'équipe

MARKETING & BUSINESS

Aspects & Légaux : Droits d'auteur | Contrats | Licences | Aspects légaux de la création d'une start-up | Protection des données personnelles (RGDP) | Langage juridique

Business : SWOT analysis | User Acquisition - méthodes et outils, | Analyse du marché | Stratégie commerciale | Négociations commerciales | BizDev stratégique | Construire un business plan pour un jeu free-to-play | Vendre un jeu 100 personnes en ligne | Maîtriser des enjeux de développement durable

Marketing : Géographie économique | Purpose-driven marketing | Brand identity | Interdépendance entre développement et marketing | Storytelling in marketing | Guerilla marketing | Zero dollar marketing | Disruptive marketing

UX : UX / UI design | AB Testing / Wishlists / Focus groups

GESTION DE PROJET & MANAGEMENT

Entrepreneuriat : Transformation numérique | Piloter la dynamique de la création d'entreprise | Family business | Histoire d'innovation aux jeux vidéo | Start-up & Scale up | Présentation / Pitching aux investisseurs

Finance : Estimation des budgets | Gestion des budgets | Choix d'investissement | Performance financière | Gestion des agences outsourcing

Management : Spécificités locales et aspects éthiques et business | Image de l'entreprise et stratégie d'influence | Gestion de projets | Les impacts sociologiques de l'économie numérique | Les impacts écologiques de l'économie numérique | Création vs. Innovation | Risk Management

Publishing : LiveOps plan - étude de cas

PROJET DE FIN D'ANNÉE