

USRS1E - Économie du jeu vidéo et du transmédia

Présentation

Prérequis

Objectifs pédagogiques

Objectifs pédagogiques

Bloc 2 : Développement de nouveaux projets d'expériences interactives digitales et ludiques

- Effectuer une veille prospective
- Analyser un marché
- Constituer et rédiger un dossier de financement
- Formaliser une demande de financement écrite
- Identifier des investisseurs potentiels
- Formaliser une note d'opportunité

Bloc 4 : Stratégie de promotion et de communication d'une expérience interactive digitale ludique

- Définir une stratégie de communication et de lancement
- Présenter la stratégie de communication
- Assurer la promotion du projet
- Maîtriser la communication projet

Compétences

Concevoir un business model de jeu

Identifier une problématique de recherche en fonction des préoccupations des entreprises du secteur

Programme

Contenu

Cours théoriques (producing, monétisation, communication)

Atelier pratiques (concept de jeu, pitch d'opportunité)

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Présentation orale à des investisseurs (pitch) d'un projet de jeu ou d'expérience digitale interactive

Présentation orale de la stratégie de communication et diffusion d'un projet collectif d'expérience interactive digitale et ludique

Mis à jour le 01-09-2021



Code : USRS1E

Unité spécifique de type cours

7 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / 1

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux

16000 Angoulême

05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net