



MBA SPÉCIALISÉ **RNCP NIVEAU 7**

Video Game Management

**UN AN POUR SE SPÉCIALISER
DANS LE SECTEUR DU JEU VIDÉO**



La certification qualité a été délivrée au titre des catégories suivantes :
Actions de formation / Actions de formation par apprentissage /
Validation des acquis et de l'expérience

430

HEURES
DE FORMATION
EN FACE À FACE ET
EN PETIT GROUPE
(24 ÉTUDIANTS MAXIMUM)

5

MOIS DE COURS
COURS EN LIGNE,
COURS MAGISTRAUX,
TD, ATELIER PROJET
AVEC COACHING

6

MOIS DE STAGE
EN ENTREPRISE
(EN FRANCE
OU À L'ÉTRANGER)

30%

DE COURS EN ANGLAIS
ASSURÉS PAR DES
INTERVENANTS
PROFESSIONNELS

MBA Spécialisé

Video Game Management

Le MBA spécialisé Video Game Management forme les futurs managers du secteur du jeu vidéo international en leur assurant de solides bases en marketing, gestion de production, droit et finance.

Certification professionnelle "Manager du Marketing Digital", niveau 7, enregistrée au RNCP sous le numéro 36621, par décision d'enregistrement de France Compétences en date du 01 juillet 2022

Le MBA s'adresse aux professionnels en reconversion, aux jeunes professionnels du secteur ou aux jeunes diplômés qui souhaitent compléter leur formation initiale. La formation a pour objectif de développer les compétences liées au domaine du jeu vidéo. Ce secteur possède de nombreuses spécificités, que ce soit en termes de réalisation, de production, de distribution et de modèles économiques. Le jeu vidéo est un produit multimédia unique qui réunit un grand nombre de métiers de la création à la haute technicité en passant par la diffusion internationale grand public.



Éléonore Ronneau / Promo 2014
Senior Producer chez Tactical Adventures

L'IIM m'a ouvert les portes de l'industrie du jeu vidéo. Grâce au MBA et en à peine six mois, je disposais déjà d'une vue d'ensemble du secteur. La formation m'a permis de comprendre comment un jeu était produit, édité et distribué. J'ai consolidé mes compétences en gestion tout en développant mon premier réseau. Dans un milieu aussi fermé, pouvoir saluer un professionnel lors d'une convention ouvre déjà beaucoup de portes..."

- Première formation en management du jeu vidéo en France
- Reconnue et saluée par la profession
- Diplôme reconnu par l'État (Certifié RNCP Niveau 7)
- 15 ans d'existence (création en 2009)
- Formation à forte vocation internationale



PROJETS

Les étudiants réalisent un projet de 4 mois de jeu vidéo comprenant un prototype fonctionnel et un dossier de production complet (design, art, production, financement, marketing, ROI...) avec les étudiants du Bachelor Jeux vidéo de l'IIM Digital School.

Ils ont ainsi le rôle de produire dans des équipes composées de Game Programmers, Game Designers, Game Artists et Sound Designers. Ils apprennent ainsi à interagir avec les autres corps de métiers.

- . **Projet UNITY** : 4 mois
- . **Game Jam d'intégration** : 1 semaine



Testez nos jeux étudiants sur iimjv.itch.io

CONFÉRENCES ET FORUM DES STAGES

Chaque année, les étudiants du MBA participent à différents événements :

- . **Student Game Conference**
Cycle de plus de 30 conférences en ligne.
- . **Forum des stages**
Speed-meeting avec des recruteurs issus de l'industrie.

PARTENAIRES

L'IIM est membre du SNJV (Syndicat national du jeu vidéo) et du Réseau des formations jeux vidéo dont l'objectif est de valoriser le sérieux et le professionnalisme des formations.



Thomas Bidaux
CEO d'ICO Partners

La formation MBA Video Game Management joue un rôle crucial dans l'écosystème éducatif du jeu vidéo. En abordant les dimensions commerciales et business, le MBA approfondit les notions vitales au bon développement de cette industrie créative et garantit la pérennité des savoir-faire qui y sont associés."



Le MBA Video Game Management a su, au fil des années, former des professionnels qui évoluent aujourd'hui partout dans le monde. Ce sont des profils ouverts, ayant un excellent esprit d'équipe et qui font preuve d'une forte capacité d'adaptation. Leur force est d'être capable d'allier leurs compétences de management de projets avec une vraie vision marketing afin de contribuer aux succès des produits sur des marchés en constante évolution."

Thomas Nicolet

Responsable de l'axe jeu vidéo de l'IIM et du MBA Video Game Management

LE CORPS PROFESSORAL DU MBA EST CONSTITUÉ EXCLUSIVEMENT D'INTERVENANTS PROFESSIONNELS

Quelques-uns de nos intervenants...

- . Maurice Fontaine, Chef de produit, Bandai Namco
- . Éléonore Ronneau, Production Director, Tactical Adventures
- . Anne Devouassoux, Directrice de Production, Spiders
- . Emmanuel Forsans, Président, AFJV
- . Lucas Poirier, Content Manager, Focus Entertainment
- . Abrial Da Costa, Business Developer Director, DontNod
- . Nolan Esser, Product Manager, Old Skull Games
- . Diane Lagrange, CEO, Ico Partners
- . Jean-Marc Codsí, Président Europe, Wargaming
- . Alain Milly, VP Publishing, Microïds
- . Xavier Liard, CEO, Store Rider
- . Olivier Fontenay, Chef du service Création Numérique, CNC



95%
ONT TROUVÉ
UN EMPLOI
EN MOINS DE 2 MOIS

33%
OCCUPENT
UN POSTE
À L'INTERNATIONAL

PROGRAMME

Semaine d'intégration : Game Jam	30h
PRÉ-PRODUCTION	
Panorama de l'industrie et conception d'un jeu vidéo	15h
Organisation pré-production	15h
Méthodologie agile et outils de suivi	15h
Calendrier, milestones et dimensionnement de projet	15h
PRODUCTION	
Game design & economics design	15h
Ergonomie	9h
Gestion de la créativité	15h
Direction artistique	15h
Direction de production, gestion des priorités et des risques	15h
Outsourcing and coproducing a video game project	15h
Localisation, assurance qualité, sons & musiques	15h
Management et gestion d'équipes	15h
Recrutement et gestion RH	15h
MODÈLES ÉCONOMIQUES & CHAÎNE DE VALEUR	
Business models	15h
Publishing : negotiation and partnership with a publisher	15h
Rentabilité : "Profit and Loss, le P&L"	9h
Freetoplay & mobile ecosystems	15h
L'analyse de données	15h

MARKETING & COMMUNICATION	
Stratégie marketing et plan de communication	15h
Media buying	9h
Trade marketing	15h
Social Media Management	15h
Customer experience	15h
Indie publishing	15h
FINANCEMENT & JURIDIQUE	
Stratégie & analyse financière d'entreprises de jeu vidéo	15h
Contexte & financement d'un jeu vidéo	9h
Budget and costs of production	9h
Droit d'auteur et contrats	15h
Montage de dossier de demande d'aide de production	9h
Suivi de projet	80h
Recherche stage et emploi	15h
SOUTENANCE - Semestre 1	0,5h
SOUTENANCE - Semestre 2	0,5h
Conférences thématiques (dont salon international)	
Réalisation, rédaction dossier de production jeu vidéo	
Rapport de mission	



J'ai fait cinq ans d'études de pharmacie en Belgique. Après avoir reçu mon diplôme, je suis rentrée en France faire un MBA en Marketing Communication Santé à l'IAE Paris Sorbonne. J'ai travaillé pendant quatre ans en agences de communication spécialisées dans la santé. En 2020, avec la crise du Covid, j'ai décidé de me réorienter professionnellement et me suis inscrite à l'IIM Digital School pour suivre le MBA et réaliser mon rêve : travailler dans l'industrie du jeu vidéo."

Alice Pisica / Promo 2021
Apprenante du MBA Management des Jeux Vidéo

LES ATOUTS DU MBA SPÉCIALISÉ VIDEO GAME MANAGEMENT

- + Des contenus pédagogiques mis à jour chaque année pour s'adapter au mieux à la demande des entreprises et à l'évolution des technologies.
- + Des enseignements délivrés par des professionnels de haut niveau, issus d'entreprises internationales.
- + Un accès privilégié à un réseau de professionnels dans le secteur du jeu vidéo.
- + Une immersion dans les problématiques du métier grâce à la réalisation d'un projet.



Thomas Lorthiois / Promo 2021
Apprenant au sein
du MBA Video Game Management

Les intervenants sont pertinents et amènent une vision d'entreprise., Pour ma part, c'est le projet étudiant qui m'a le plus convaincu. Il nous plonge directement dans une simulation de produire avec une dizaine de personnes à gérer. À l'issue de la formation, j'ai rejoint Ubisoft en stage en tant que Live Project Assistant sur le projet Ghost Recon Breakpoint. Le stage s'est concrétisé en CDD, ce qui m'a permis d'étendre mon champ de missions et de travailler sur le projet Quartz. Je suis désormais en CDI au poste de Line Producer chez The Sandbox !"



©DONTNOD 2020



IIM Digital School est la première école française de l'Internet et du Multimédia, créée en 1995 à Paris-La Défense. Elle compte 3 500 anciens et regroupe plus de 2 100 étudiants répartis dans les axes Communication digitale et e-business, Coding & digital innovation, Création et design, Jeux vidéo, Animation 3D et Audiovisuel.

Elle propose 17 spécialisations en année 4 et 5 toutes accessibles en alternance. L'IIM est membre du réseau des écoles du jeu vidéo du SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo) et des associations professionnelles IAB (Interactive Advertising Bureau), Talents du Numérique, RECA (Réseau des Écoles Françaises du Cinéma d'Animation), Cap digital, Capital Games et Designers interactifs.

OPPORTUNITÉS PROFESSIONNELLES

Le MBA Video Game Management est une formation professionnalisante qui offre de nombreux débouchés aux diplômés en France comme à l'étranger.

- . **Producer**, Ubisoft
- . **Associate Producer**, DontNod
- . **Marketing Digital Executive**, King (UK)
- . **Brand Manager**, Flare Games (Allemagne)
- . **Digital Sales Manager**, Ubisoft
- . **Certification Project Manager**, Bandai Namco
- . **Chef de produit**, Focus Home Interactive
- . **Game Producer**, Gameloft (Vietnam)
- . **Game producer**, Ubisoft (Canada)
- . **Product lead**, Riot Games
- . **CEO**, DotEmu
- . **Data Analyst**, Old Skull Games
- . **PR Assistant**, Koch Media
- . **Marketing Executive**, Nvidia France
- . **Live Producer**, Ubisoft
- . **E-sport project manager**, Eclypsia

LE PÔLE LÉONARD DE VINCI

Au cœur de Paris la Défense, l'IIM dispose d'un campus exceptionnel. Nos installations et nos équipements de pointe permettent aux élèves d'étudier et de se former dans d'excellentes conditions.



L'avantage du MBA Video game Management vient du fait qu'il donne à travailler sur l'ensemble des sujets en lien avec la production et la commercialisation de jeux, et ce au contact d'intervenants spécialistes, accessibles et encourageants pour qui souhaite travailler dans l'univers Jeu Vidéo."

Maurice Fontaine / Promo 2018
Chef de Produit Marketing
chez Bandai Namco Entertainment

CANDIDATURE

- . Le MBA est ouvert aux titulaires d'un diplôme de niveau bac+4 quelle que soit leur spécialité ou Bac à Bac+3 avec une expérience professionnelle, après validation du dossier par la Commission d'autorisation de candidature (CAC).
- . Le candidat doit posséder un niveau d'anglais satisfaisant pour suivre les cours en anglais.
- . Le MBA est également accessible dans le cadre de la formation professionnelle continue.

ADMISSION ET INSCRIPTION

- . Admission sur dossier et entretien avec la responsable du programme.
- . Les inscriptions ont lieu de novembre à août.

DURÉE DES ÉTUDES

- . 5 mois de cours et 6 mois de stage en entreprise.
- . Début des cours en septembre.

COÛT DE LA FORMATION

- . 10 900 € (formation initiale)

SERVICE ADMISSION

admission-executive@devinci.fr
+33 1 81 00 30 07



executive.devinci.fr

Retrouvez-nous sur



#PoleDeVinci

Campus de l'Arche
47 boulevard de Pesaro
92000 Nanterre