

### PUBLIC

- ▶ Jeunes de 16 à 25 ans souhaitant poursuivre ou compléter leurs études
- ▶ Toute personne souhaitant acquérir des compétences dans la gestion des projets créatifs et numériques

### PRÉREQUIS & ADMISSION

- ▶ Être titulaire d'un baccalauréat ou d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC)
- ▶ Concours d'entrée : dossier + entretien (se reporter au Guide Concours pour les détails)

### DURÉE & RYTHME

3 ans soit 2000 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  
BBA : 8 900 € 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

Acquérir les compétences en gestion de projets créatifs et numériques :

- ▶ Acquérir les compétences en gestion de projets créatifs et numériques
- ▶ Connaître les techniques marketing et ventes
- ▶ Utiliser des données pour la création et lancement d'un produit
- ▶ Appréhender les ressorts de la création d'entreprise
- ▶ Savoir communiquer, s'organiser et travailler en équipe

### 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

- ▶ Gérer un projet créatif et numérique
- ▶ Concevoir la démarche marketing
- ▶ Exploiter des données à des fins d'analyse
- ▶ Travailler en équipe en local et à l'international

### MÉTIERS PRÉPARÉS

**Option Creative Marketing** : Associate Brand Manager, Associate Marketing Manager, Junior Sales Manager, Data Analyst, Junior User Acquisition Manager...

**Option Game Design & Data** : Data Project Manager, User Acquisition Manager, Operations Manager, Product Manager (including LiveOps, Project Manager)

Le BBA forme également, plus largement, aux métiers ayant besoin de créativité, de digital, de fluidité, dans toutes les industries : assurance, banque, santé...

### 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
- ▶ Un stage, une expérience professionnelle, une période internationale sont réalisés chaque année (en fonction du programme)
- ▶ Un niveau C1 européen est atteint en anglais (équivalent à un score au TOEIC® de 945 minimum)

## DÉVELOPPEMENT PERSONNEL & PROFESSIONNEL

**Culture** : Histoire des jeux vidéo | Histoire de l'industrie numérique

**Connaissance de l'entreprise** : Compréhension du marché du travail | Connaissance des différentes parties prenantes et des services

**Expérience professionnelle** : Préparation à l'entretien (en français et en anglais) | Stage ouvrier

**Industrie** : Acteurs de l'industrie des jeux vidéo | Acteurs de l'industrie numérique

**Ressources humaines** : Capital humain : approches, compréhension | Motivation et but commun | Gestion des crises personnelles | Gestion d'une équipe | Éthique et Management

**Intelligence économique** : Best practices | Ressources et media pour toujours rester informé | Plateformes - PC, Console, Mobile | Réseautage, conférences, partage

## ECONOMICS ET GAME DATA

**Acteurs d'écosystème** : Collecte et protection des données

**Economic Game Design** : Principes d'economic game design | Application universelle

**Économie de la donnée** : Mathématiques et statistiques | Mathématiques de la donnée | Économie de la donnée

**Game Data Analytics** : Méthodes d'analyse des données | Construction d'une base de données

## GAME FEEL / UX

**UX**: Organisation du processus | Retour des utilisateurs | Traitement des retours afin d'améliorer le produit

## DESIGN

**Créativité** : Stimulation de la créativité | Fonctionnalité vs Créativité

**Narrative Design** : Histoire de la littérature | Écriture (histoire – marketing – fiction)

## GESTION DE PROJET & MANAGEMENT

**Aspects légaux** : Plagiat, droits d'auteur, contrats, licences | Création d'une start-up | Protection des données personnelles (RGDP) | Langage juridique

**Entrepreneuriat** : Maîtriser la dynamique de la création d'entreprise | Histoire d'innovation | Réinvention de soi | Gestion d'une start-up et PME

**Finance & Contrôle** : Information financière et comptable | Construction des budgets

**Management** : Comprendre la stratégie d'une société dans le secteur numérique | Communication en équipe et cas pratiques | Outils de gestion des projets | Maîtriser des enjeux de développement durable | Justifier l'engagement sociétal de l'entreprise

**Marketing** : Fondamentaux du marketing | Données internes et externes - sources utiles, transcription et compréhension | Modalités de coopération dans l'économie digitale | Analyse du marché | Minimalist Design

**Projet de fin d'année**

## ANGLAIS PROFESSIONNEL

## DÉVELOPPEMENT PERSONNEL & PROFESSIONNEL

**Expérience professionnelle** : Préparation à l'entretien (en français et en anglais) | Stage en entreprise ou période internationale

**Ressources humaines** : Gestion des crises personnelles | Gestion d'une équipe | Éthique et Management

**Intelligence économique**

## ECONOMICS ET GAME DATA

**Acteurs d'écosystème** : Collecte et protection des données

**Economic Game Design** : Principes d'economic game design - application universelle

**Économie de la donnée** : Mathématiques et statistiques | Mathématiques de la donnée | Économie de la donnée | Statistiques | Théorie des probabilités | Monetization et LiveOps | Tableau Software | DataViz | Python | SQL

**Game Data Analytics** : Méthodes d'analyse des données | Construction d'une base de données

## GAME FEEL / UX

**UX** : Organisation du processus | Retour des utilisateurs | Traitement des retours afin d'améliorer le produit

## DESIGN

**Créativité** : Stimulation de la créativité | Fonctionnalité vs Créativité

**Narrative Design** : Histoire de la littérature | Écriture (histoire – marketing – fiction)

## GESTION DE PROJET & MANAGEMENT

**Aspects légaux** : Création d'une start-up | Protection des données personnelles (RGDP) | Langage juridique anglo-saxon

**Entrepreneuriat** : Maîtriser la dynamique de la création d'entreprise | Histoire d'innovation | Réinvention de soi | Gestion d'une start-up et PME

**Finance & Contrôle** : Information financière et comptable | Gestion budgétaire | Gestion des agences externes

**Management** : Comprendre la stratégie d'une société dans le secteur numérique | Techniques de vente | Outils de gestion des projets | Maîtriser des enjeux de développement durable | Justifier l'engagement sociétal de l'entreprise

**Marketing** : Données internes et externes - sources utiles, transcription et compréhension | Comportements du consommateur : de la compréhension à l'action | Analyse du marché | Data-driven marketing | Méthodes d'acquisition des utilisateurs | Psychologie des joueurs / consommateurs | Globalization vs. Localization | Digital Marketing | SEO & SEA | Minimalist Design | Étude de cas | Marketing B2B

**Projet de fin d'année**

## ANGLAIS PROFESSIONNEL

## TRONC COMMUN

### DÉVELOPPEMENT PERSONNEL & PROFESSIONNEL

**Ressources humaines** : Gestion d'une équipe créative

**Veille** : Business intelligence

### ECONOMICS ET GAME DATA

**Economic Game Design** : Méthodes d'analyse des données

**Game Data Analytics** : Anticiper une vision long terme des données | DataViz

### DESIGN

**Créativité** : Stimulation de la créativité | Fonctionnalité vs Créativité

### GESTION DE PROJET & MANAGEMENT

**Entrepreneuriat** : Communication en équipe | Gestion d'une start-up et PME | Présentation / Pitching aux investisseurs

**Management** : Change Management | De la stratégie d'entreprise à la stratégie marketing | Diversité – Inclusion – Éthique | Santé mentale et bien-être de l'équipe | Gestion budget d'un produit | Outils de gestion des projets | Product Ownership | Sales Funnel

**Marketing** : Communication Strategy | Digital Marketing | Définition de l'audience cible | Globalization vs. Localization | Monetization et LiveOps | Préviation des besoins des consommateurs | Études de cas | Utilisation de la data pour construire une campagne marketing

**Projet de fin d'année**

### ANGLAIS PROFESSIONNEL

## OPTION GAME DESIGN & DATA

### ECONOMICS ET GAME DATA

**Économie de la donnée** : Construction d'un business model basé sur la Data, étude de cas | Construction d'une base des données | Data funnel | Data Science | Mathématiques | Mathématiques de la donnée | Python | SEO & SEA | SQL | Statistiques | Tableau Software | Théorie des probabilités | VBA (langage de programmation Excel)

## OPTION SALES & MARKETING

### GAME FEEL / UX

**UX** : Gathering Feedback | UI Design

### GESTION DE PROJET & MANAGEMENT

**Management** : Building Sales Forecast | Cold Calling | Live Operations | Négociation Techniques | Price Waterwall | Négociations des prix

**Marketing** : Identité de marque | Déconstruction d'une campagne marketing AAA | Édition d'un film | Marketing as LiveOps | Marketing Collaborations | Media Assets | Packaging Design | Purpose-driven marketing | SEO & SEA | Storytelling dans le marketing | Travail avec des célébrités et influenceurs