



## GAMING PC

### OBJECTIF

Obtenir une culture gaming en premier lieu concernant le vocabulaire d'un gamer, ses attentes, ses envies et ses besoins.

Revoir ou connaître l'architecture hardware d'un ordinateur ainsi que les logiciels utiles du moment.

Revoir ou connaître les différentes catégories de jeux, modes d'abonnements et tendances du moment.

Connaître les titres phares de cette année et celles à venir.

Découvrir les avancées technologiques et l'avenir des jeux vidéo.

Connaître le marché en quelques chiffres et l'impact aujourd'hui des jeux vidéo sur notre société.

### POPULATION CIBLE

Force de vente débutant et confirmé.

### DUREE

1 JOUR.



## CONTENU

La journée est axée sur plusieurs points principaux :

- Théorie ludique.
- Vidéos.
- Observation en rayon

Programme :

- Le Gamer son histoire et son langage
- Le Marché
- **Ecosystème d'un ordinateur:**
- **Hardware :**
  - - UC (Unité Centrale)
  - - Carte Mère
  - - Processeur
  - - Carte graphique
  - - RAM
  - - Disque Dur

191 Grande Rue – 69640 DENICE - T : 04.74.07.83.99 / P : 06.24.63.47.90  
E-mail : [vdupayage@energieconseil.net](mailto:vdupayage@energieconseil.net) - web : [www.energieconseil.net](http://www.energieconseil.net)



- **Software:**

- - Les catégories de jeux
- - La protection
- - Les FreeToPlay
- - Les jeux à abonnements
- - Les formules alternatives
- - Les Tops du moment
- - Les Tops attendus

- **Accessoires:**

- - Les indispensables (souris, clavier, écran, casque...)
- - Les plus courants (chaise, enceintes, webcam,...)
- - Les plus qui se démocratisent (lunettes, manette,...)
- - L'avenir (Réalité Virtuelle...)