



des ressources humaines Culture économique, juridique et managériale Culture générale et expression Anglais La gamme d ' ouvrages idéale pour bien se préparer et réussir ses deux années de BTS

L ' industrie du jeu vidéo est en plein essor dans le monde entier. La propriété intellectuelle – et en particulier le droit d ' auteur – sous-tend le succès continu de ce secteur, mais il reste parfois difficile pour les concepteurs de bien comprendre et utiliser les différents instruments de protection de la propriété intellectuelle. Cette publication traite de manière concrète des questions commerciales et juridiques auxquelles peuvent être confrontés les développeurs de jeux vidéo, afin de les aider à tirer le meilleur parti du système de la propriété intellectuelle. Parmi les thèmes abordés figurent les contrats de licence, la musique, les plateformes de distribution, les applications mobiles, la réglementation ou les accords de confidentialité, entre autres

Intégrale 10 romans Azur + 1 gratuit : tous les titres Azuré de septembre 2016 en un seul clic ! Un cheikh aux yeux ardents, Maisey Yates Une idylle interdite, Jennie Lucas Sensuelle revanche, Dani Collins Une héritière à dompter, Sharon Kendrick Pour l'amour de Lily, Anne McAllister - réédité Le bébé de Santorin, Rachel Thomas Une si belle inconnue, Chantelle Shaw Un contrat sous haute tension, Lynne Graham La fiancée de l'hacienda, Susan Stephen Patron et amant, Michelle Conder Passion clandestine, Penny Jordan - réédité

10 romans Azur + 1 gratuit (no3885 à 3894-Novembre 2017)

6ème édition

Bien jouer ensemble

10 romans Black Rose + 1 gratuit (n ° 504 à 508 - Novembre 2018)

12 romans Passions + 1 gratuit (n ° 815 à 820 - Septembre 2019)

Le FPS libéré

Véritable concentré d'information, ce Super Poche vous délivre toutes les infos utiles pour exploiter Internet au quotidien !

Rédigé par des entrepreneurs et des experts issus des métiers du digital, cet ouvrage propose 21 clés pour activer la transformation numérique de votre entreprise. De l'Ubérisation au Cloud computing, en passant par le Big Data et le Social CRM, les auteurs mettent en avant les bénéfices à tirer de chaque clé, les usages pour l'entreprise et les pièges à éviter. Les nombreux exemples et les recommandations opérationnelles rendent chaque thème concret, vivant et vous invitent à passer à l'action. Le site dédié vous offre aussi une tribune pour partager et aller plus loin. Avec en bonus 5 clés "innovation" pour préparer l'avenir, apprenez à piloter vous-même votre propre adaptation à un monde économie qui change !

Intégrale 10 romans de la collection Blanche + 1 gratuit : tous les livres Blanche de Mai (n ° 1486 à 1490) en un seul clic ! Un duc à l'hôpital, Scarlet Wilson Le rêve de Carly, Tina Beckett Le médecin devenu roi, Annie Claydon Un mariage au Moorland General, Charlotte Hawkes Parents malgré eux, Karin Baine Le chirurgien sans mémoire, Diane Drake Un bébé à adopter, Laura Iding - réédité Fiancée à un médecin, Teresa Southwick - réédité Un avenir à trois, Sue McKay - réédité Sous le charme du médecin rebelle, Lucy Ryder - réédité L'homme de sa vie, Jennifer Taylor - réédité

21 clés pour activer la transformation numérique de votre entreprise

Pack mensuel Blanche : 10 romans + 1 gratuit (Mai 2020)

Lieux philosophiques

Vous n'arrêterez pas la vague, apprenez à la surfer

Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers

traduit de l'anglais par Dr Mary Sterling

*Penser devrait atteindre à la perfection d'un art. Celui qui arrive à cette maîtrise doit avoir grand besoin de ne peindre sur la toile de son esprit que selon le dessein divin ; il peint ses tableaux avec de magistrales touches de puissance et de décision, avec la foi parfaite qu'il n'y a point de pouvoir capable d'en altérer la perfection, sachant qu'ils se manifesteront dans sa vie, l'idéal devenant le réel. Tout pouvoir est donné à l'homme (par la pensée juste) de réaliser son ciel sur la terre et voilà le but du jeu de la vie.*

*Un guide pratique pour développer sa stratégie en entreprise en s'inspirant des subtilités du poker. Faire fructifier un capital de départ dans un milieu concurrentiel : voilà un objectif commun au joueur de poker et au chef d'entreprise ! Les règles et tactiques caractéristiques de ce jeu pourraient-elles donc servir la réussite d'une entreprise ? C'est ce que démontre Pierre Fiastre dans ce livre de stratégie ! Utilisant le poker comme métaphore de l'entreprise, il montre que ce jeu permet de développer des compétences identiques à celles que l'entreprise recherche pour ses collaborateurs. Afin de permettre à tous de comprendre les apports du poker en entreprise, l'auteur commence par en présenter les règles. Il en explique ensuite les stratégies, sous l'angle conjoint du poker et du business : la maîtrise du hasard, la rentabilité des investissements, l'anticipation des réactions des autres, la prise d'initiatives, la gestion des risques, le contrôle de l'information. Et, en fin d'ouvrage, l'auteur offre la possibilité d'aller encore plus loin, en abordant les notions plus ardues de stratégie optimale, de prospective et de stratégie coopérative. (Re)découvrez le poker et ses subtilités pour y trouver un puissant levier de progrès pour l'entreprise ! À PROPOS DE L'AUTEUR Pierre Fiastre est consultant en stratégie auprès d'entreprises depuis trente ans et expert auprès de l'Association pour le progrès du management (APM). Il a créé la société Poker for Business en 2009, qui intervient en entreprise pour des formations, des séminaires ou des incertives basés sur la stratégie au poker.*

LE BEST-SELLER DE L'HISTOIRE DU JEU VIDEO

5ème édition publiée en 2012 Plus de 14.000 exemplaires vendus de l'édition papier

*L'édition papier est régulièrement n°1 sur Amazon dans la catégorie Jeu Vidéo depuis 2009. Publié initialement en 1997, La Saga des Jeux Vidéo a été acclamé par les médias de tous types : télévision, radios, magazines... Il a eu droit à la couverture de Télérama en juin 2009. Depuis 1997, l'auteur Daniel Ichbiah le met régulièrement à jour. ----- Le mot de l'auteur : "De tous les livres que j'ai écrits, La saga des jeux vidéo est de loin celui dont je suis le plus fier. En écrivant ce livre, j'ai souvent eu l'étrange sensation qu'il fallait que ces histoires soient racontées, qu'une mémoire devait en être conservée. Qu'elles ne pouvaient s'évaporer emportées par la vitesse infernale de cet univers en perpétuelle ébullition... J'ai aussi voulu rendre hommage à des créateurs méconnus du grand public et qui ont pourtant apporté du bonheur à des dizaines de millions de gens." ----- Vu de l'extérieur, le jeu vidéo apparaît comme un divertissement qui brasse les dollars par milliards. Pourtant, sa substance est ailleurs, dans l'imaginaire d'artistes venus de nulle part, souvent indomptables. C'est l'incroyable histoire de ces desperados qui est contée ici. Des individus dont le parcours rappelle celui de Chaplin, de Matisse, de Mozart... Il n'y avait rien. Ils ont créé un art de toutes pièces. La saga des jeux vidéo est un récit palpitant, truffé de moments forts, de désillusions, de rebondissements, de victoires à l'arrachée. Ce livre est le témoignage irremplaçable d'épopées fascinantes et palpitantes.*

La nouvelle édition 2012

*La 5ème édition de La Saga des Jeux Vidéo comporte 3 nouveaux chapitres : l'histoire des jeux iPhone à travers celle de Tap Tap et de Tapulous, l'incroyable challenge qu'a été la création de la Kinect et aussi l'essor des 'social games' tels que ceux de Zynga. Et aussi, une énorme surprise pour ceux qui connaissent l'une des éditions précédentes... La matière de La Saga des Jeux Vidéo, ce sont des anecdotes invraisemblables (mais vraies) recueillies de la bouche même des créateurs de jeux. ----- Le site Web du livre :*

<http://ichbiah.online.fr/pagejeuv.htm> présente de nombreuses interviews radio, télé, chroniques de magazine sur la Saga des Jeux Vidéo.

Journal de la culture du loisir, littéraire et ludique

Le Jeu de la Vie et Comment le Jouer

Gamer !

Littérature, perception, identité

L'analyse des sites internet

10 romans Azur + 1 gratuit (n°3855 à 3864 - Aout 2017)

Les MMORPG, Massively Multiplayer Online Role Playing Games, sont apparus à la fin des années 1990. Cette recherche explore la coordination des joueurs durant ces activités au sein de ces espaces sociotechniques et...

Sont réunies dans ce guide pratique, toutes les règles en matière de T.V.A. communes ou spécifiques aux activités du secteur HORECA et notamment : - Les obligations : déclarations, facturation, comptabilité, caisses enregistreuses, etc. - Les forfaits cafetiers, friteries, glaciers et salons de consommation. - Les prestations accessoires (animations, jeux, parking, téléphone, internet, etc.). - Les locations de salles avec ou sans matériel. - Les récents changements de taux, l'utilisation de caisses enregistreuses, etc. - Les cessions de fonds de commerce (fréquentes dans ce secteur).

- Les hôtels, chambres d'hôtes, appart-hôtels, maisons de repos, etc. - Les restaurants, friteries (fixes ou mobiles), cantines dans les hôpitaux, écoles, etc. - Les traiteurs : plats fournis ou servis. - Les cafés, coffee-bars, cafétérias, buvettes, bars, etc. - Les salons de consommation (glaces, vins, pâtisseries, produits de la ferme, etc.). - Le camping et les locations de chalets, caravanes, bungalows, etc. L'ensemble de la législation T.V.A. concernant le secteur HORECA est regroupé en un seul ouvrage clair et complet. Cette initiative devrait répondre au souhait et aux

questions des nombreux intervenants du secteur ainsi que des professionnels de la comptabilité et de la fiscalité qui les conseillent.

Tout le tronc commun des BTS tertiaires en un volume ! Indispensable /strongpour réussir l'examen, cet ouvrage accompagnera les étudiants tout au long des 2 années des BTS tertiaires rénovés. À jour du nouveau programme /strongde Culture économique juridique et managériale, cet

ouvrage réunit pour chaque matière le cours en chapitres synthétiques ainsi que des entraînements corrigés. ouvrage de référence/strong pour réussir les matières générales qui comptent pour moitié à l'examen !

Pack mensuel Passions - 12 romans + 1 titre gratuit (Avril 2022)

L'Esprit Créateur

Microéconomie