

Certificat

Projets Transmédia en Animation





Certificat Projets Transmédia en Animation

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/projets-transmedia-animation

Sommaire

01

Présentation

Page 4

02

Objectifs

Page 8

03

Direction de la formation

Page 12

04

Structure et contenu

Page 16

05

Méthodologie

Page 20

06

Diplôme

Page 28

01

Présentation

L'Animation, comme d'autres industries, a grandement bénéficié du développement de la technologie liée, avant tout, aux produits numériques et au déplacement des produits traditionnels. Grâce à cela, il est désormais possible de voir des aspects de la narration *Transmédia* appliqués à différents formats audiovisuels, y compris le cinéma et les jeux vidéo. Sur cette base, TECH a décidé de concevoir ce programme multidisciplinaire qui rassemble, dans un format pratique et flexible 100 % en ligne, les nouveaux développements liés à cette discipline et ses applications possibles à l'avenir. Une opportunité académique unique pour les diplômés de se spécialiser grâce à un programme conçu par des experts en Animation et axé exclusivement sur leur développement professionnel.





“

TECH a conçu ce diplôme de manière à ce que vous puissiez orienter votre carrière professionnelle vers un secteur en plein essor tel que l'industrie du Transmédia, en le maîtrisant en seulement 150 heures"

Le développement de la narration *Transmédia* et son implication dans différents formats audiovisuels ont permis au consommateur de jouer un rôle actif dans différentes histoires présentées à travers des jeux vidéo, des séries interactives, des livres numériques, etc. Les progrès de la technologie ont eu une influence notable sur l'évolution de techniques telles que la réalité augmentée ou virtuelle, qui permettent, de manière de plus en plus réaliste, d'impliquer le spectateur dans l'histoire qui lui est racontée.

Cependant, il s'agit d'un secteur en plein essor qui, selon les experts, n'a pas encore atteint son apogée, car à mesure que l'ère numérique continue de progresser, de plus en plus de techniques et de stratégies innovantes et sophistiquées seront mises en œuvre dans cette discipline. C'est pourquoi TECH a jugé nécessaire de mettre au point ce programme complet en Projets Transmédia en Animation, un diplôme qui fournira aux diplômés tous les derniers développements de l'industrie.

Grâce à 150 heures de la meilleure formation, le programme couvre les aspects les plus importants liés aux technologies impliquées dans la création de projets, ainsi que les moyens utilisés pour leur construction. Il se penche ensuite sur l'intelligence artificielle en tant que facilitateur des processus d'automatisation, tout en mettant l'accent sur l'importance de la réalité virtuelle et augmentée dans ce secteur. Il se penche également sur l'application des techniques *Transmédia* dans les jeux vidéo, laissant ouvert un horizon de possibilités pour l'avenir.

Et, bien que tout cela puisse suffire au diplômé pour obtenir une connaissance large et actualisée, ce programme 100% en ligne comprend également des heures de matériel supplémentaire de haute qualité grâce auquel il peut contextualiser l'information développée tout au long du syllabus et approfondir les aspects du contenu qui l'intéressent le plus. Une occasion unique de se développer professionnellement avec des experts du secteur de l'Animation et avec le soutien de la plus grande université en ligne du monde.

Ce **Certificat en Projets Transmédia en Animation** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en animation et développement de jeux vidéo
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu fournissent des informations théoriques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Une occasion unique et inégalée d'étudier un diplôme hautement qualifiant qui vous fournira tout ce que vous devez savoir pour maîtriser la technologie Transmedia"

“

Grâce à la rigueur du programme, vous pourrez approfondir l'application des techniques Transmedia dans les médias numériques, analogiques et hybrides"

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous serez en mesure de plonger dans les spécificités de l'intelligence artificielle, en obtenant une vision futuriste de son application dans l'avenir de la technologie Transmedia.

Sans horaires ni cours sur place, mais avec la garantie d'avoir le meilleur programme du marché en matière de Projets Transmédia en Animation.



02 Objectifs

Le rythme accéléré des progrès des nouvelles technologies et le développement de techniques de plus en plus sophistiquées rendent parfois difficile pour de nombreux diplômés de se tenir au courant des derniers développements de la narration *Transmédia* et de son application aux projets audiovisuels. Pour cette même raison, l'objectif de ce Certificat est de fournir aux créatifs le syllabus le plus innovant et le plus dynamique à travers lequel ils peuvent non seulement élargir et mettre à jour leurs connaissances de manière exhaustive, mais aussi perfectionner leurs compétences professionnelles en seulement 150 heures.



“

Un diplôme complet qui comprend le programme le plus innovant et le plus dynamique afin que vous puissiez atteindre tous vos objectifs dans les plus brefs délais"



Objectifs généraux

- ♦ Développer une connaissance large et exhaustive de la production de projets *Transmédia* et des outils utilisés dans chaque cas
- ♦ Connaître en détail les différentes applications de cette technique dans les jeux vidéo et la publicité, ses subtilités, ses avantages et ses inconvénients

“

La manière dont ce diplôme a été conçu vous permettra de tirer le meilleur parti du programme, en acquérant une connaissance large et spécialisée des Projets Transmédia”





Objectifs spécifiques

- ♦ Connaître les projets actuels et innovants qui marquent la production de nouveaux contenus
- ♦ Connaître en détail les technologies utilisées dans ces projets et l'inclusion d'autres personnes dans les projets de développement
- ♦ Avoir une notion des utilisations futures dans l'Animation pour l'humanisation des intelligences artificielles
- ♦ Gérer la production d'animations dans l'industrie du jeu vidéo
- ♦ Connaître l'utilisation de l'animation dans la publicité et les programmes de télévision



03

Direction de la formation

La direction et l'enseignement de ce Certificat en Projets Transmédia en Animation sont, sans surprise, assurés par une équipe de spécialistes dont le CV comprend une longue et vaste carrière dans ce domaine du secteur audiovisuel. Il s'agit donc d'une équipe qui, malgré sa jeunesse, a prouvé qu'elle était au niveau des meilleurs professionnels de l'industrie, ce qui se reflétera dans la qualité du programme.





“

Une occasion unique de se développer professionnellement avec l'aide d'experts en Animation, de leurs stratégies réussies, mais aussi de leurs erreurs professionnelles"

Direction



Dr Cristóbal Rodríguez, Manuel

- Producteur Audiovisuel et Consultant
- Docteur en Sciences de la Communication de l'Université Rey Juan Carlos
- Master en Divertissement Télévisuel de l'Institut Erich Pommer de Berlin
- Diplôme en Réalisation Cinématographique et Théâtrale à ARTTS International UK
- Membre de: Académie des Arts et Sciences du Cinéma d'Amérique, Académie de la Télévision et CARTOON Board



Professeurs

M. Álvaro Garrido, José Antonio

- ♦ Écrivain, Promoteur et Consultant Culturel
- ♦ Organisateur et Directeur d'événements culturels
- ♦ Directeur de revues littéraires (Solaris - Galaxia)
- ♦ Collaborateur dans divers programmes de radio et de télévision
- ♦ Responsable des Événements de Re-création Historiques à l'Université de Burgos
- ♦ Diplôme en Navigation Maritime de l'Université de La Corogne

M. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Réalisateur et Producteur
- ♦ Associé fondateur de Planet 141
- ♦ Réalisateur et Producteur de vidéos musicales
- ♦ Producteur de longs métrages
- ♦ Diplôme en Ingénierie Électronique de l'Université Pontificale Javeriana

Dr Yébenes, Pilar

- ♦ Experte en Communication, Essor Technologique et Renouveau Socioculturel
- ♦ Doctorat en Communication, Essor Technologique et Renouveau Socioculturel de l'Université Européenne de Madrid
- ♦ Master en Gestion d'Entreprise
- ♦ Licence en Image et Sons de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Membre de l'Académie des Arts et des Sciences du Cinéma

04

Structure et contenu

Pour développer le contenu de ce Certificat, TECH a utilisé la méthodologie innovante et efficace *Relearning*, qui consiste principalement à réitérer les concepts les plus importants tout au long du programme, de sorte qu'un processus d'apprentissage naturel et graduel ait lieu sans qu'il soit nécessaire d'investir des heures supplémentaires dans la mémorisation. Ceci, ajouté au dynamisme du programme et à la qualité du matériel supplémentaire que le diplômé trouvera dans la salle de Classe Virtuelle, permet à cette université d'offrir des diplômes dans lesquels la charge d'enseignement a été considérablement réduite sans renoncer à l'exhaustivité de la meilleure formation.





“

Vous apprendrez les applications futures de la réalité virtuelle dans le métavers, en explorant les possibilités qui se présentent avec la technologie Transmedia liée à l'interaction entre les utilisateurs”

Module 1. Projet transmédia

- 1.1. Technologies
 - 1.1.1. Captures
 - 1.1.2. Mouvements
 - 1.1.3. Bibliothèques
- 1.2. Médias
 - 1.2.1. Numériques
 - 1.2.2. Analogiques
 - 1.2.3. Hybrides
- 1.3. Intelligences artificielles
 - 1.3.1. IA avec apparence
 - 1.3.2. UX
 - 1.3.3. Futur
- 1.4. *Vitubers*
 - 1.4.1. Nouvelles formes d'environnement
 - 1.4.2. Avenir de l'anonymat
 - 1.4.3. Développement
- 1.5. Jeux vidéo
 - 1.5.1. Technologies utilisées
 - 1.5.2. Développement
- 1.6. Jeux vidéo et processus
 - 1.6.1. Pipeline
 - 1.6.2. Processus
 - 1.6.3. Hiérarchie
- 1.7. Publicité
 - 1.7.1. L'animation dans les publicités
 - 1.7.2. *Graphiques Motion*
 - 1.7.3. Impact visuel





- 1.8. En-têtes
 - 1.8.1. En-têtes
 - 1.8.2. Autres types d'animation
 - 1.8.3. Production
- 1.9. Réalité augmentée
 - 1.9.1. RA
 - 1.9.2. Utilisations
 - 1.9.3. Actualité
- 1.10. Réalité virtuelle
 - 1.10.1. VR
 - 1.10.2. Utilisations
 - 1.10.3. Métaverse

“

Vous pourrez vous plonger dans les spécificités du Pipeline et son application dans l'industrie du jeu vidéo pour optimiser les flux de travail”

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **el Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.





“

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.



Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière"

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Projets Transmédia en Animation garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et obtenez votre diplôme universitaire
sans avoir à vous déplacer ou à remplir
des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Projets Transmédia en Animation** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat** délivrée par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Projets Transmédia en Animation**

Heures Officielles: **150 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat
Projets Transmédia
en Animation

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Projets Transmédia en Animation

