

Certificat

Serious Games et Dénonciation





Certificat Serious Games et Dénonciation

- » 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/serious-games-denonciation

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

Les jeux vidéo servent depuis plus de 40 ans de moyen d'évasion pour beaucoup de personnes, de ceux qui aiment les courses automobiles à ceux qui s'amuse à créer une vie virtuelle dans un scénario recréé à travers des blocs. Cependant, sa puissance va au-delà du simple divertissement, puisque la création de Serious Games de dénonciation a permis de rendre visibles certaines situations sociales, faisant allusion à la sensibilité du joueur et le faisant réfléchir. Dans le but que le créatif connaisse en détail les caractéristiques de ce genre, TECH a créé ce programme complet. Il s'agit d'un diplôme 100% en ligne, intensif et hautement formateur qui influencera votre développement professionnel de manière exhaustive et spécialisée.





“

Vous êtes à un pas d'accéder au meilleur diplôme du marché universitaire de troisième cycle pour vous spécialiser dans les Serious Games de dénonciation de manière intensive en seulement 6 semaines”

Les Serious Games peuvent également s'attacher à dénoncer certaines problématiques sociales, culturelles et politiques. Un exemple en est le fameux Fake it to make It, visant à démasquer les *fakes news* et qui met en évidence la facilité avec laquelle les informations peuvent être déformées et diffusées avec des objectifs négatifs et portant gravement atteinte à la dignité et à l'intégrité des personnes et des entités. Ce type de jeux vidéo a été créé dans le but de faire allusion à la sensibilité du consommateur et d'éveiller son côté critique, en l'invitant à réfléchir sur des sujets précis.

La popularité de ce type de genre sur le marché a été la raison pour laquelle TECH a décidé de créer un diplôme avec lequel tout diplômé de ce domaine pourra en connaître les tenants et les aboutissants en détail. Ce Certificat en Serious Games et Dénonciation est un programme 100% en ligne réparti sur 6 semaines au cours duquel le diplômé aura accès au meilleur syllabus préparé par des experts du secteur. Ceci s'appuie sur les exigences que ce type de jeu vidéo doit remplir pour sensibiliser et sur les spécifications de sa conception, pour conclure en approfondissant la conceptualisation de sa structure et les règles et objectifs préconisés.

Tout cela à travers un programme 100% en ligne, accessible depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion internet. De cette manière, le diplômé pourra se connecter quand il le souhaite et depuis n'importe où. De plus, tout le contenu, qui comprend du matériel supplémentaire dans différents formats, peut être téléchargé pour consultation à tout moment, même après avoir terminé le programme de cette expérience académique.

Ce **Certificat en Serious Games et Dénonciation** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Serious Games
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires 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 des méthodologies innovantes
- ♦ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et le travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous pourrez approfondir l'importance d'établir de bonnes règles et objectifs, en accédant à un catalogue de recommandations pour chaque cas"

“

Vous explorerez le monde de Fake it to make it ainsi que sa conception, et vous pourrez tirer vos propres conclusions sur l'efficacité de l'utilisation de certaines techniques et stratégies de jeu”

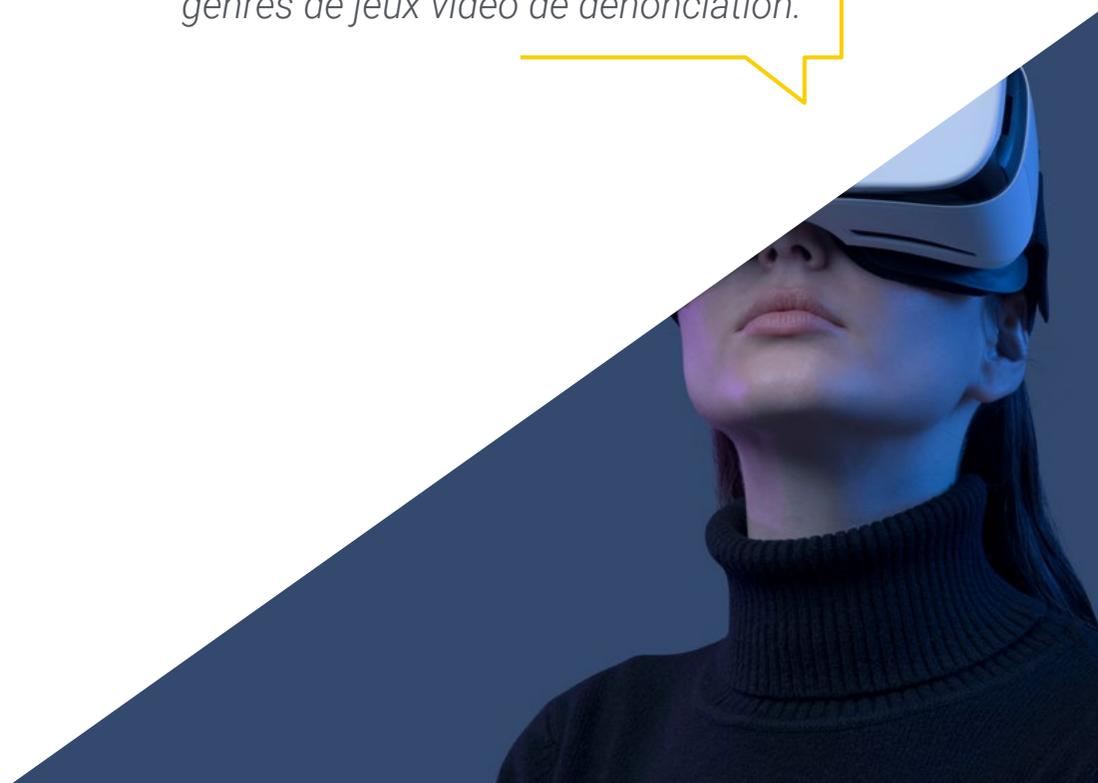
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, le professionnel bénéficiera d'un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire qu'il se formera dans un environnement simulé qui lui permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

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

Une qualification 100% en ligne qui vous permettra d'approfondir les objectifs de ce type de jeu vidéo et d'établir une stratégie créative pour répondre à chacun d'entre eux.

Vous verrez des progrès dès le premier jour, et après 6 semaines, vous maîtriserez à la perfection les spécifications des différents genres de jeux vidéo de dénonciation.



02 Objectifs

Pour TECH, créer des diplômes hautement formateurs et bénéfiques pour le développement professionnel du diplômé est son objectif principal. C'est pourquoi les créatifs qui accèdent à ce Certificat y trouveront les meilleurs outils académiques, basés sur le contenu le plus exhaustif et le matériel complémentaire le plus varié et innovant. De cette manière, et après avoir obtenu leur diplôme, ils auront acquis des connaissances spécialisées sur les Serious Games de dénonciation qui leur permettront d'entreprendre avec succès leurs propres projets.



“

Un diplôme conçu pour les professionnels engagés comme vous, qui recherchent l'amélioration continue de leur carrière personnelle grâce au programme diplômant de haute formation”



Objectifs généraux

- ◆ Savoir identifier l'impact des Serious Games dans différentes industries
- ◆ Approfondir l'ensemble des connaissances théoriques et pratiques pour pouvoir adapter une formation classique à un environnement Serious Games
- ◆ Connaître en profondeur et contextualiser la conception de jeux vidéo dans le cadre des Serious Games
- ◆ Intégrer l'analyse de Serious Games ayant eu un impact social pertinent
- ◆ Elargir l'éventail des possibilités professionnelles des étudiants





Objectifs spécifiques

- Avoir une connaissance approfondie des Serious Games axés sur les questions de dénonciation
- Maîtriser les techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles de la part du joueur



Si votre objectif est de maîtriser l'expérimentation par des actions et des prises de décisions en Serious Games de Dénonciation, ce Certificat vous donnera les clés pour y parvenir en moins de 150 heures”

03

Direction de la formation

Pour préparer le corps professoral de ce Certificat en Serious Games et Dénonciation, TECH a sélectionné une équipe d'experts du secteur avec une longue carrière. Ce sont des professionnels experts dans ces sujets et qui ont participé et dirigé une multitude de projets tout au long de leur carrière. Avoir la possibilité de disposer de ce groupe apportera au diplôme une vision pratique, réaliste et critique de l'état actuel de la profession et permettra au diplômé de mieux contextualiser les informations développées tout au long du programme.



TIME OVER

Looks like you need to head back
to space ship school!

Enemies left: 8 enemies

Time left: 12 minutes

Press any key to restart your adventure

“

Pour ce Certificat, l'équipe pédagogique a sélectionné des cas pratiques réels extraits de leur propre expérience, afin que vous puissiez développer avec eux des stratégies d'action efficaces et réussies"

Direction



Mme Sánchez del Real, Gracia

- ♦ Directrice du Secteur de Learning e Interactive en Infinity Group
- ♦ Consultante Numérique pour la Conception et le Développement de Solutions EdTech et de Projets e-Learning
- ♦ Présidente de Digitaliza, Société Espagnole pour la Promotion de l'Economie Numérique et de la Citoyenneté
- ♦ Responsable de projets spéciaux
- ♦ Master en Égalité des Genres
- ♦ Master en Coaching Personnel et Exécutif et en Coaching d'Entreprise
- ♦ Spécialiste de l'égalité des sexes, du leadership féminin et des questions de diversité
- ♦ Licence en Sciences de l'Information, Publicité et Relations Publiques
- ♦ Experte en Réalité Virtuelle Augmentée et Metaverse
- ♦ Experte en Développement de Jeux Interactifs et de Serious Games pour l'Education, la Formation et la Dissémination.
- ♦ Experte en Gamification des Environnements d'Apprentissage dans le secteur de la Sécurité et de la Prévention des Risques Professionnels, le Secteur Industriel, le Secteur de la Santé et le Secteur Tertiaire



Professeurs

Mme Arellano, Margarita

- ◆ Fondatrice et Directrice de Projets chez MyWay Spain
- ◆ Spécialiste en Marketing Digital et Communication
- ◆ Experte en Production de Supports de Communication
- ◆ Licence en Sciences de l'Information Spécialisée en Publicité et Marketing Digital

“

Profitez de l'occasion pour vous informer sur les derniers développements dans ce domaine afin de les appliquer à votre pratique quotidienne”

04

Structure et contenu

Cette université démontre son engagement envers ses étudiants dans la création de chaque diplôme à travers la création du meilleur programme et l'inclusion du matériel supplémentaire le plus varié et le plus dynamique. De plus, grâce à l'utilisation de la méthodologie de *Relearning* dans le développement du contenu ainsi qu'à ce qui a déjà été mentionné, la charge d'enseignement de chaque programme est considérablement réduite, maintenant un haut degré de formation. De cette manière, les diplômés peuvent accéder à un diplôme qui leur fournira les connaissances nécessaires pour maîtriser, en l'occurrence, le secteur des Serious Games basés sur la dénonciation, sans avoir à investir des heures supplémentaires dans l'étude.



“

Avec TECH et sa méthodologie académique, vous fixez les rythmes et les horaires, sans précipitation ni stress”

Module 1. Serious Games et dénonciation

- 1.1. Serious Games et sensibilisation
 - 1.1.1. Rapports
 - 1.1.2. Sensibilisation
 - 1.1.3. Histoires jouables
- 1.2. Les Serious Games de dénonciation et leurs objectifs
 - 1.2.1. Finalité
 - 1.2.2. Apprentissage
 - 1.2.3. Designs
- 1.3. Les genres de jeux dans les jeux vidéo de dénonciation
 - 1.3.1. Complexités
 - 1.3.2. Gameplay
 - 1.3.3. Story
- 1.4. Actions et décisions dans les Serious Games de dénonciation
 - 1.4.1. Expérimentation
 - 1.4.2. Apprentissage
 - 1.4.3. Conception
- 1.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo de dénonciation
 - 1.5.1. Catalogage
 - 1.5.2. Rapports
 - 1.5.3. Conception
- 1.6. Règles et objectifs des jeux vidéo de dénonciation
 - 1.6.1. Mécanique
 - 1.6.2. Dynamique
 - 1.6.3. Objectifs
- 1.7. Les conflits dans les jeux vidéo de dénonciation
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Conflits
 - 1.7.3. Designs
- 1.8. Serious Games et dénonciation
 - 1.8.1. Catalogage
 - 1.8.2. Expérimentation
 - 1.8.3. Plainte pratique



- 1.9. Explorer le monde de Fake it to make It
 - 1.9.1. Fake it to make It
 - 1.9.2. Designs
 - 1.9.3. Expérimentation
- 1.10. Briefings dénonciation et Serious Games
 - 1.10.1. Briefing
 - 1.10.2. Applicabilité
 - 1.10.3. Cas

“

C'est le moment de prendre une décision pour votre future. En choisissant TECH vous miserez sur une formation de qualité avalisée par l'université en ligne la plus grande du monde"



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 Serious Games et Dénonciation 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 recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”

Ce **Certificat en Serious Games et Dénonciation** 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 Serious Games et Dénonciation**

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

Serious Games et Dénonciation

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

Certificat

Serious Games et Dénonciation

