

Certificat

Serious Games pour l'Éducation





Certificat Serious Games pour l'Éducation

- » 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-education

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'environnement éducatif, comme beaucoup d'autres secteurs, a été influencé par le développement de la technologie et des outils numériques, de telle sorte qu'il a mis en œuvre les concepts les plus innovants qui ont émergé dans ses stratégies et techniques, parmi lesquels les Serious Games se distinguent. Grâce à ces jeux vidéo, il est possible d'appliquer une ligne d'étude plus dynamique et ludique, qui favorise l'apprentissage. C'est pourquoi ce milieu est de plus en plus demandeur de travaux basés sur ce genre, raison pour laquelle le créatif doit connaître ses spécifications en détail afin de pouvoir adapter son produit. Tout ce que vous devez savoir, vous le trouverez dans ce programme pratique et accessible 100% en ligne, conçu par des experts du secteur et axé sur votre spécialisation intensive en seulement 150 heures.



“

TECH présente ce Certificat comme la meilleure option pour vous permettre de connaître en détail les exigences techniques des Serious Games appliqués au domaine éducatif”

S'il y a une chose qui définit les Serious Games par-dessus tout, c'est la possibilité d'apprendre tout en s'amusant. Certains genres, comme Dragon Box Elements ou Pulse!!!, sont des exemples des possibilités éducatives qui découlent de la combinaison du gameplay avec les concepts essentiels de l'éducation à tous les niveaux, de la maternelle à l'université. L'utilisation de cette technologie implique les étudiants dans une situation simulée qui les oblige à mettre en pratique leurs aptitudes et leurs compétences, influençant positivement le développement de leurs connaissances et de leur esprit critique.

Le succès de cette stratégie a généré, de la part du secteur de l'éducation, une très forte demande de professionnels et d'entreprises travaillant à la création de nouvelles qualifications applicables dans l'environnement scolaire et universitaire. Afin que les diplômés puissent trouver en un seul diplôme tout ce qu'ils doivent savoir pour maîtriser ce domaine, TECH a développé le Certificat en Serious Games pour l'Éducation. Il s'agit d'un programme pluridisciplinaire complet qui présente une analyse des défis et des difficultés rencontrés dans la conception de ces jeux vidéo, fournissant les clés de leur développement optimal et réussi.

En outre, ce diplôme se caractérise par son programme exhaustif et très formateur, conçu par l'équipe enseignante et développé sur la base de la méthodologie d'enseignement la plus avant-gardiste du secteur universitaire. Il contient également des heures de matériel supplémentaire sous différents formats pour contextualiser les informations et approfondir les aspects les plus pertinents pour la carrière professionnelle d'un créatif. Tout cela dans un format en ligne pratique qui vous permettra d'accéder à la classe virtuelle chaque fois que vous en aurez besoin et depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet.

Ce **Certificat en Serious Games pour l'Éducation** 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.
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Vous pourrez vous plonger dans les clés de la conceptualisation d'un jeu vidéo pour enfants de tous âges, en mettant l'accent sur les genres appropriés à chaque cas"

“

Il s'agit de 150 heures du meilleur contenu théorique, pratique et additionnel, qui sera disponible dans son intégralité et en téléchargement dès le premier jour de ce Diplôme”

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 basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous disposerez des meilleurs arguments et des plus solides pour prendre des décisions fructueuses en matière de conception de jeux vidéo pour l'éducation.

Vous acquerez les connaissances les plus spécialisées pour élaborer des règles et des objectifs de jeu adaptés aux différents niveaux d'enseignement.



02 Objectifs

La grande valeur du Serious Game dans le secteur de l'éducation et le manque de qualifications académiques axées sur ce domaine sont les raisons qui ont motivé TECH à développer ce Certificat. C'est pourquoi l'objectif du programme est de fournir aux diplômés des connaissances uniques, actualisées et spécialisées dans ce domaine, de sorte qu'à l'issue de ce programme, ils soient en mesure d'entreprendre leur propre projet avec une garantie totale de succès et avec la certitude de l'avoir fait en conformité avec les exigences de la demande actuelle du marché.





“

L'analyse théorique et pratique du jeu vidéo Interland vous donnera une idée claire et générale des caractéristiques qu'un Serious Game axé sur l'enseignement devrait avoir et des aspects à améliorer”



Objectifs généraux

- ◆ Développer une connaissance large et spécialisée du Serious Game et de son application dans le domaine de l'éducation
- ◆ Connaître en détail les objectifs des jeux vidéo dédiés à ce secteur et les caractéristiques des différents genres qui existent actuellement





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaissance professionnelle des Serious Games axés sur l'éducation
- ◆ Comprendre le processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtrisez les techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles de la part du joueur tout en expérimentant le gameplay de l'un d'entre eux

“

Vous pourrez accéder à un catalogue des Serious Games actuels et de leurs exigences techniques, de sorte que vous saurez précisément comment se porte le secteur”

03

Direction de la formation

Pour la direction et l'enseignement de ce Certificat, TECH a choisi un corps professoral versé dans le développement et la gestion de projets liés aux Serious Games. Il s'agit d'une équipe de professionnels ayant une grande expérience dans ce secteur, qui ont mis dans ce programme toute leur expérience et leur engagement en faveur de l'épanouissement professionnel du diplômé. Tout cela se reflétera non seulement dans le meilleur syllabus, mais aussi dans des heures de matériel supplémentaire de haute qualité qui a été sélectionné exclusivement pour ce diplôme.





“

*TECH veut que vous tiriez le meilleur parti de ce Certificat
Donc si vous avez des doutes, vous aurez l'équipe
pédagogique à votre disposition pour les résoudre”*

Direction



M. Vargas Pardo, Diego

- Concepteur de jeux et producteur senior à Life Games
- Réalisateur et producteur du scénario du documentaire "Press Start: L'histoire des jeux vidéo en Espagne"
- Producteur et designer chez IKIGAI Play
- Assistant de production à Ilion Animation Studios
- Game Designer chez Cauldron Games
- Diplôme en design graphique et design avancé à l'Institut italien de design IED
- Master en conception de jeux vidéo à l'UTAD
- Maîtrise en réalisation de films et de documentaires à TAI



04

Structure et contenu

L'utilisation de la méthodologie *relearning* dans ce diplôme et dans tous les diplômes TECH est réalisée dans le but d'essayer de réduire la charge d'enseignement du programme et de promouvoir un apprentissage dynamique, innovant et hautement bénéfique pour le développement professionnel du diplômé. C'est pourquoi cette université offre également à ses étudiants la technologie éducative la plus avancée, soutenue par un format pratique 100% en ligne, ce qui fait de ce programme une expérience académique accessible qui peut être parfaitement combinée avec toute autre activité professionnelle ou personnelle.





“

En moins de 6 semaines, vous maîtriserez les mécanismes et la dynamique des jeux vidéo éducatifs, et vous serez en mesure de les appliquer à vos propres projets”

Module 1. Serious Games pour l'Éducation

- 1.1. Connaissance professionnelle des Serious Games axés sur l'éducation
 - 1.1.1. Éducation
 - 1.1.2. Focus
 - 1.1.3. Études de cas
- 1.2. Objetivos de los videojuegos para educación
 - 1.2.1. Objectif
 - 1.2.2. Apprentissage
 - 1.2.3. Designs
- 1.3. Les genres de jeux dans les jeux vidéo pour l'éducation
 - 1.3.1. Genres
 - 1.3.2. Catalogage
 - 1.3.3. Designs
- 1.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo éducatifs
 - 1.4.1. Expérimentation
 - 1.4.2. Apprentissage
 - 1.4.3. Designs
- 1.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo pour enfants
 - 1.5.1. Catalogage
 - 1.5.2. Genres
 - 1.5.3. Designs
- 1.6. Règles et objectifs des jeux vidéo éducatifs
 - 1.6.1. Mécanique
 - 1.6.2. Dynamique
 - 1.6.3. Objectifs
- 1.7. Le conflit dans les jeux vidéo éducatifs pour enfants
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Objectif
 - 1.7.3. Designs





- 1.8. Serious Games éducatifs en pratique
 - 1.8.1. Catalogage
 - 1.8.2. Expérimentation
 - 1.8.3. Serious Games Utilisabilité
- 1.9. Analyse d'Interland
 - 1.9.1. Interland
 - 1.9.2. Designs
 - 1.9.3. Expérimentation
- 1.10. Briefings enfants et Serious Games
 - 1.10.1. Briefing
 - 1.10.2. Applicabilité
 - 1.10.3. Cas

“

Faites un pas décisif dans votre carrière professionnelle et spécialisez-vous dans un domaine en plein essor comme les Serious Games pour l'éducation avec TECH et ce Certificat”

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.



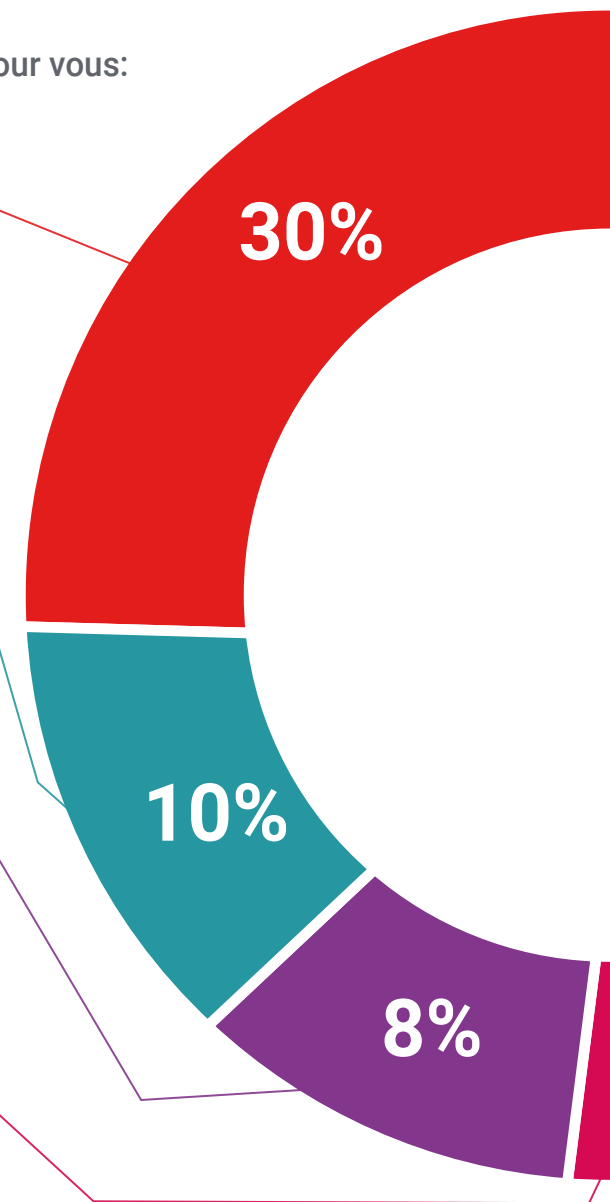
Pratique des aptitudes et des compétences

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 pour l'Éducation vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat en Serious Games pour l'Éducation** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré 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 pour l'Éducation**

N.º d'heures officielles: **150 h.**



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
pour l'Éducation

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

Certificat

Serious Games pour l'Éducation

