

Certificat

Serious Games et Jeux
Vidéo Autobiographiques



Certificat

Serious Games et Jeux Vidéo Autobiographiques

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/serious-games-jeuxvideo-autobiographiques

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

La possibilité d'impliquer le public dans une expérience personnelle par le biais du jeu permet à de nombreux créatifs de transmettre leurs propres sentiments et sensations d'une manière ludique et divertissante. Par le biais de Serious Games Autobiographiques, ces professionnels impliquent le joueur dans une intrigue artistique où l'imagination et les capacités de communication priment sur tout le reste. Cependant, la maîtrise de ce genre peut s'avérer une tâche complexe en raison de sa nature abstraite. C'est pourquoi TECH a jugé nécessaire de développer ce programme, afin que le diplômé acquière les compétences et les connaissances nécessaires pour développer un projet de jeu vidéo autobiographique réussi. Tout cela à travers un format en ligne pratique et accessible qui vous permettra de suivre ce programme d'où vous voulez et avec un emploi du temps 100 % personnalisé.



“

TECH présente le meilleur programme sur le marché pour se spécialiser dans les Serious Games Autobiographiques en seulement 6 semaines et à travers la méthodologie pédagogique la plus avant-gardiste"

Le développement de la technologie numérique et son influence sur l'industrie du jeu vidéo ont permis le développement de titres de toutes sortes : aventure, stratégie, arcade, sport et bien d'autres encore. Cependant, l'un des moins connus est l'autobiographique, qui, à travers une narration de jeu très créative, est capable de transmettre des sensations et des sentiments grâce à l'implication du joueur dans l'expérience personnelle du créateur. L'un des projets les plus célèbres dans ce domaine est Dys4ia, dans lequel sa créatrice, Anna Anthropy, a capturé, de manière abstraite, son changement de sexe, en impliquant le spectateur dans le processus.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un domaine très répandu à l'heure actuelle, ce type de jeu a été assez bien accueilli dans le secteur, raison pour laquelle cette université a jugé nécessaire de développer un programme qui traite en profondeur de ce sujet. Il s'agit du Certificat en Serious Games et Jeux Vidéo Autobiographiques, une qualification qui approfondit les subtilités du genre d'une manière multidisciplinaire et dynamique pendant 6 semaines. Grâce au meilleur programme théorique et pratique, le diplômé pourra acquérir des connaissances spécialisées sur les caractéristiques de ces jeux vidéo, leurs objectifs, leur catalogage, leur conceptualisation et les règles recommandées, pour conclure par une étude de cas réelle. Il s'agit donc d'un programme très responsabilisant, conçu pour que le créatif, après l'avoir terminé, soit capable d'entreprendre son propre projet seul ou en équipe.

Pour ce faire, vous disposerez également de plusieurs heures du meilleur matériel complémentaire sélectionné par l'équipe enseignante et présenté sous différents formats : vidéos détaillées, résumés dynamiques, articles de recherche, lectures complémentaires et études de cas. Tout cela est présenté dans un format en ligne pratique, accessible depuis n'importe quel appareil et 24 heures sur 24, garantissant une expérience éducative adaptée aux besoins académiques et temporels du diplômé.

Ce **Certificat en Serious Games et Jeux Vidéo Autobiographiques** 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 Serious Games
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour 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



Un programme 100% en ligne avec lequel vous pourrez apprendre, où et quand vous le souhaitez, les tenants et les aboutissants des jeux vidéo autobiographiques"

“

La meilleure opportunité sur le marché académique d'approfondir les règles et les objectifs préconisés dans les Serious Games Autobiographiques"

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 par un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Le syllabus comprend une analyse exhaustive de la Dys4ia, afin que vous acquériez une connaissance spécialisée du genre à travers l'étude d'un cas concret.

Tout au long des 6 semaines de formation, vous pourrez accéder à la salle de classe virtuelle 24 heures sur 24 et à partir de n'importe quel appareil doté d'une connexion internet.



02

Objectifs

L'offre académique actuelle relative aux Serious Games Autobiographiques est pratiquement inexistante. C'est pourquoi l'objectif de ce programme est de fournir au diplômé les connaissances les plus larges et les plus spécialisées dans le domaine afin de lui permettre de connaître en détail et de traiter avec garantie tout ce qui concerne ce genre de jeux vidéo. Pour ce faire, il vous fournira les outils pédagogiques les plus récents et les plus efficaces, afin qu'en 6 semaines seulement, vous puissiez entreprendre, avec la garantie d'un succès garanti, des activités de recherche et de développement.



“

Dans ce programme, vous trouverez les utilisations pratiques les plus réussies des Serious Games Autobiographiques, afin que vous puissiez adapter votre stratégie créative aux tendances du secteur"



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

- ♦ Acquérir une connaissance approfondie des Serious Games avec une approche autobiographique
- ♦ Comprendre et apprendre le processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ♦ Avoir une connaissance large des techniques de conception afin de rechercher leur répercussion à travers les jeux biographiques



L'objectif de TECH est que vous terminiez ce Certificat en ayant acquis les connaissances les plus complètes qui vous définiront désormais comme un spécialiste des jeux vidéo autobiographiques”

03

Direction de la formation

La direction et le corps enseignant de ce programme se caractérisent principalement par leur jeunesse, leur caractère innovant et, bien sûr, par leur longue et vaste expérience professionnelle dans la gestion et la participation à des projets liés aux différents domaines des Serious Games. Il s'agit d'une équipe d'enseignants d'une qualité humaine inégalée, qui a exprimé son engagement envers la croissance professionnelle du diplômé dans un programme d'études actuel, critique, dynamique et adapté aux exigences du secteur.



“

Si vous avez des doutes sur un point du programme, le personnel enseignant se fera un plaisir de vous aider à les dissiper”

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 Pascual Vicente, Virginia

- ◆ Spécialiste en Marketing Digital et Communication
- ◆ Directrice Editoriale Multimédia au sein du Groupe Infinity
- ◆ Diplôme en Sciences de l'Information

“

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

Pour l'élaboration de ce programme, TECH a pris en considération les recommandations de l'équipe enseignante, qui a procédé à une compilation exhaustive des informations afin de créer le programme le plus formateur du marché. Cependant, afin d'offrir une expérience académique dynamique et attrayante, tout le contenu théorique a été adapté à la nouvelle méthodologie *Relearning*, grâce à laquelle le diplômé n'aura pas à investir des heures supplémentaires dans la mémorisation de concepts, puisqu'il participera à un processus d'apprentissage graduel et naturel.





“

Vous pourrez approfondir les spécifications de l'UV Rizom et son applicabilité sur le marché actuel grâce à l'analyse pratique de cas réels”

Module 1. Serious Games et Jeux Vidéo Autobiographiques

- 1.1. Serious Games autobiographiques
 - 1.1.1. Autobiographie
 - 1.1.2. Designs
 - 1.1.3. Objectifs
- 1.2. Objectifs des jeux vidéo autobiographiques
 - 1.2.1. Finalité
 - 1.2.2. Apprentissage
 - 1.2.3. Designs
- 1.3. Genres applicables aux jeux vidéo autobiographiques
 - 1.3.1. Autobiographie appliquée
 - 1.3.2. Catalogage
 - 1.3.3. Designs
- 1.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo autobiographiques
 - 1.4.1. Expérimentation
 - 1.4.2. Apprentissage
 - 1.4.3. Designs
- 1.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo autobiographique
 - 1.5.1. Catalogage
 - 1.5.2. Autobiographie
 - 1.5.3. Designs
- 1.6. Règles et objectifs du jeu vidéo autobiographique
 - 1.6.1. Mécanique
 - 1.6.2. Dynamique
 - 1.6.3. Objectifs
- 1.7. Les conflits dans les jeux vidéo autobiographiques
 - 1.7.1. Story
 - 1.7.2. Conflits
 - 1.7.3. Designs





- 1.8. Serious Games autobiographiques: utilisations pratiques
 - 1.8.1. Catalogage
 - 1.8.2. Expérimentation
 - 1.8.3. Serious Games
- 1.9. Explorer le monde de la Dys4ia
 - 1.9.1. Dys4ia
 - 1.9.2. Designs
 - 1.9.3. Expérimentation
- 1.10. UV Rizom avancés
 - 1.10.1. Briefing
 - 1.10.2. Applicabilité
 - 1.10.3. Cas

“

Vous êtes à un clic d'acquérir les connaissances nécessaires pour démarrer votre projet autobiographique et réussir dans le monde des jeux vidéo”

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 Jeux Vidéo Autobiographiques 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 Jeux Vidéo Autobiographiques** contient le programme scientifique 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 en Games et Jeux Vidéo Autobiographiques**

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 et Jeux
Vidéo Autobiographiques

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

Certificat

Serious Games et Jeux
Vidéo Autobiographiques