

# Certificat

## Serious Games et Psychologie





## Certificat Serious Games et Psychologie

- » 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-psychologie](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/serious-games-psychologie)

# Sommaire

01

Présentation

---

*pág. 4*

02

Objectifs

---

*pág. 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 portée psychologique que les Serious Games peuvent avoir dans la connaissance de certaines situations traumatisantes comme la guerre et dans la prise de conscience du joueur est très grande. C'est pourquoi ce type de genre est utilisé pour montrer certaines réalités de manière créative et sans modifier la perfection de leurs conséquences. Si le diplômé souhaite acquérir des connaissances spécialisées dans ce domaine, TECH a mis au point le programme idéal pour y parvenir en seulement 6 semaines. Il s'agit d'un diplôme 100% en ligne qui lui permet d'effectuer une analyse théorique et pratique des tenants et aboutissants des jeux vidéo psychologiques de manière exhaustive et en utilisant les outils académiques les plus sophistiqués.



“

*Vous trouverez dans ce programme toutes les informations nécessaires pour maîtriser les Serious Games appliqués à la psychologie en seulement 6 semaines”*

Les frappes de drones dans les conflits armés se sont multipliées ces dernières années, malgré les conséquences catastrophiques qu'elles entraînent pour les civils. C'est pourquoi Amnesty International, en collaboration avec Intelygenz, a développé B3hind drones and hackers, un titre qui montre les effets réels de ces attaques, sensibilisant les joueurs à la véritable réalité de la guerre au-delà de ce que montrent les jeux vidéo tels que Call of Duty, orientés, plutôt, vers le changement de la perception du conflit.

L'objectif des Serious Games Psychologiques est d'impliquer le spectateur dans la situation, en faisant appel à son côté empathique, qui, grâce à la créativité, sont capables de représenter la réalité sans minimiser les répercussions de la violence, par exemple. C'est précisément sur leurs subtilités et leurs caractéristiques que porte ce programme très complet en Serious Games et Psychologie. Les diplômés trouveront le programme le plus exhaustif du marché académique relatif à ce genre, qui non seulement leur fournira les clés pour le connaître en détail, mais les aidera également à entreprendre leur propre projet avec un succès garanti grâce à une connaissance approfondie du domaine.

Pour ce faire, le diplômé disposera des meilleurs contenus théoriques et pratiques conçus par une équipe d'experts, ainsi que d'heures de matériel complémentaire de haute qualité afin de pouvoir contextualiser les informations développées tout au long du programme et d'approfondir les aspects qu'il considère comme les plus pertinents et les plus importants pour son développement professionnel. En outre, son format pratique en ligne lui permettra d'adapter cette expérience académique de manière personnalisée à son travail et à ses disponibilités personnelles.

Ce **Certificat en Serious Games et Psychologie** contient le programme 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
- ♦ 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
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Vous apprendrez en détail le catalogage de ce type de jeux vidéo à travers l'étude exhaustive de leurs genres"*

“

*Les actions que vous appliquerez au jeu seront décisives pour son succès. C'est pourquoi ce programme vous donnera les meilleures recommandations pour créer des titres ludiques, mais très réalistes et sensibilisateurs"*

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

*TECH vous fournira les outils académiques les plus récents pour acquérir des connaissances techniques et spécialisées sur la conception de Serious Games psychologiques.*

*Vous serez en mesure d'approfondir les objectifs des jeux vidéo psychologiques, en mettant l'accent sur leur fonction de sensibilisation et d'apprentissage.*



# 02

## Objectifs

Compte tenu de l'importance que les Serious Games axés sur le domaine de la psychologie ont acquise ces dernières années, TECH a décidé de développer ce diplôme dans le but de permettre aux créatifs d'acquérir des connaissances spécialisées sur le genre, en leur fournissant les outils académiques les plus récents dans le secteur de l'éducation. Ils pourront ainsi apprendre en détail les stratégies, les protocoles et les techniques utilisés dans la création de ces titres, en étant capables de mettre en œuvre les informations les plus récentes et les plus précises dans leur pratique professionnelle, ce qui leur permettra d'entreprendre leurs propres projets avec confiance et garantie de succès.





“

*TECH s'engage à favoriser votre développement professionnel. C'est pourquoi elle vous fournira les outils académiques dont vous avez besoin pour vous aider à atteindre vos objectifs”*



## 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 de Serious Games
- ♦ Connaître en profondeur et contextualiser la conception de jeux vidéo dans le cadre des Serious Games
- ♦ Intégrer l'analyse des jeux Serious Games ayant eu un impact social pertinent
- ♦ Élargir l'éventail des possibilités professionnelles des étudiants





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie des Serious Games axés sur les jeux vidéo psychologiques
- ◆ Intégrer la connaissance du processus de conception d'un jeu dans cette approche
- ◆ Définir les techniques de conception pour rechercher des réponses émotionnelles de la part du joueur dans les différents types de jeux vidéo psychologiques existants

“

*Si ce que vous recherchez est de connaître en détail la conceptualisation d'un jeu vidéo psychologique d'un point de vue technique et créatif, c'est l'occasion de votre carrière d'y parvenir"*

# 03

## Direction de la formation

Pour tout diplôme, le fait de disposer d'une équipe de direction et d'enseignement engagée et spécialisée dans le domaine est un gage de qualité et de distinction. C'est pourquoi TECH a sélectionné pour ce programme un corps professoral versé dans les Serious Games et disposant d'une vaste expérience professionnelle dans la participation à des projets liés à ce genre de jeux vidéo. Il s'agit d'un groupe de professionnels qui, malgré leur jeunesse, connaissent ce secteur en détail et apporteront au programme un caractère critique, actuel et réaliste qui le rendra plus dynamique et stimulant.





“

*L'équipe enseignante sera à votre disposition pendant la durée du programme pour répondre à vos questions et pour discuter des points sur lesquels vous avez des doutes"*

## Direction



### Mme Sánchez del Real, Gracia

- Directrice du Domaine de Learning et d'Interactive chez Infinity Group
- Consultante Numérique pour la Conception et le Développement de Solutions EdTech et de Projets de e-Learning
- Présidente de Digitaliza, Société Espagnole pour la Promotion de l'Économie et de la Citoyenneté Numérique
- Responsable de projets spéciaux
- Master en Égalité des Genres
- Master en Coaching Personnel, Exécutif et d'Entreprise
- Spécialiste en question d'égalité des genres, de leadership féminin et de diversité
- Licence en Sciences de l'Information, Publicité et Relations Publiques
- Experte en Réalité Virtuelle Augmentée et Métaverse
- Experte en Développement de Jeux Interactifs et Serious Games pour l'Éducation, la Formation et la Dissémination
- Experte en Gamification des Environnements d'Apprentissage dans le Secteur de la Sécurité au Travail, le Secteur Industriel, le Secteur de la Santé et le Secteur Tiers



## Professeurs

### Mme Mattiello, Gisela

- ◆ Directrice de Infinity Group
- ◆ Directrice de projets dans le domaine de la Coordination et de la Production Multimédia Numérique
- ◆ Spécialiste du Marketing Numérique et de la Communication pour les établissements d'enseignement et de formation
- ◆ Experte en Dynamisation et Tutorat de Plateformes de Formation
- ◆ Expert en Création d'Activités et de Scripts Multimédia pour les Jeux et les

“

*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

TECH est pionnière dans l'utilisation de la méthodologie *Relearning* pour le développement des contenus du programme. C'est pourquoi le degré de satisfaction de ses étudiants est très élevé, car ils parviennent à surmonter leurs expériences académiques respectives d'une manière réussie et hautement capacitante grâce à l'acquisition progressive et naturelle d'un savoir exhaustif et spécialisé. Ceci est également dû au meilleur programme théorique et pratique développé par l'équipe enseignante, qui a également sélectionné une grande quantité de matériel supplémentaire varié afin que les diplômés puissent approfondir les aspects du programme qui sont les plus pertinents pour leur développement professionnel.







“

*L'analyse exhaustive d'Unmaned vous aidera à mieux comprendre le genre et à développer votre propre stratégie basée sur sa technique à succès"*

## Module 1. Serious Games et les jeux vidéo psychologiques

- 1.1. Serious Games et la psychologie
  - 1.1.1. Psychologie et Serious Games
  - 1.1.2. Catalogage
  - 1.1.3. Story
- 1.2. Objectifs des jeux vidéo psychologiques
  - 1.2.1. Finalité
  - 1.2.2. Apprentissage
  - 1.2.3. Designs
- 1.3. Genres applicables aux jeux vidéo psychologiques
  - 1.3.1. Le jeux psychologique
  - 1.3.2. Catalogage
  - 1.3.3. Designs
- 1.4. Actions et décisions en psychologie des jeux
  - 1.4.1. Expérimentation
  - 1.4.2. Apprentissage
  - 1.4.3. Designs
- 1.5. Conceptualiser un jeux vidéo psychologique
  - 1.5.1. Catalogage
  - 1.5.2. Structures
  - 1.5.3. Designs
- 1.6. Règles et objectifs du jeu vidéo psychologique
  - 1.6.1. Mécanique
  - 1.6.2. Dynamique
  - 1.6.3. Objectifs
- 1.7. Conflit dans le jeu vidéo psychologique
  - 1.7.1. Conflits
  - 1.7.2. Le jeu psycho
  - 1.7.3. Designs





- 1.8. Serious Gamespsychologiques: utilisations pratiques
  - 1.8.1. Catalogage
  - 1.8.2. Expérimentation
  - 1.8.3. SG et Psychologie
- 1.9. Explorer le monde de Unmaned
  - 1.9.1. Unmaned
  - 1.9.2. Designs
  - 1.9.3. Expérimentation
- 1.10. Briefings en psychologie dans les Serious Games
  - 1.10.1. *Briefing*
  - 1.10.2. Applicabilité
  - 1.10.3. Cas

“

*Une occasion unique d'explorer de manière pluridisciplinaire et 100% en ligne le secteur des Serious Games psychologiques et d'ajouter à votre CV un label de spécialiste dans un domaine en plein essor"*

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 Psychologie 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 Psychologie** 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 Psychologie**

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 formations  
développement institutions  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

**Certificat  
Serious Games  
et Psychologie**

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

# Certificat

## Serious Games et Psychologie

