

Certificat

Serious Games et Violence



Certificat Serious Games et Violence

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

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

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'utilisation des jeux vidéo comme fenêtre sur une certaine réalité, comme la violence de genre, et au-delà du caractère récréatif qui les définit, est un outil social et culturel très puissant qui aide des milliers d'entreprises dans leur travail de sensibilisation à des problèmes tels que celui-ci. C'est pourquoi le créatif spécialisé dans les Serious Games doit connaître en détail les tenants et les aboutissants de ce genre pour pouvoir les appliquer dans ses futurs projets et en garantir le succès. Vous trouverez dans ce programme tout ce que vous devez savoir pour maîtriser la conception de ce type de jeux vidéo liés à la violence. De plus, son format pratique 100% en ligne vous permettra de combiner cette expérience académique avec n'importe quel autre travail ou activité personnelle, vous n'aurez donc à renoncer à rien.



“

TECH vous offre le meilleur programme basé sur le traitement de la violence de genre à travers les Serious Games avec le programme le plus exhaustif et le plus innovant du secteur académique”

La violence fondée sur le genre est un problème social profondément ancré dans la population mondiale. Chaque année, des entreprises publiques et privées investissent massivement dans des campagnes publicitaires afin de sensibiliser le public à ce problème et d'essayer de réduire le nombre de victimes d'abus physiques et psychologiques. Cependant, l'un des outils qui a donné les meilleurs résultats sont les Serious Games, qui, à travers une vision dynamique et ludique, sont capables d'impliquer le joueur et de lui faire comprendre le sérieux qui se cache derrière ce type de problèmes sociaux.

Pour cette raison, et afin que le créatif intéressé par ce genre puisse poursuivre cet important travail, TECH a développé ce Certificat en Serious Games et Violence, un programme multidisciplinaire et innovant qui rassemble, en 150 heures, les meilleurs sujets liés aux objectifs de ce type de jeux vidéo, ses règles, son catalogage et les clés pour créer des projets réussis. Il se penche également sur l'analyse de The Kite, le jeu vidéo d'Anate Studio qui dénonce la maltraitance et montre l'indifférence de nombreuses personnes qui entourent la femme qui en est victime.

Les diplômés bénéficieront du soutien de la meilleure équipe d'enseignants qui, en plus de participer activement à l'élaboration du programme d'études, a sélectionné, exclusivement pour ce diplôme, du matériel supplémentaire sous différents formats, afin que vous puissiez approfondir de manière personnalisée les aspects du contenu que vous souhaitez. Le tout encadré dans un format pratique et accessible 100% en ligne, grâce auquel vous pourrez combiner cette expérience académique avec votre vie personnelle et professionnelle.

Ce **Certificat en Serious Games et Violence** 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



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"

“

Ce Certificat souligne l'importance de l'expérimentation et de l'apprentissage dans la prise de décision lors de la création de jeux vidéo contre la violence de genre"

Vous analyserez de A à Z le cas de la trilogie The Kite et les clés de son succès, ainsi que les aspects qui doivent être améliorés.

Vous apprendrez en détail les meilleures recommandations pour la création de règles et les objectifs des Serious Games liés à la violence.

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.



02 Objectifs

Étant donné le travail social des Serious Games liés à la violence de genre, l'objectif de ce Certificat est de fournir aux diplômés les meilleures stratégies, protocoles et techniques liés à la création de jeux vidéo basés sur ce genre. À cette fin, TECH fournira les outils académiques les plus sophistiqués et les plus innovants qui leur permettront de perfectionner les compétences nécessaires pour maîtriser la création de projets réussis et hautement sensibilisateurs dans la société d'aujourd'hui.





“

Ce programme traite des difficultés et des conflits qui peuvent survenir lors de la création de jeux vidéo anti-violence, afin que vous puissiez les éviter dans vos futurs projets”



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 axés sur la violence
- ♦ Comprendre de manière professionnelle et spécialisée le processus de conception d'un jeu vidéo selon cette approche
- ♦ Connaître les différentes techniques de conception permettant d'obtenir des réponses émotionnelles de la part du joueur par le biais de jeux axés sur la violence

“

Quels que soient vos objectifs, TECH vous fournira la meilleure technologie éducative pour vous aider à les atteindre et à les dépasser en moins de 6 semaines”

03

Direction de la formation

L'équipe pédagogique de ce Certificat est composée d'un groupe de spécialistes du secteur des jeux vidéo, versés dans le domaine des Serious Games. Ce sont des professionnels actifs qui apporteront à ce diplôme une vision pratique, critique et réaliste du secteur actuel, en basant leur expérience académique sur leur expérience professionnelle et sur les problématiques qui les ont amenés à réussir leurs projets.



“

L'équipe d'experts de TECH sera disponible pendant les 6 semaines de formation pour vous aider et vous guider tout au long de ce programme"

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 Métaverse
- 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



04

Structure et contenu

Le contenu théorique de ce programme 100 % en ligne a été élaboré sur la base des spécifications de la méthodologie de *relearning*, innovante et de pointe, dans l'utilisation de laquelle TECH est un pionnier. Cette stratégie pédagogique consiste à réitérer les concepts les plus importants tout au long du programme, de telle façon que l'étudiant procède à une acquisition naturelle et progressive des connaissances. Cela permet non seulement de dynamiser le programme, en évitant de longues et fastidieuses heures de mémorisation, mais aussi d'aider le créatif à prendre des décisions de manière raisonnée et confiante.



“

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 anti-violence”

Module 1. Serious Games et Violence

- 1.1. La violence et les Serious Games
 - 1.1.1. Violence
 - 1.1.2. Focus
 - 1.1.3. Cas
- 1.2. Objectifs des jeux vidéo contre la violence
 - 1.2.1. Finalité
 - 1.2.2. Apprentissage
 - 1.2.3. Designs
- 1.3. Genres des jeux vidéo contre la violence
 - 1.3.1. Définition
 - 1.3.2. Catalogage
 - 1.3.3. Designs
- 1.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo contre la violence
 - 1.4.1. Expérimentation
 - 1.4.2. Apprentissage
 - 1.4.3. Designs
- 1.5. La violence sexiste dans les jeux vidéo
 - 1.5.1. Catalogage
 - 1.5.2. Genres
 - 1.5.3. Conception
- 1.6. Règles et objectifs des jeux vidéo contre la violence
 - 1.6.1. Mécanique
 - 1.6.2. Dynamique
 - 1.6.3. Objectifs
- 1.7. Conflits dans les jeux vidéo contre la violence
 - 1.7.1. Histoires de jeux
 - 1.7.2. Finalité
 - 1.7.3. Designs





- 1.8. Serious Games et violence
 - 1.8.1. Catalogage
 - 1.8.2. Expérimentation
 - 1.8.3. Serious Games
- 1.9. Analyse de The Kite
 - 1.9.1. The Kite
 - 1.9.2. Conception
 - 1.9.3. Expérimentation
- 1.10. *Briefings* violence et Serious Games
 - 1.10.1. *Briefing*
 - 1.10.2. Applicabilité
 - 1.10.3. Cas

“ *Il s'agit de la meilleure opportunité sur le marché académique pour devenir un spécialiste du traitement de la violence par les Serious Games. Ne la laissez pas passer et inscrivez-vous dès maintenant!* ”

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.



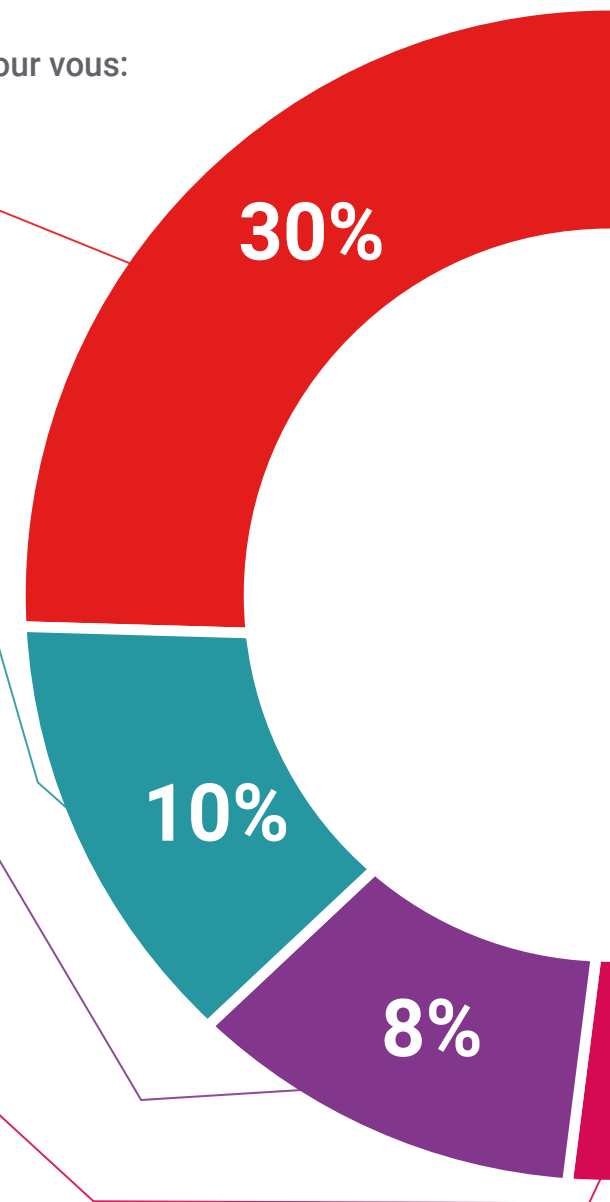
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Violence 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 Violence** 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 Games et Violence**

Heures Officielles : **150 h.**



*Apostille de La Haye. *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.un supplément.

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 Violence

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

Certificat

Serious Games et Violence

