

Certificat Avancé

Création et Direction en Télévision





tech université
technologique

Certificat Avancé Création et Direction en Télévision

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-creation-direction-television

Sommaire

01

Présentation

Page 4

02

Objectifs

Page 8

03

Direction de la formation

Page 12

04

Structure et contenu

Page 16

05

Méthodologie d'étude

Page 22

06

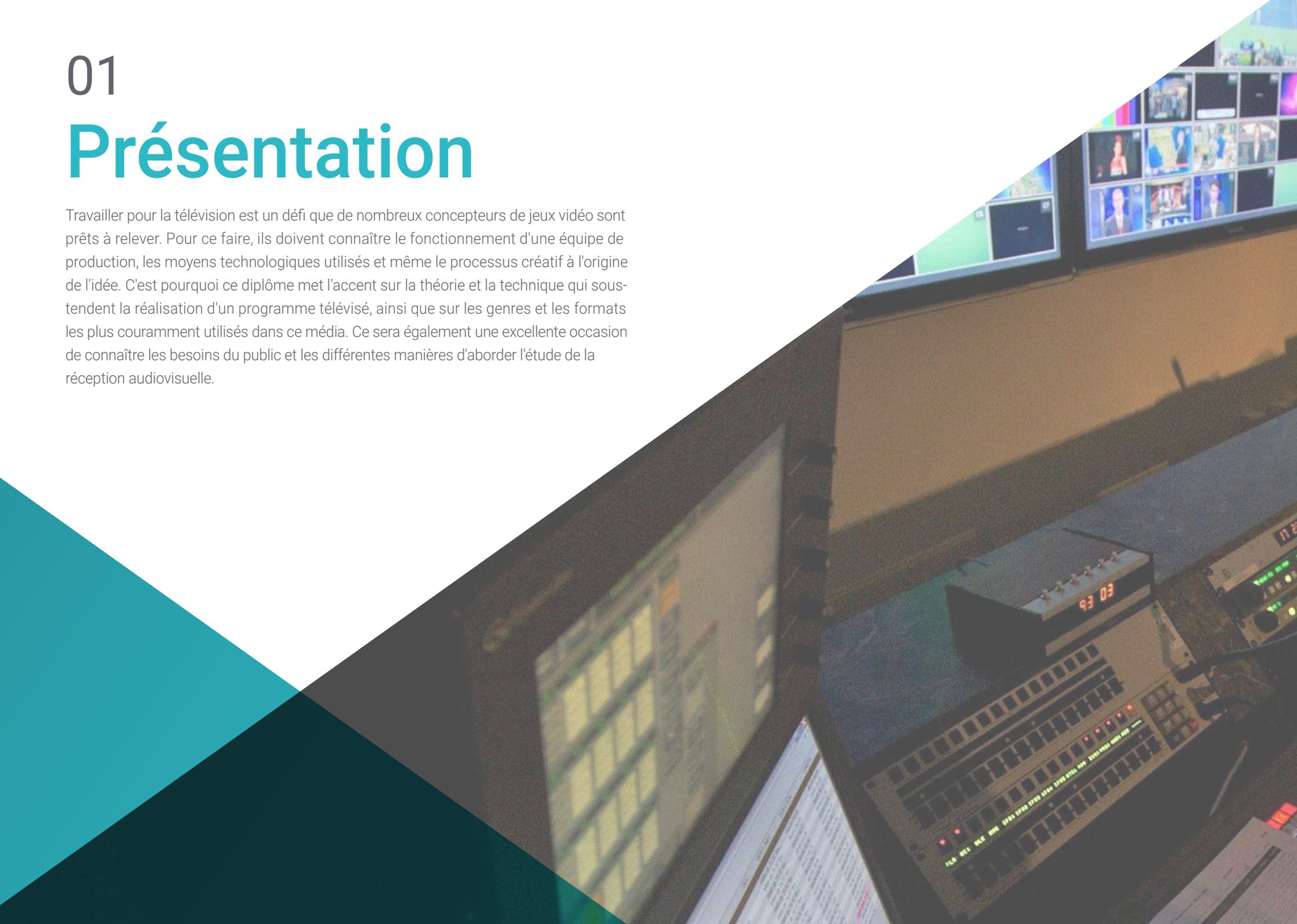
Diplôme

Page 32

01

Présentation

Travailler pour la télévision est un défi que de nombreux concepteurs de jeux vidéo sont prêts à relever. Pour ce faire, ils doivent connaître le fonctionnement d'une équipe de production, les moyens technologiques utilisés et même le processus créatif à l'origine de l'idée. C'est pourquoi ce diplôme met l'accent sur la théorie et la technique qui sous-tendent la réalisation d'un programme télévisé, ainsi que sur les genres et les formats les plus couramment utilisés dans ce média. Ce sera également une excellente occasion de connaître les besoins du public et les différentes manières d'aborder l'étude de la réception audiovisuelle.





“ Accédez à des opportunités d'emploi
infinies en comprenant le processus
créatif de l'industrie audiovisuelle ”

Grâce à ce Certificat Avancé en Création et Direction en Télévision, les concepteurs de jeux vidéo découvriront l'environnement de travail de l'équipe de production, qui regroupe le personnel en charge du développement et de la distribution d'un produit audiovisuel. Ainsi, d'un point de vue artistique, ils apprendront les bases d'une mise en scène, en analysant les moyens nécessaires pour en garantir le bon déroulement.

D'autre part, les différents genres et formats utilisés à la télévision seront abordés. À cette fin, les étudiants seront incités à analyser l'environnement culturel, social et économique des genres audiovisuels en tant qu'épine dorsale de leurs pratiques de création et de consommation. Cela leur permettra de comprendre les processus de l'offre télévisuelle, son évolution et sa réalité actuelle, en relation avec le phénomène de la réception et les contextes sociaux et culturels dans lesquels elle est produite.

Dans la continuité du programme, ils apprendront à connaître les besoins du public audiovisuel sur un plan théorique, en comprenant l'impact des réseaux sociaux dans ce média. Enfin, ils comprendront le processus créatif qui sous-tend l'élaboration d'un scénario, l'épine dorsale de toute histoire et de tout programme.

Grâce à tout le contenu de ce diplôme, les étudiants spécialisés dans la conception et la création de jeux vidéo seront en mesure de comprendre les besoins de l'industrie et de concourir pour un emploi dans l'une des entreprises les plus importantes telles que Netflix ou HBO.

Il convient de noter que le diplôme universitaire bénéficie de la participation d'un Directeur Invité International de renom, qui proposera des *Masterclasses* détaillées.

Ce **Certificat Avancé en Création et Direction en Télévision** 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 conception
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du programme fournit des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Elle met l'accent sur les méthodologies innovantes en matière de la Création et Direction en Télévision
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Un prestigieux Directeur Invité International donnera des Masterclasses rigoureuses sur les stratégies les plus innovantes pour créer des formats télévisuels qui se connectent avec le public”

“

Le marché de la télévision a besoin de professionnels dotés de votre talent pour créer de nouveaux programmes”

Le corps enseignant comprend des professionnels du domaine des jeux vidéo, qui apportent l'expérience de leur travail à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

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

Apprenez les principaux outils pour travailler à la télévision.

Ce programme vous aidera à compléter votre profil professionnel pour travailler dans des entreprises internationales.



02 Objectifs

Les objectifs de ce Certificat Avancé visent à fournir aux concepteurs de jeux vidéo une formation complète sur le fonctionnement du monde de la télévision. Ils pourront démontrer leur capacité à planifier des séquences narratives en suivant un ordre logique, ainsi qu'à comprendre les besoins du public avec des histoires nouvelles et attrayantes. En conséquence, ils seront en mesure de choisir le format et le genre qui conviennent le mieux au scénario et de l'amener avec succès sur le plateau.





“

Spécialisez-vous dans le monde de la télévision et explorez de nouveaux formats et genres qui plaisent à tous les publics”



Objectifs généraux

- ◆ Connaître la structure du système audiovisuel
- ◆ Apprendre comment les nouvelles entreprises sont gérées et configurées dans le panorama audiovisuel contemporain
- ◆ Apprendre comment le contenu audiovisuel est géré et produit
- ◆ Apprendre toutes les phases de la création de contenu audiovisuel en télévision



Objectifs spécifiques

Module 1. Théorie et technique de la réalisation

- ◆ Connaître l'environnement de travail de l'équipe de production: moyens technologiques, routines techniques et ressources humaines, ainsi que la figure du réalisateur dans les contextes professionnels: compétences et responsabilités
- ◆ Connaître le parcours créatif de l'idée, du scénario au produit sur l'écran
- ◆ Apprendre les principes de base des éléments de la mise en scène
- ◆ Être capable d'analyser et de prévoir les moyens nécessaires à partir d'une séquence
- ◆ Acquérir la capacité de planifier des séquences narratives et documentaires en fonction des moyens disponibles
- ◆ Connaître les techniques de base de la réalisation de films
- ◆ Identifier et utiliser de manière appropriée les outils technologiques dans les différentes phases du processus audiovisuel
- ◆ Apprendre à mettre en pratique les éléments et processus fondamentaux du storytelling audiovisuel



- ♦ Connaître les caractéristiques, les utilisations et les besoins des projets audiovisuels multi-caméras
- ♦ Pouvoir transférer des programmes de télévision du poste à l'écran
- ♦ Comprendre les besoins et les avantages du travail en équipe dans les projets audiovisuels multicaméras

Module 2. Genres, formats et programmation en télévision

- ♦ Connaître le concept de genre appliqué à la production de fiction et au divertissement télévisuel
- ♦ Distinguer et interpréter les différents genres de production de fiction et de divertissement télévisuel et leur évolution dans le temps
- ♦ Disposer d'une capacité d'analyse culturelle, sociale et économique des genres télévisuels comme élément structurant des pratiques de création et de consommation audiovisuelles
- ♦ Connaître les modifications et les hybridations qui se produisent dans les genres télévisuels dans le contexte de la télévision contemporaine
- ♦ Reconnaître les différents formats dans le contexte du panorama télévisuel actuel
- ♦ Identifier les clés d'un format, sa structure, son fonctionnement et ses facteurs d'impact
- ♦ Savoir interpréter, analyser et commenter un format télévisuel d'un point de vue professionnel, esthétique et culturel
- ♦ Connaître les clés théoriques et le contexte professionnel, social et culturel de la programmation télévisuelle, avec une attention particulière à la programmation télévisuelle dans le modèle de télévision espagnol
- ♦ Connaître les principales techniques et procédés de programmation de la télévision généraliste
- ♦ Comprendre et d'analyser de manière critique les processus de l'offre télévisuelle, son évolution et sa réalité actuelle, en relation avec le phénomène de la réception et les contextes sociaux et culturels dans lesquels elle est produite

Module 3. Audience audiovisuelle

- ♦ Comprendre, sur un plan théorique, les courants d'études consacrés à la réception audiovisuelle
- ♦ Identifier les différences existant entre les différentes manières d'aborder l'étude de la réception audiovisuelle et l'état actuel de la question
- ♦ Comprendre le fonctionnement des réseaux sociaux en tant qu'élément fondamental de l'environnement audiovisuel actuel
- ♦ Comprendre les liens entre le public et le contenu
- ♦ Comprendre les transformations découlant de la numérisation

Module 4. Scénario de télévision: programmes et fiction

- ♦ Comprendre le processus créatif et industriel dans l'élaboration d'un scénario de fiction télévisée
- ♦ Identifier les différents genres de programmes télévisés afin de déterminer les techniques de scénarisation qu'ils requièrent
- ♦ Connaître les différents outils à la disposition d'un scénariste de télévision
- ♦ Apprendre comment le format d'un programme télévisé est lié à ses techniques d'écriture
- ♦ Comprendre les bases de la dynamique du format d'un programme télévisé
- ♦ Obtenez une vue d'ensemble des franchises internationales de formats d'émissions de télévision
- ♦ Utiliser un point de vue critique lors de l'analyse des différents genres et formats de programmes télévisés à partir de leur scénario
- ♦ Connaître les modalités de présentation d'un projet de scénario de série télévisée

03

Direction de la formation

TECH s'engage continuellement en faveur de l'excellence académique. C'est pourquoi chacun de ses programmes dispose d'équipes d'enseignants de très haut niveau. Ces experts possèdent une vaste expérience dans leur domaine professionnel et ont obtenu des résultats significatifs grâce à leurs recherches empiriques et à leur travail sur le terrain. En outre, ces spécialistes jouent un rôle de premier plan au sein du diplôme universitaire, puisqu'ils assument les responsabilités de sélectionner les contenus les plus récents et les plus innovants à inclure dans le programme d'études. En même temps, ils participent au développement de nombreuses ressources multimédias d'une grande rigueur pédagogique.



“

Un corps enseignant très complet, composé d'experts dotés d'une grande expérience, sera à votre disposition dans ce programme de TECH"

Directrice Internationale Invitée

Récompensée par Women We Admire pour son leadership dans le secteur de l'information, Amirah Cissé est une prestigieuse experte en **Communication Audiovisuelle**. En effet, elle a passé la majeure partie de sa carrière professionnelle à gérer des projets internationaux pour des marques de renom, en s'appuyant sur les stratégies de **Marketing** les plus innovantes.

En ce sens, ses compétences stratégiques et sa capacité à intégrer les technologies émergentes dans des contenus multimédias narratifs de manière avant-gardiste lui ont permis de faire partie d'institutions renommées à l'échelle mondiale. Par exemple, **Google**, **NBCUniversal** ou **Frederator Networks** à New York. Ainsi, son travail s'est concentré sur la création de campagnes de communication pour diverses entreprises, générant un **contenu audiovisuel** hautement créatif qui se connecte émotionnellement avec le public. Grâce à cela, de nombreuses entreprises ont réussi à fidéliser les consommateurs sur une longue période, tout en renforçant leur présence sur le marché et en assurant leur viabilité à long terme.

Il convient de noter que sa vaste expérience professionnelle va de la **production de programmes télévisés** à la création de **techniques de marketing** sophistiquées, en passant par la gestion de contenus visuels sur les principaux **réseaux sociaux**. Parallèlement, elle est considérée comme une véritable **stratège** qui identifie les opportunités culturellement pertinentes pour les clients. Ce faisant, elle a développé des tactiques alignées sur les attentes et les besoins du public, permettant aux organisations de mettre en œuvre des solutions rentables.

Fermement attachée à l'avancement de l'industrie Audiovisuelle et à l'excellence dans sa pratique quotidienne, elle a combiné ces fonctions avec son rôle de **Chercheuse**. Elle a ainsi rédigé de nombreux articles scientifiques spécialisés dans des domaines émergents tels que la dynamique du **comportement des utilisateurs** sur internet, l'impact des **eSports** dans le domaine du divertissement ou encore les dernières tendances en matière d'amélioration de la **créativité**.



Mme Cissé, Amirah

- Directrice de la Stratégie Globale des Clients chez NBCUniversal à New York, États-Unis
- Experte en Stratégie chez Horizon Media, New York
- Gestionnaire des Engagements chez Google, Californie
- Stratège Culturel de Spaks & honey, New York
- Gestionnaire des Comptes chez Reelio, New York
- Coordinatrice des Comptes de Jun Group à New York
- Spécialiste en Stratégie de Contenus chez Frederator Networks, New York
- Chercheuse à la Société Généalogique et Biographique de New York
- Stage universitaire en Sociologie et Anthropologie de l'Université Kanda Gaigo
- Licence en Beaux-Arts avec une spécialisation en Sociologie du Williams College
- Certification en: Formation de leadership et *Coaching* Exécutif, Recherche en Marketing



Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde"

04

Structure et contenu

La structure de ce programme a été conçue pour fournir aux étudiants toutes les compétences et connaissances nécessaires pour se spécialiser dans le monde de la télévision. Ils apprendront ainsi à réaliser, gérer et coordonner l'équipe de travail impliquée dans la production d'un programme ou d'une série. Ils apprendront également les processus de l'offre télévisuelle en relation avec le phénomène de la réception et les contextes sociaux et culturels dans lesquels elle est produite.





“

Si vous voulez travailler dans le monde de la télévision, en apportant des idées novatrices, ce programme est fait pour vous”

Module 1. Théorie et technique de la réalisation

- 1.1. La production comme la construction de l'œuvre audiovisuelle. L'équipe de travail
 - 1.1.1. Du scénario littéraire au scénario technique ou au compte-rendu
 - 1.1.2. L'équipe de travail
- 1.2. Les éléments du décor de l'écran. Les matériaux de construction
 - 1.2.1. Pré-adaptation spatiale. Direction artistique
 - 1.2.2. Les éléments de la mise en scène
- 1.3. Pré-production. Les documents de production
 - 1.3.1. Scénario technique
 - 1.3.2. Le plan scénographique
 - 1.3.3. Le *storyboard*
 - 1.3.4. Planification
 - 1.3.5. Le plan de tournage
- 1.4. La valeur expressive du son
 - 1.4.1. Typologie des éléments sonores
 - 1.4.2. Construction de l'espace sonore
- 1.5. La valeur expressive de la lumière
 - 1.5.1. Valeur expressive de la lumière
 - 1.5.2. Techniques d'éclairage de base
- 1.6. Techniques de base de prise de vue avec un seul appareil photo
 - 1.6.1. Usages et techniques de la prise de vue avec une seule caméra
 - 1.6.2. Le sous-genre du *found footage*. Films de fiction et documentaires
 - 1.6.3. La réalisation de films monocaméra à la télévision
- 1.7. Rédaction
 - 1.7.1. Le montage en tant qu'assemblage. La reconstruction de l'espace-temps
 - 1.7.2. Techniques de montage non linéaires
- 1.8. Post-production et étalonnage des couleurs
 - 1.8.1. Post production
 - 1.8.2. Concept d'édition verticale
 - 1.8.3. L'étalonnage des couleurs





- 1.9. Formats et équipements de production
 - 1.9.1. Formats multi-caméras
 - 1.9.2. Le studio et l'équipement
- 1.10. Clés, techniques et routines de la réalisation de films multicaméra
 - 1.10.1. Techniques multi-caméras
 - 1.10.2. Quelques formats courants

Module 2. Genres, formats et programmation en télévision

- 2.1. Le genre à la télévision
 - 2.1.1. Introduction
 - 2.1.2. Genre de la télévision
- 2.2. Format de télévision
 - 2.2.1. Approche du concept de format
 - 2.2.2. Format de la télévision
- 2.3. Créer la télévision
 - 2.3.1. Le processus de création dans le domaine du divertissement
 - 2.3.2. Le processus créatif dans la fiction
- 2.4. Évolution des formats sur le marché international d'aujourd'hui I
 - 2.4.1. Consolidation du format
 - 2.4.2. Le format de la télé-réalité
 - 2.4.3. Quoi de neuf dans la télé-réalité
 - 2.4.4. La télévision numérique terrestre et la crise financière
- 2.5. Évolution des formats sur le marché international d'aujourd'hui II
 - 2.5.1. Marchés émergents
 - 2.5.2. Marques mondiales
 - 2.5.3. La télévision se réinvente
 - 2.5.4. L'ère de la mondialisation
- 2.6. Vendre le format. Le *pitching*
 - 2.6.1. Vendre un format de télévision
 - 2.6.2. Le *pitching*
- 2.7. Introduction à la programmation télévisuelle
 - 2.7.1. Le rôle de la programmation
 - 2.7.2. Facteurs affectant la programmation

- 2.8. Modèles de programmation télévisuelle
 - 2.8.1. États-Unis et Royaume-Uni
- 2.9. La pratique professionnelle de la programmation télévisuelle
 - 2.9.1. Le département de programmation
 - 2.9.2. Programmation pour la télévision
- 2.10. Recherche d'audience
 - 2.10.1. Recherche sur l'audience de la télévision
 - 2.10.2. Concepts d'audience et audimat

Module 3. Audience audiovisuelle

- 3.1. Les publics dans les médias audiovisuels
 - 3.1.1. Introduction
 - 3.1.2. La constitution des audiences
- 3.2. L'étude des audiences: les traditions I
 - 3.2.1. Théorie des effets
 - 3.2.2. Théorie des usages et des gratifications
 - 3.2.3. Études culturelles
- 3.3. L'étude des audiences: les traditions II
 - 3.3.1. Études d'accueil
 - 3.3.2. Audience envers les études humanistes
- 3.4. Les publics dans une perspective économique
 - 3.4.1. Introduction
 - 3.4.2. Mesure de l'audience
- 3.5. Théories de la réception
 - 3.5.1. Introduction aux théories de la réception
 - 3.5.2. Approche historique des études de réception
- 3.6. Les publics dans le monde numérique
 - 3.6.1. Environnement numérique
 - 3.6.2. Culture de la communication et de la convergence
 - 3.6.3. La nature active des publics
 - 3.6.4. Interactivité et participation
 - 3.6.5. La transnationalité des publics
 - 3.6.6. Des publics fragmentés
 - 3.6.7. L'autonomie des publics
- 3.7. Auditions: les questions essentielles I
 - 3.7.1. Introduction
 - 3.7.2. Qui sont-ils?
 - 3.7.3. Pourquoi consomment-ils?
- 3.8. Auditions: les questions essentielles II
 - 3.8.1. Que consomment-ils?
 - 3.8.2. Comment consomment-ils?
 - 3.8.3. Avec quels effets?
- 3.9. Le modèle d' *engagement* I
 - 3.9.1. L' *engagement* comme métadimension du comportement de l'audience
 - 3.9.2. L'évaluation complexe de l' *engagement*
- 3.10. Le modèle d' *engagement* II
 - 3.10.1. Introduction. Les dimensions de l' *engagement*
 - 3.10.2. L'engagement et expériences des utilisateurs
 - 3.10.3. L'engagement en tant que réponse émotionnelle du public
 - 3.10.4. L'engagement comme résultat de la cognition humaine
 - 3.10.5. Les comportements observables des publics comme expression de leur *engagement*

Module 4. Scénario de télévision: programmes et fiction

- 4.1. Récit télévisé
 - 4.1.1. Concepts et limites
 - 4.1.2. Codes et structures
- 4.2. Les catégories narratives à la télévision
 - 4.2.1. Énonciation
 - 4.2.2. Personnages
 - 4.2.3. Actions et transformations
 - 4.2.4. L'espace
 - 4.2.5. Temps
- 4.3. Genres et formats de télévision
 - 4.3.1. Unités narratives
 - 4.3.2. Genres et formats de télévision
- 4.4. Formats de fiction
 - 4.4.1. Fiction télévisée
 - 4.4.2. Sitcoms
 - 4.4.3. Série dramatique
 - 4.4.4. Les feuilletons
 - 4.4.5. Autres formats
- 4.5. Le scénario de fiction pour la télévision
 - 4.5.1. Introduction
 - 4.5.2. La technique
- 4.6. Drame de télévision
 - 4.6.1. La série dramatique
 - 4.6.2. Les feuilletons
- 4.7. Série comique
 - 4.7.1. Introduction
 - 4.7.2. La sitcom
- 4.8. Le scénario de divertissement
 - 4.8.1. Le script étape par étape
 - 4.8.2. Écrire pour dire
- 4.9. Écrire le scénario du divertissement
 - 4.9.1. Réunion sur le scénario
 - 4.9.2. Scénario technique
 - 4.9.3. Répartition de la production
 - 4.9.4. Le résumé
- 4.10. Conception de scénarios de divertissement
 - 4.10.1. Magasin
 - 4.10.2. Programme d'humour
 - 4.10.3. *Spectacle de talents*
 - 4.10.4. Documentaire
 - 4.10.5. Autres formats



Complétez votre parcours professionnel et explorez de nouvelles opportunités dans le domaine de la télévision grâce à ce Certificat Avancé

05

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

TECH vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

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.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure et des objectifs des cours est excellente. Sans surprise, l'institution est devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants sur la plateforme d'évaluation Trustpilot, avec une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode *Learning from an Expert* permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Création et Direction en Télévision 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 Avancé en Création et Direction en Télévision** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Création et Direction en Télévision**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 semaines**



*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 Avancé
Création et Direction
en Télévision

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

Certificat Avancé

Création et Direction en Télévision

