

Mastère Spécialisé

Conception de Serious Games



Mastère Spécialisé Conception de Serious Games

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

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

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 12

04

Direction de la formation

page 16

05

Structure et contenu

page 20

06

Méthodologie

page 30

07

Diplôme

page 38

01 Présentation

Les jeux vidéo ont fait irruption dans la société à un rythme effréné. Avec l'avancée imparable des technologies qui se multiplient presque à l'infini, les possibilités de ce nouveau secteur ne se limitent plus aux loisirs. De grands éditeurs tels que Microsoft ont compris le potentiel de la gamification, en transformant des titres tels que Minecraft en une plateforme éducative pour les enfants. Les opportunités pour les Serious Games ne s'arrêtent pas là, puisqu'il existe de plus en plus de projets dédiés à la santé, à la dénonciation sociale, à la psychologie ou encore aux autobiographies. Sur un marché en pleine expansion, il est essentiel que les professionnels du jeu vidéo soient spécialisés, car ils auront un avantage pour diriger les Serious Games les plus ambitieux. Ce diplôme offre un contenu de pointe, avec une approche fondée sur les études de cas les plus réussies et un programme d'études entièrement en ligne.

Ainsi, il sera possible de faire un saut qualitatif dans sa carrière professionnelle dans le monde des jeux vidéo sans renoncer à ses obligations personnelles ou professionnelles.





“

Ce programme vous fournira les clés et les stratégies nécessaires pour développer vos propres projets de Serious Games, en sachant comment évoluer dans chaque domaine spécifique"

Au cours de la dernière décennie, la gamification a pris une place prépondérante dans de nombreux secteurs. L'éducation a été l'un des plus grands promoteurs des Serious Games à des fins éducatives, mais même le Ministère de la Défense des États-Unis a vu le potentiel des jeux vidéo pour la formation et l'instruction de ses troupes.

Il est donc indéniable que les Serious Games représentent une grande opportunité pour tous les professionnels du jeu vidéo à la recherche d'une spécialisation efficace. Qu'il s'agisse d'apprendre des langues avec Duolingo ou de sensibiliser aux *Fake News* avec *Fake it to Make It*. Les Serious Games s'étendent à de plus en plus de secteurs. La conception de Serious Games requièrent des spécialistes de manière éminente.

Ce Mastère Spécialisé de TECH enseigne aux professionnels du jeu vidéo tous les aspects qu'ils doivent connaître pour créer leur propre projet de Serious Game ou devenir une figure clé des équipes de développement. Elle se penchera donc sur les jeux vidéo culturels, le langage des jeux vidéo, la gamification et la conception des jeux vidéo. Par ailleurs, le programme inclut un examen approfondi des différents thèmes et secteurs dans lesquels les Serious Games peuvent être développés avec le plus de succès.

Le tout, avec l'avantage d'un format 100% en ligne, sans cours présentiels ni horaires préétablis. L'apprenant décide du moment où il prend en charge la totalité du cours et peut télécharger les sujets individuellement pour les étudier plus en profondeur sur la tablette, le smartphone ou l'ordinateur de son choix. Une occasion unique de vous positionner comme une référence en matière de Serious Games de manière simple, pratique et facile.

Ce **Mastère Spécialisé en Conception de Serious Games** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Serious Games
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle.
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Profitez des multiples avantages de TECH pour vous immerger dans la conception de jeux sérieux sans avoir à sacrifier votre vie personnelle"

“

Découvrez les clés du succès de projets tels que The Kite, Interland, Dys4ia ou Unmanned et la raison pour laquelle ils sont devenus des références dans le secteur des Serious Games”

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

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

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

Spécialisés dans la gamification au plus haut niveau, ils créent des Serious Games pour traiter des sujets de tous types et de tous domaines.

Ajoutez à votre CV un Mastère Spécialisé qui vous distinguera en tant que professionnel confirmé et versé dans la conception de Serious Games.



02 Objectifs

Le secteur des jeux vidéo étant en constante expansion, la spécialisation est l'une des meilleures occasions de continuer à exceller et à s'améliorer. C'est pourquoi tous les contenus de ce programme poursuivent le même objectif, qui n'est autre que de fournir au professionnel du jeu vidéo les stratégies et les lignes directrices nécessaires pour devenir un véritable expert dans la conception de Serious Games de toute nature, qu'ils traitent de thèmes violents, culturels, sanitaires ou psychologiques.





“

Vous pourrez accéder à un programme d'enseignement disponible 24 heures sur 24, dans une classe virtuelle dotée des dernières innovations en matière de technologie éducative”



Objectifs généraux

- ◆ Identifier l'impact des Serious Games dans différentes industries
- ◆ Approfondir toutes les connaissances théoriques et pratiques pour pouvoir adapter une formation classique à un environnement Serious Games
- ◆ Acquérir une connaissance approfondie et contextualiser la conception de jeux vidéo dans le cadre des Serious Games
- ◆ Intégrer l'analyse des Serious Games qui ont eu un impact social pertinent
- ◆ Ampliar el abanico de posibilidades profesionales del alumnado



Démarquez-vous dans un secteur en plein essor, en suivant les objectifs fixés par un groupe de professionnels ayant une grande expérience dans la conception de Serious Games"



Objectifs spécifiques

Module 1. Le jeu dans les Serious Games

- ◆ Acquérir une spécialisation en conception de Serious Games
- ◆ Maîtriser les procédures de conception spécifiques
- ◆ Créer professionnellement un Serious Game avec un objectif et des mécanismes pour le soutenir

Module 2. Serious Games

- ◆ Apprendre à connaître le Serious Game en profondeur et culturellement
- ◆ Maîtriser les procédures spécifiques de conception des Serious Games
- ◆ Maîtriser les applications des Serious Games dans différentes disciplines de travail

Module 3. Serious Games et la violence

- ◆ Connaissance approfondie des Serious Games avec un regard particulier sur la violence
- ◆ Compréhension professionnelle et spécialisée du processus de conception d'un jeu vidéo avec cette approche
- ◆ Maîtriser les différentes techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles du joueur, et découvrir le gameplay de l'une d'entre elles

Module 4. Serious Games et éducation

- ◆ Connaissance professionnelle des Serious Games avec un accent sur l'éducation
- ◆ Comprendre et apprendre le processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtrisez les techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles du joueur, ainsi que l'expérience de jeu de l'un d'entre eux

Module 5. Serious Games et dénonciation

- ◆ En savoir plus sur les Serious Games axés sur les questions de dénonciation
- ◆ Comprendre et apprendre le processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtriser les techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles du joueur, ainsi que l'expérience de jeu de l'un d'entre eux

Module 6. Serious Games et jeux autobiographiques

- ◆ Connaître en profondeur les Serious Games autobiographiques
- ◆ Comprendre et apprendre le processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtriser les techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles du joueur, ainsi que l'expérience de jeu de l'un d'entre eux

Module 7. Serious Games et les jeux vidéo psychologiques

- ◆ Connaître en profondeur les Serious Games en se penchant sur les jeux vidéo psychologiques
- ◆ Intégrer la connaissance du processus de conception des jeux à cette approche
- ◆ Maîtriser les techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles de la part du joueur tout en expérimentant le gameplay de l'un d'entre eux

Module 8. Serious Games et jeux vidéo stratégiques

- ◆ Connaître en profondeur les Serious Games axés sur les jeux vidéo stratégiques
- ◆ Comprendre et intégrer le processus de conception des jeux dans cette approche
- ◆ Maîtrise les techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles du joueur, ainsi que l'expérience de jeu de l'un d'entre eux

Module 9. Serious Games et la santé

- ◆ Aborder d'un point de vue professionnel les Serious Games, en particulier les jeux vidéo sur le thème de la santé
- ◆ Acquérir la connaissance du processus de conception d'un jeu en utilisant cette approche
- ◆ Maîtrisez les différentes techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles du joueur, et découvrez le gameplay de l'une d'entre elles

Module 10. Serious Games industriels

- ◆ Connaître en profondeur les Serious Games, en particulier les jeux à thème industriel
- ◆ Comprendre et apprendre le processus de conception d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtrisez les différentes techniques de conception pour obtenir des réponses émotionnelles du joueur, et découvrez le gameplay de l'une d'entre elles

03

Compétences

Des compétences développées et des connaissances approfondies et les plus sont très appréciées dans le secteur des jeux vidéo. Dans un domaine qui peut être aussi vaste que celui des Serious Games, il est important que le professionnel possède avant tout les compétences nécessaires en matière de leadership, de gestion et d'adaptabilité pour pouvoir faire face à toutes sortes de situations. C'est pourquoi, tout au long du programme d'études, l'étudiant acquerra une série de compétences sélectionnées et préparées expressément par le corps enseignant du programme de diplôme.



“

Vous démontrerez vos compétences et connaissances approfondies en matière de conception de Serious Games grâce au contenu développé sur 10 modules d'enseignement complets"

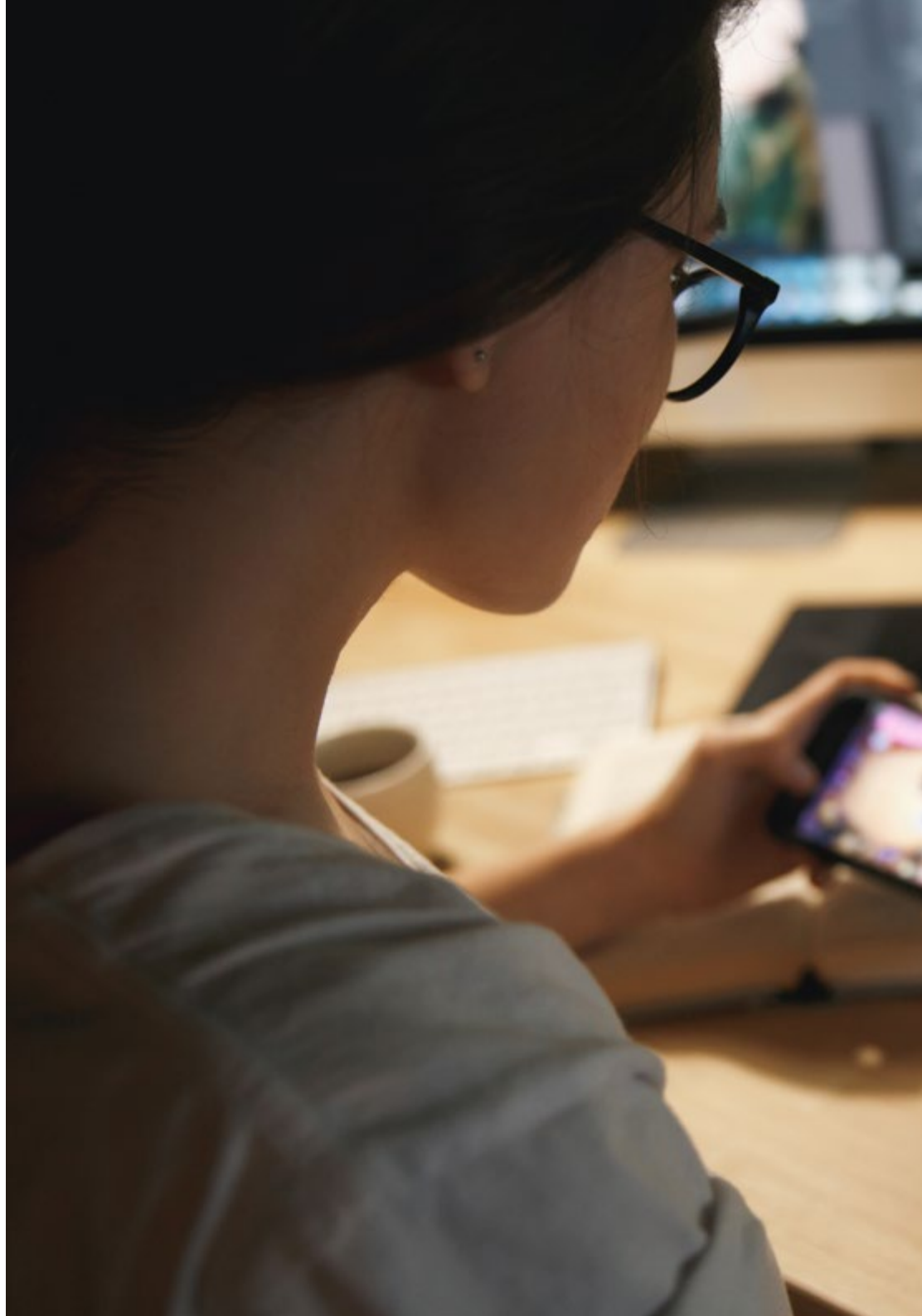


Compétences générales

- ◆ Spécialisation dans la conception de Serious Games
- ◆ Analyser la méthode de structuration des idées
- ◆ Connaître en profondeur les phases de conception d'un Serious Game
- ◆ Incorporer les principes psychologiques de base dans la conception des jeux
- ◆ Rechercher l'impact psychologique des Serious Games sur les individus et les groupes

“

Vous serez en mesure de prendre la tête les développements de Serious Games les plus ambitieux dans le secteur de la gamification grâce aux compétences acquises dans ce Mastère Spécialisé”





Compétences spécifiques

- ◆ Développer le langage et le système narratif des Serious Games
- ◆ Création de Serious Games avancés comme outil pédagogique
- ◆ Scénarisation et création de Serious Games sur la violence, l'éducation et la dénonciation
- ◆ Conceptualiser les Serious Games en fonction du sujet traité
- ◆ Gestion des conflits dans les jeux vidéo de sensibilisation pour enfants
- ◆ Choisir les objectifs et le genre les plus appropriés pour les jeux vidéo autobiographiques
- ◆ Connaître les utilisations pratiques les plus utiles des jeux vidéo psychologiques
- ◆ Développer l'utilisabilité des Serious Games stratégiques
- ◆ Créer des mécanismes, des dynamiques et des objectifs sérieux dans les jeux vidéo sanitaires
- ◆ Concevoir et expérimenter les décisions dans les jeux vidéo industriel

04

Direction de la formation

Le personnel enseignant sélectionné par TECH pour diriger ce programme possède une vaste expérience de direction dans le monde des jeux vidéo. Sa spécialisation dans le domaine des Serious Games apporte une valeur nécessairement pratique à toute la théorie enseignée, car son propre parcours et ses connaissances avancées se reflètent dans chacun des supports fournis, y compris des lectures complémentaires et des vidéos détaillées.





“

Soutenez vous avec une équipe pédagogique qui s'engage à 100% dans votre grand projet d'avenir dans le monde des Serious Games"

Direction



D. Vargas Pardo, Diego

- ◆ Concepteur de jeux et producteur senior à Life Games
- ◆ Réalisateur et producteur du scénario du documentaire "Press Start: L'histoire des jeux vidéo en Espagne"
- ◆ Producteur et designer chez IKIGAI Play
- ◆ Assistant de production à Ilion Animation Studios
- ◆ Game Designer chez Cauldron Games
- ◆ Diplôme en Design graphique et Design avancé à l'Institut Italien de Design IED
- ◆ Maîtrise en Conception de Jeux Vidéo à l'UTAD
- ◆ Maîtrise en Réalisation de Films et Documentaires à TAI



Professeurs

D. Mateo, Daniel

- ◆ Responsable de l'édition chez Meridiem Games
- ◆ Product Manager, Ventes et Marketing chez Meridiem Games
- ◆ Directeur de Playmakers à Non Stop People
- ◆ Cofondateur de Coven Arts
- ◆ Responsable des médias sociaux et de la programmation des événements de SMM Ride 'N' Road et SMM 18 Chulos Records
- ◆ Directeur de Top Games TV

D. Takebe, Yoshikuni

- ◆ Concepteur de jeux chez IKIGAI Play
- ◆ Concepteur de jeux chez Yump, Heyou ! Games, Parhelion Mobile Games et Pyro Mobile Games
- ◆ Diplôme supérieur en Télécommunications et Systèmes Informatiques au lycée El Burgo de Las Rozas
- ◆ Master en Conception de Jeux Vidéo à l'U-tad

05

Structure et contenu

TECH garantit la qualité maximale de tous les contenus auxquels le professionnel du jeu vidéo aura accès dans ce programme. Ainsi, les enseignants ont développé un recueil unique de ressources multimédia qui enrichissent l'ensemble de l'expérience académique. Des résumés vidéo, des vidéos détaillées, des études de cas et des exercices d'auto-apprentissage ne sont que quelques-uns des contenus mis à la disposition des étudiants, qui peuvent être téléchargés depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet.



“

Vous aurez accès à une bibliothèque de contenu vaste et diversifiée, ce qui vous permettra d'approfondir les sujets qui vous intéressent le plus"

Module 1. Le jeu dans les Serious Games

- 1.1. Jeux Vidéo culturels
 - 1.1.1. Design
 - 1.1.2. Culture
 - 1.1.3. Sociologie
- 1.2. Théorie mathématique des jeux
 - 1.2.1. Théorie
 - 1.2.2. Stratégique
 - 1.2.3. Mathématiques
- 1.3. Le jeu vidéo en tant que simulation
 - 1.3.1. Simulation
 - 1.3.2. Créativité
- 1.4. Le jeu vidéo en tant que système narratif
 - 1.4.1. Narratologie
 - 1.4.2. Espace temporel
 - 1.4.3. Ludonarrative
- 1.5. Les jeux vidéo comme ressources pour les Serious Games
 - 1.5.1. Jeux
 - 1.5.2. Apprentissage
 - 1.5.3. Divertissement
- 1.6. Les sens des jeux vidéo dans l'industrie
 - 1.6.1. Mécanique
 - 1.6.2. Dynamique
 - 1.6.3. Design
- 1.7. Le langage des jeux vidéos
 - 1.7.1. Émotions
 - 1.7.2. Expériences
 - 1.7.3. Communication
- 1.8. Le monde fictif des jeux vidéos
 - 1.8.1. Fiction
 - 1.8.2. Jeux vidéo
 - 1.8.3. Thématique

- 1.9. Les jeux dans la formation des adultes
 - 1.9.1. Apprenez
 - 1.9.2. Éduquer
 - 1.9.3. Mécanique
- 1.10. Les phases de conception dans un Serious Game
 - 1.10.1. Recherche
 - 1.10.2. Phases
 - 1.10.3. Designs

Module 2. Serious Games

- 2.1. Les Serious Games au-delà du divertissement
 - 2.1.1. Divertissement
 - 2.1.2. Serious Games
 - 2.1.3. Analyse
- 2.2. Gamification vs. Serious Games
 - 2.2.1. Objectif
 - 2.2.2. Apprentissage
 - 2.2.3. Designs
- 2.3. Les Serious Games comme outil pédagogique
 - 2.3.1. Éducation
 - 2.3.2. Apprentissage
 - 2.3.3. Designs
- 2.4. Serious Games: analyse
 - 2.4.1. Le Serious Game
 - 2.4.2. Analyse
 - 2.4.3. Gamification
- 2.5. Les Serious Games dans différents secteurs d'activité
 - 2.5.1. Industrie
 - 2.5.2. Classification
 - 2.5.3. Projets
- 2.6. Serious Games 2.0
 - 2.6.1. Serious Games 2.0
 - 2.6.2. Évolutions
 - 2.6.3. Expérimentation



- 2.7. Serious Games et ses développements
 - 2.7.1. Chronologies
 - 2.7.2. Évolution
 - 2.7.3. Développements
- 2.8. Serious Games et l'enseignement de la conception de jeux
 - 2.8.1. Éducation
 - 2.8.2. Design
 - 2.8.3. Créativité
- 2.9. Analyse de la conception des Serious Games
 - 2.9.1. Design
 - 2.9.2. Phases
 - 2.9.3. Analyses
- 2.10. Classement des Serious Games
 - 2.10.1. Classifications
 - 2.10.2. Serious Games
 - 2.10.3. Designs

Module 3. Serious Games et la violence

- 3.1. Violence et Serious Games
 - 3.1.1. Violence
 - 3.1.2. Points de vue
 - 3.1.3. Cas
- 3.2. Objectifs des jeux vidéos contre la violence
 - 3.2.1. Objectif
 - 3.2.2. Apprentissage
 - 3.2.3. Designs
- 3.3. Genres de jeux dans les jeux vidéos contre la violence
 - 3.3.1. Définition
 - 3.3.2. Catalogage
 - 3.3.3. Designs
- 3.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo contre la violence
 - 3.4.1. Expérimentation
 - 3.4.2. Apprentissage
 - 3.4.3. Designs

- 3.5. La violence sexiste dans les jeux vidéo
 - 3.5.1. Catalogage
 - 3.5.2. Genres
 - 3.5.3. Design
- 3.6. Règles et objectifs des jeux vidéo anti-violence
 - 3.6.1. Mécanique
 - 3.6.2. Dynamique
 - 3.6.3. Objectifs
- 3.7. Conflit dans les jeux vidéos contre la violence
 - 3.7.1. Récits de jeux
 - 3.7.2. Objectif
 - 3.7.3. Designs
- 3.8. Serious Games sur la violence
 - 3.8.1. Catalogage
 - 3.8.2. Expérimentation
 - 3.8.3. Serious Games
- 3.9. Analyse de the Kite
 - 3.9.1. The Kite
 - 3.9.2. Design
 - 3.9.3. Expérimentation
- 3.10. *Briefings* violence et les jeux sérieux
 - 3.10.1. *Briefing*
 - 3.10.2. Applicabilité
 - 3.10.3. Cas

Module 4. Serious Games et éducation

- 4.1. Serious Games axés sur l'éducation
 - 4.1.1. Éducation
 - 4.1.2. Points de vue
 - 4.1.3. Études de cas
- 4.2. Objectifs des jeux vidéo pour l'éducation
 - 4.2.1. Objectif
 - 4.2.2. Apprentissage
 - 4.2.3. Designs

- 4.3. Genres de jeux dans les jeux vidéos pour l'éducation
 - 4.3.1. Genres
 - 4.3.2. Catalogage
 - 4.3.3. Designs
- 4.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo éducatifs
 - 4.4.1. Expérimentation
 - 4.4.2. Apprentissage
 - 4.4.3. Designs
- 4.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo pour enfants
 - 4.5.1. Catalogage
 - 4.5.2. Genres
 - 4.5.3. Designs
- 4.6. Règles et objectifs des jeux vidéos éducatifs
 - 4.6.1. Mécanique
 - 4.6.2. Dynamique
 - 4.6.3. Objectifs
- 4.7. Le conflit dans les jeux vidéo éducatifs pour enfants
 - 4.7.1. *Story*
 - 4.7.2. Objectif
 - 4.7.3. Designs
- 4.8. Les Serious Games éducatifs dans la pratique
 - 4.8.1. Catalogage
 - 4.8.2. Expérimentation
 - 4.8.3. Serious Games usabilité
- 4.9. Analyse d'Interland
 - 4.9.1. Interland
 - 4.9.2. Designs
 - 4.9.3. Expérimentation
- 4.10. *Briefings* les enfants et les Serious Games
 - 4.10.1. *Briefing*
 - 4.10.2. Application
 - 4.10.3. Cas

Module 5. Serious Games et dénonciation

- 5.1. Serious Games et sensibilisation
 - 5.1.1. Dénoncer
 - 5.1.2. Sensibiliser
 - 5.1.3. Histoires interactive
- 5.2. Les Serious Games de dénonciation et leurs objectifs
 - 5.2.1. Objectif
 - 5.2.2. Apprentissage
 - 5.2.3. Designs
- 5.3. Les genres de jeux dans les jeux vidéo ayant comme pour objectif de dénoncer
 - 5.3.1. Complexités
 - 5.3.2. Gameplay
 - 5.3.3. Story
- 5.4. Actions et décisions dans les Serious Games de dénonciabilité
 - 5.4.1. Expérimentation
 - 5.4.2. Apprentissage
 - 5.4.3. Design
- 5.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo de dénonciation
 - 5.5.1. Catalogage
 - 5.5.2. Dénoncer
 - 5.5.3. Design
- 5.6. Règles et objectifs des jeux vidéo de dénonciation
 - 5.6.1. Mécanique
 - 5.6.2. Dynamique
 - 5.6.3. Objectifs
- 5.7. Conflits dans les jeux vidéo de dénonciation
 - 5.7.1. Story
 - 5.7.2. Les conflits
 - 5.7.3. Designs
- 5.8. Serious Games de dénonciation
 - 5.8.1. Catalogage
 - 5.8.2. Expérimentation
 - 5.8.3. Dénonciation pratique

- 5.9. Explorer le monde du *Fake it to make It*
 - 5.9.1. *Fake it to make It*
 - 5.9.2. Designs
 - 5.9.3. Expérimentation
- 5.10. *Briefing* dénonciation et Serious Games
 - 5.10.1. *Briefing*
 - 5.10.2. Applicabilité
 - 5.10.3. Cas

Module 6. Serious Games et jeux autobiographiques

- 6.1. Serious Games autobiographiques
 - 6.1.1. Autobiographie
 - 6.1.2. Designs
 - 6.1.3. Objectifs
- 6.2. Objectifs des jeux vidéo autobiographiques
 - 6.2.1. Objectif
 - 6.2.2. Apprentissage
 - 6.2.3. Designs
- 6.3. Genres applicables aux jeux vidéo autobiographiques
 - 6.3.1. Autobiographie appliquée
 - 6.3.2. Catalogage
 - 6.3.3. Designs
- 6.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo autobiographiques
 - 6.4.1. Expérimentation
 - 6.4.2. Apprentissage
 - 6.4.3. Designs
- 6.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo autobiographique
 - 6.5.1. Catalogage
 - 6.5.2. Autobiographies
 - 6.5.3. Designs
- 6.6. Règles et objectifs du jeu vidéo autobiographique
 - 6.6.1. Mécanique
 - 6.6.2. Dynamique
 - 6.6.3. Objectifs

- 6.7. Conflits dans les jeux vidéo autobiographiques
 - 6.7.1. Story
 - 6.7.2. Les conflits
 - 6.7.3. Designs
- 6.8. Serious Games autobiographiques: utilisations pratiques
 - 6.8.1. Catalogage
 - 6.8.2. Expérimentation
 - 6.8.3. Serious Games
- 6.9. Explorer le monde de Dys4ia
 - 6.9.1. Dys4ia
 - 6.9.2. Designs
 - 6.9.3. Expérimentation
- 6.10. RizomUV avancé
 - 6.10.1. Briefing
 - 6.10.2. Applicabilité
 - 6.10.3. Cas

Module 7. Serious Games et les jeux vidéo psychologiques

- 7.1. Serious Games et psychologie
 - 7.1.1. Psychologie et Serious Games
 - 7.1.2. Catalogage
 - 7.1.3. Story
- 7.2. Objectifs des jeux vidéo psychologiques
 - 7.2.1. Objectif
 - 7.2.2. Apprentissage
 - 7.2.3. Designs
- 7.3. Genres applicables aux jeux vidéo psychologiques
 - 7.3.1. Le jeu psychologique
 - 7.3.2. Catalogage
 - 7.3.3. Designs

- 7.4. Actions et décisions dans la psychologie du jeu
 - 7.4.1. Expérimentation
 - 7.4.2. Apprentissage
 - 7.4.3. Designs
- 7.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo psychologique
 - 7.5.1. Catalogage
 - 7.5.2. Structures
 - 7.5.3. Designs
- 7.6. Règles et objectifs du jeu vidéo psychologique
 - 7.6.1. Mécanique
 - 7.6.2. Dynamique
 - 7.6.3. Objectifs
- 7.7. Le conflit dans le jeu vidéo psychologique
 - 7.7.1. Conflit
 - 7.7.2. Le jeu de la psycho
 - 7.7.3. Designs
- 7.8. Serious Games psychologiques: utilisations pratiques
 - 7.8.1. Catalogage
 - 7.8.2. Expérimentation
 - 7.8.3. SG et Psychologie
- 7.9. Explorer le monde de Unmanned
 - 7.9.1. Unmaned
 - 7.9.2. Designs
 - 7.9.3. Expérimentation
- 7.10. Briefings de psychologie dans les Serious Games
 - 7.10.1. Briefing
 - 7.10.2. Applicabilité
 - 7.10.3. Cas

Module 8. Serious Games et jeux vidéo stratégiques

- 8.1. Serious Games stratégiques
 - 8.1.1. Stratégie
 - 8.1.2. Utilisations
 - 8.1.3. Designs
- 8.2. Objectifs du jeu vidéo stratégique
 - 8.2.1. Objectif
 - 8.2.2. Apprentissage
 - 8.2.3. Designs
- 8.3. Genres applicables aux jeux vidéo stratégiques
 - 8.3.1. Applications
 - 8.3.2. Catalogage
 - 8.3.3. Designs
- 8.4. Actions et décisions stratégiques dans les jeux vidéo
 - 8.4.1. Expérimentation
 - 8.4.2. Apprentissage
 - 8.4.3. Designs
- 8.5. Le jeu vidéo stratégique: la convivialité
 - 8.5.1. Utilisabilité
 - 8.5.2. Catalogage
 - 8.5.3. Designs
- 8.6. Règles et objectifs du jeu vidéo stratégique
 - 8.6.1. Mécanique
 - 8.6.2. Dynamique
 - 8.6.3. Objectifs
- 8.7. Conflits dans le jeu vidéo stratégique
 - 8.7.1. Conflit et stratégie
 - 8.7.2. Types
 - 8.7.3. Designs
- 8.8. Serious Games stratégicos: utilisations pratiques
 - 8.8.1. Catalogage
 - 8.8.2. Expérimentation
 - 8.8.3. SG y salud

- 8.9. Explorer l'univers de McDonald's Video Game
 - 8.9.1. McDonald's Video Game
 - 8.9.2. Designs
 - 8.9.3. Expérimentation
- 8.10. *Briefings* McDonald's Video Game
 - 8.10.1. *Briefings*
 - 8.10.2. Applicabilité
 - 8.10.3. Cas

Module 9. Serious Games et la santé

- 9.1. Serious Games pour la santé
 - 9.1.1. La santé dans les Serious Games
 - 9.1.2. Utilisabilité
 - 9.1.3. *Stories*
- 9.2. Objectifs du jeu vidéo dans le domaine de la santé
 - 9.2.1. Objectif
 - 9.2.2. Apprentissage
 - 9.2.3. Designs
- 9.3. Les genres de jeux vidéo liés à la santé
 - 9.3.1. Applications
 - 9.3.2. Catalogage
 - 9.3.3. Designs
- 9.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo sur la santé
 - 9.4.1. Expérimentation
 - 9.4.2. Apprentissage
 - 9.4.3. Designs
- 9.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo pour la santé
 - 9.5.1. Catalogage
 - 9.5.2. Santé
 - 9.5.3. Designs
- 9.6. Règles et objectifs du jeu vidéo sur la santé
 - 9.6.1. Mécanique
 - 9.6.2. Dynamique
 - 9.6.3. Objectifs

- 9.7. Le conflit dans le jeu vidéo sur la santé
 - 9.7.1. Conflit
 - 9.7.2. Types
 - 9.7.3. Designs
- 9.8. Serious Games et santé: utilisations pratiques
 - 9.8.1. Catalogage
 - 9.8.2. Expérimentation
 - 9.8.3. SG et santé
- 9.9. Exploration du monde "Zombies, Run!"
 - 9.9.1. "Zombies, Run!"
 - 9.9.2. Designs
 - 9.9.3. Expérimentation
- 9.10. Briefings Serious Games
 - 9.10.1. Briefing
 - 9.10.2. Applicabilité
 - 9.10.3. Cas

Module 10. Serious Games industriels

- 10.1. Serious Games industriels
 - 10.1.1. Industrie Serious Games
 - 10.1.2. Utilisabilité
 - 10.1.3. Stories
- 10.2. Objectifs du jeu vidéo industriel
 - 10.2.1. Objectif
 - 10.2.2. Apprentissage
 - 10.2.3. Designs
- 10.3. Genres de jeux vidéo industriels
 - 10.3.1. Applications
 - 10.3.2. Catalogage
 - 10.3.3. Designs





- 10.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo industriels
 - 10.4.1. Expérimentation
 - 10.4.2. Apprentissage
 - 10.4.3. Designs
- 10.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo industriel
 - 10.5.1. Catalogage
 - 10.5.2. Industrialisation
 - 10.5.3. Designs
- 10.6. Règles et objectifs du jeu vidéo industriel
 - 10.6.1. Mécanique
 - 10.6.2. Dynamique
 - 10.6.3. Objectifs
- 10.7. Le conflit dans l'industrie du jeu vidéo
 - 10.7.1. Conflit
 - 10.7.2. Types
 - 10.7.3. Designs
- 10.8. Serious Games industriels: utilisations pratiques
 - 10.8.1. Catalogage
 - 10.8.2. Expérimentation
 - 10.8.3. Serious Games
- 10.9. Exploration de de Lichenia
 - 10.9.1. Lichenia
 - 10.9.2. Design
 - 10.9.3. Expérimentation
- 10.10. *Briefings* sur les jeux vidéo industriels
 - 10.10.1. *Briefing*
 - 10.10.2. Applicabilité
 - 10.10.3. Cas

06

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.



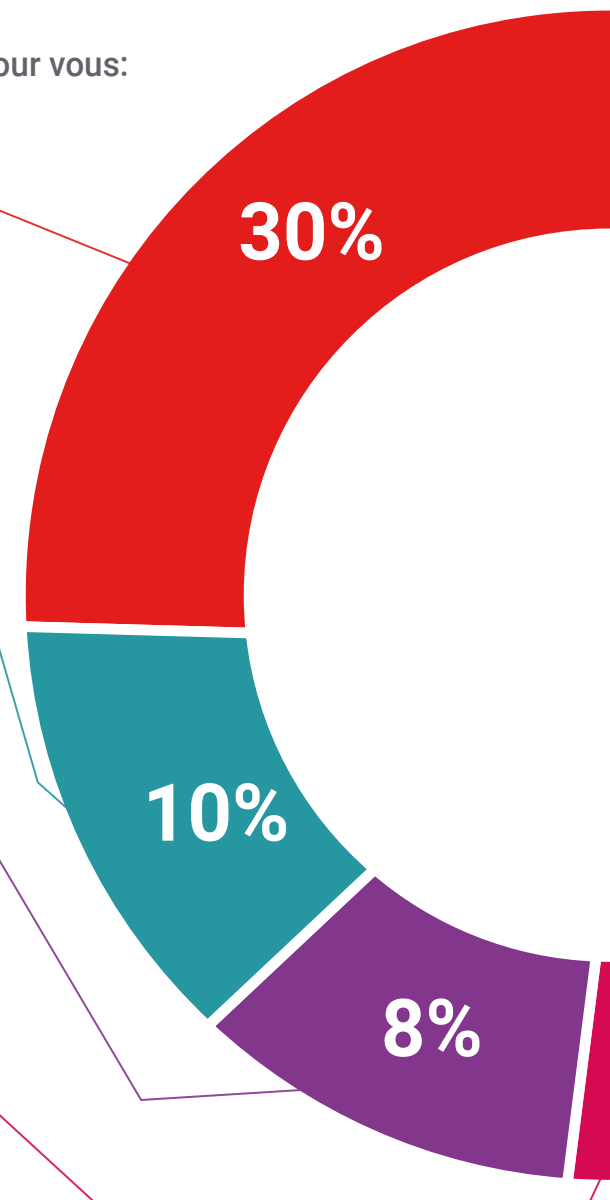
Pratique des aptitudes et des compétences

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.



07 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Conception de Serious Games vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.



“

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

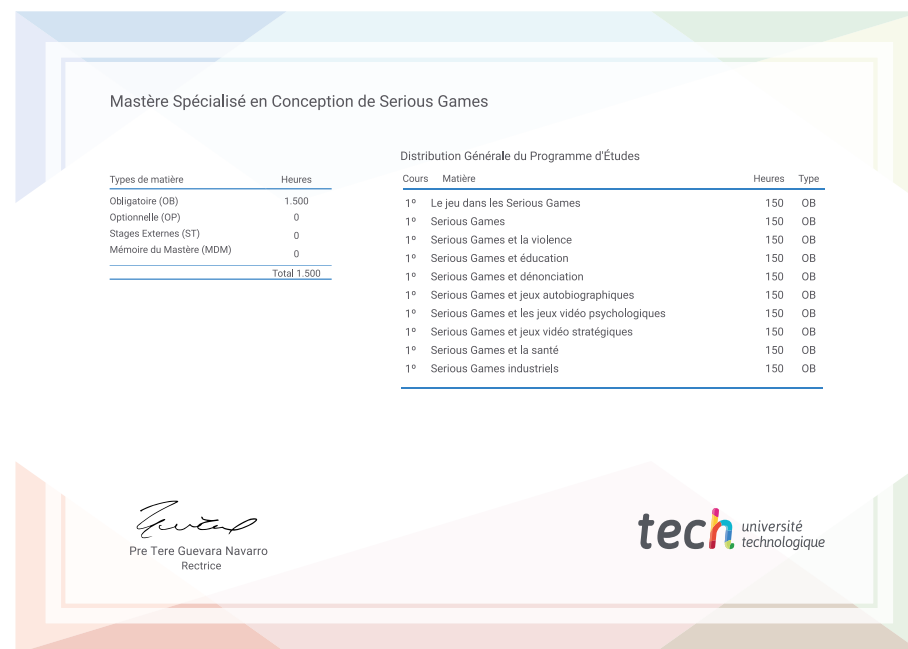
Ce **Mastère Spécialisé en Conception de Serious Games** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Conception de Serious Games**

N.° d'heures officielles: **1.500 h.**



*Si l' tudiant souhaite que son dipl me version papier poss de l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les d marches n cessaires pour son obtention moyennant un co t suppl mentaire.

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

Mastère Spécialisé Conception de Serious Games

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Conception de Serious Games

