

Certificat Avancé

Scénarios Transmédias





tech université
technologique

Certificat Avancé Scénarios Transmédias

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/journalisme-communication/diplome-universite/diplome-universite-scenarios-transmedias

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 14

04

Méthodologie

page 22

05

Diplôme

page 30

01

Présentation

Le programme en Scénarios Transmédias vise à consolider les connaissances et les techniques des scénaristes professionnels dans des projets orientés vers différents supports multimédias, tels que des séries TV et Internet, des jeux vidéo, des documentaires, des courts métrages, etc. Profitez de l'opportunité et devenez scénaristes professionnels avec des bases solides à travers ce programme académique et main de la dernière technologie éducative 100% en ligne.





“

Ce Certificat Avancé en Scénarios Transmédias vous permettra de développer toutes vos connaissances sur la création de personnages et d'histoires et de les traduire sur un support audiovisuel de manière professionnelle"

Pour mener à bien la création de tout type de scénario il est nécessaire d'acquérir une série de compétences qui permettent de concrétiser l'idée et de la faire fonctionner. De l'idée initiale et de son processus historique, aux éléments juridiques et légaux impliqués. Une mise à jour dans ce domaine est nécessaire, même si la formation de base du scénariste est approfondie ou très expérimentée. En outre, il ne suffit pas de connaître les bases des processus à mettre en œuvre pour la création du scénario, mais il est également important d'incorporer les informations nécessaires à sa pré-production, sa production et sa post-production, en considérant le processus dans son ensemble de manière intégrale.

Le syllabus se concentre principalement sur l'approfondissement de chaque type de média pouvant servir de support aux scénarios produits et adaptés par le scénariste. La première partie est basée sur le documentaire, ses différents styles, formes et genres dans lesquels il peut être adapté. La section suivante est liée à l'environnement du scénario et du scénariste; elle traite du cadre juridique et législatif dans lequel se situe le scénariste: il s'agit d'un contenu et d'informations très importants que les scénaristes doivent connaître. Les deux dernières sections traitent des différents moyens par lesquels un scénario peut être adapté, en se concentrant sur deux d'entre eux en particulier: le scénario dans les courts métrages et le scénario dans les jeux vidéo.

Ce programme est le plus complet et le plus ciblé pour les professionnels de l'écriture de scénarios transmédia afin d'atteindre un niveau de performance plus élevé, basé sur les fondamentaux et les dernières tendances du développement de l'écriture de scénarios audiovisuels dans tous ses formats. Saisissez l'occasion et suivez cette formation dans un format 100% en ligne.

Le **Certificat Avancé en Scénarios Transmédi**as contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en scénario pour différents moyens
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique, qui vise à fournir des informations rigoureuses et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ De nouveaux développements dans la création de scénarios en accord avec les dernières tendances sociales et les avancées dans les différents formats multimédias
- ♦ Des exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Un accent particulier est mis sur les méthodologies de création de scénarios transmédi
- ♦ Le système d'apprentissage interactif basé sur des algorithmes pour la prise de décisions sur les situations soulevées par la création de scénarios
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Travailler avec les meilleurs scénaristes et professionnels de l'enseignement dans ce Certificat Avancé en matière de programmes d'excellence"

“

Ce programme est parfait pour vous permettre d'élever votre niveau de performance en racontant l'histoire que vous voulez raconter"

Il comprend dans son corps enseignant des professionnels appartenant au domaine du monde de la production de scénarios de tous les moyens et supports existants, qui versent dans cette formation l'expérience de leur travail, en plus de spécialistes reconnus appartenant à des sociétés de référence et des universités de prestige.

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

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, le professionnel sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus dans le domaine de la scénarisation de projets transmédia et disposant d'une grande expérience de l'enseignement.

Ne manquez pas l'occasion d'accroître vos compétences en matière de création de scénarios audiovisuels dans différents formats.

Découvrez les dernières tendances du secteur du divertissement et mettez à jour vos connaissances sur les scénarios de projets transmédi



02 Objectifs

Ce programme s'adresse aux professionnels de l'écriture de scénarios, afin qu'ils puissent acquérir les outils nécessaires pour se développer dans ce domaine spécifique, en découvrant les dernières tendances et en approfondissant les questions qui constituent l'avant-garde de ce secteur. Ce n'est qu'avec une bonne préparation que les scénaristes seront en mesure de saisir ce qu'ils veulent dans un support possibles.



“

Le programme en Scénario Transmédia est orienté vers les professionnels, afin qu'ils puissent réaliser la création et l'adaptation de scénarios à un niveau supérieur”

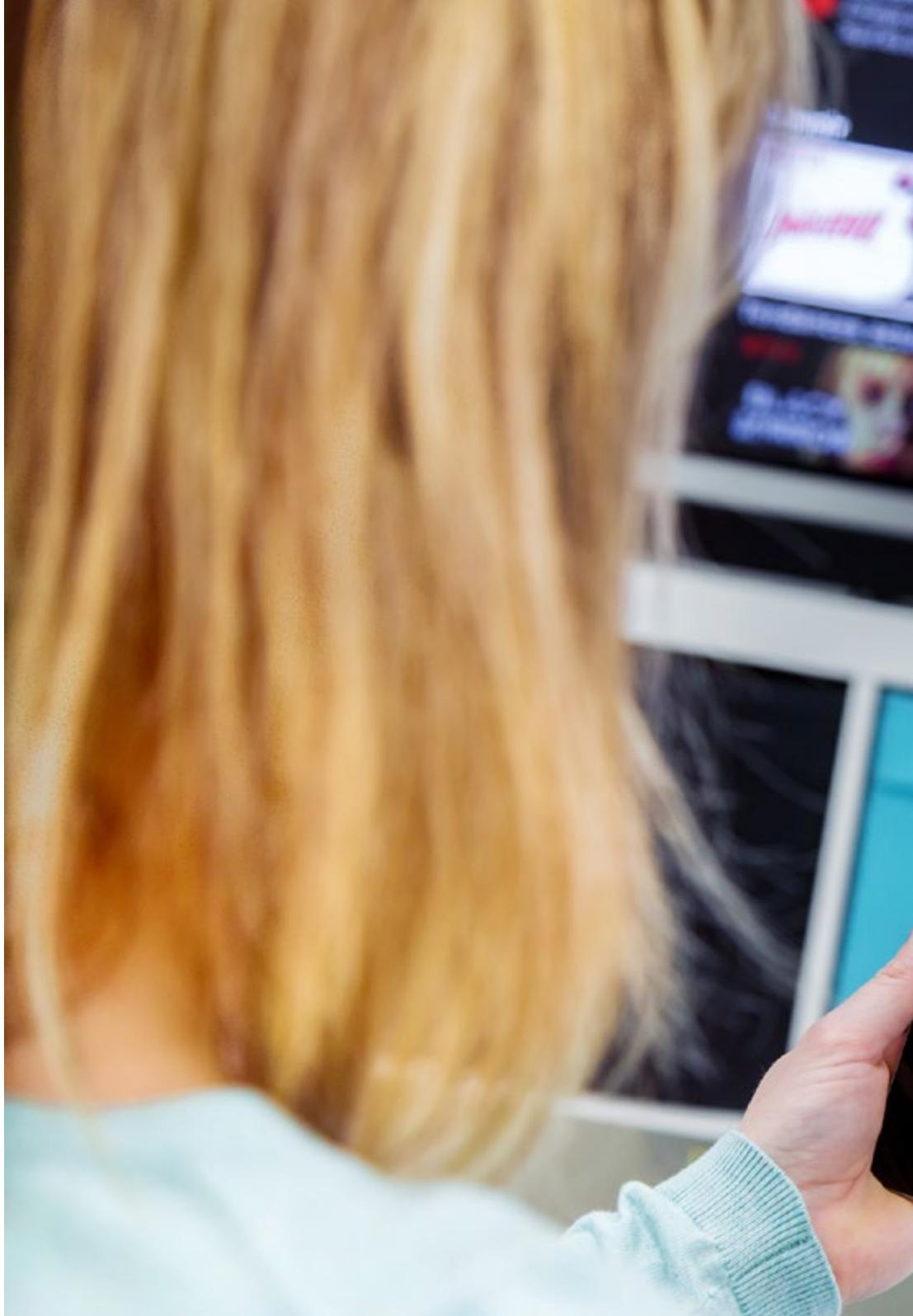


Objectif général

- Acquérir les connaissances nécessaires pour écrire les différents types de scénarios en fonction du format de la production, en tenant compte des différentes méthodes existantes d'adaptation aux différents formats audiovisuels tels que les documentaires, les jeux vidéo, les séries télévisées et internet, etc.



Développez vos compétences pour devenir un scénariste polyvalent à l'avant-garde des dernières tendances"





Objectifs spécifiques

Module 1. Le documentaire

- ♦ Connaître les concepts de base liés aux types de documentaires, leurs différences avec les œuvres de fiction et leur évolution historique
- ♦ Analyser la transformation des documentaires et leurs hybridations de nos jours
- ♦ Étudier le langage documentaire et son évolution historique
- ♦ Réfléchir aux stratégies narratives des documentaires, en tenant compte du format, du contenu du scénario, du traitement visuel et sonore, ainsi que des choix et des spécifications du projet
- ♦ Prévoir les types de stratégies de narration, de personnage, de mise en scène, de présence explicite ou implicite, de recherche, de reconstitution, de discours oral ou visuel
- ♦ Apprendre à utiliser des outils de création de documentaires, tels que les images, les documents audiovisuels, et les sons
- ♦ Élaborer un scénario de documentaire en situant le début, le milieu et la fin, avec la flexibilité nécessaire, et en introduisant les interviews, jusqu'au scénario final
- ♦ Systématiser les interviews pour un documentaire en tenant compte des documents, du récit, de l'émotion, des personnes à interviewer et de l'interaction



Module 2. Introduction au cadre juridique et travail des scénaristes

- ♦ Connaître les notions de paternité, de Propriété Intellectuelle, de Propriété Industrielle, de contrats et de cession de droits, de contrats de production d'œuvres audiovisuelles, de licences, de *Creative Commons*, et comment ils sont liés au scénario, au scénariste et à la paternité de l'œuvre
- ♦ Organiser les étapes de la création audiovisuelle: pré-production, briefing et argumentaire, projets transmédia et multiplateformes, et les clés d'un *Pitching* solide
- ♦ Examiner les phases de la structure marketing d'un film: existence, persuasion, rappel, placement, commercialisation et représentativité
- ♦ Observer et analyser l'importance des festivals, marchés et prix audiovisuels dans différentes parties du monde
- ♦ Comprendre les types de financement public, privé et de développement audiovisuel disponibles pour les scénaristes et les producteurs

Module 3. Scénario du court-métrage

- ♦ Réfléchir au concept du court métrage, à son origine, à son évolution, aux tendances actuelles et à son positionnement dans l'industrie audiovisuelle
- ♦ Décrire et créer un scénario littéraire à partir de l'idée, du synopsis, du titre, de la description, du dialogue et de la transition
- ♦ Élaborer un scénario technique, en comprenant sa fonction et ses éléments: annotations, décor, plans, séquences, mouvements de caméra, musique, effets sonores, noms des personnages et des décors, et plan d'étage
- ♦ Créer un scénario graphique ou *Storyboard*, en comprenant son origine, sa fonction, ses caractéristiques et ses éléments





- ♦ Créer un scénario sonore, en tenant compte de son but, de sa genèse, de ses caractéristiques et de ses éléments
- ♦ Examiner d'autres types de courts métrages sous forme de clips vidéo, spots publicitaires et trailers
- ♦ Observer l'existence de dérivations actuelles de courts métrages sous forme de micro et nano-films
- ♦ S'informer sur les différents types de festivals de courts métrages, leur définition et leurs prix

Module 4. Scénarios dans les jeux vidéo

- ♦ Comprendre le concept et l'origine des jeux vidéo dans l'industrie du divertissement et à l'ère d'internet
- ♦ Examiner l'évolution historique des jeux vidéo dans l'industrie audiovisuelle, leur commercialisation, leur leadership et leurs corporations
- ♦ Étudier la structure narrative des jeux vidéo, leur théorie, l'intertextualité, l'hypertexte et la ludologie
- ♦ Analyser les différents types de genres de jeux vidéo, leurs origines et leur hybridation
- ♦ Apprendre à développer le monde, les personnages et les objectifs des jeux vidéo
- ♦ Développer et comprendre les parties d'un document de conception de jeu vidéo
- ♦ Créer et construire un scénario technique appliqué aux particularités des jeux vidéo en tant que produit audiovisuel
- ♦ Systématiser et élaborer une analyse de jeu vidéo en tenant compte de la sémiologie, de l'esthétique de la communication, de la ludologie, de l'analyse filmique et de la psychologie

03

Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe de professionnels de la création de scénarios pour les différents supports, conscients de la pertinence de l'actualité de la formation afin d'approfondir le domaine des connaissances, de réaliser des scénarios de qualité professionnelle en utilisant les nouveaux outils disponibles.



“

*Le Certificat Avancé en Scénarios Transmédias
contient le programme le éducatif d'apprentissage
plus complet et le plus actuel du marché”*

Module 1. Le documentaire

- 1.1. Une introduction au genre documentaire
 - 1.1.1. Concepts de base
 - 1.1.1.1. Documentaire et fiction
 - 1.1.2. Développement historique du genre documentaire
 - 1.1.2.1. Types de documentaires
- 1.2. Transformation des documentaires
 - 1.2.1. Tendances actuelles
 - 1.2.2. Hybridations
 - 1.2.3. Exemples
- 1.3. Transformation des documentaires II
 - 1.3.1. Langage documentaire
 - 1.3.1.1. Développement historique de la langue documentaire
 - 1.3.2. Exemples
- 1.4. Narrations et documentaires
 - 1.4.1. Stratégie narrative
 - 1.4.2. Format et contenu du scénario du documentaire
 - 1.4.3. Traitement
 - 1.4.3.1. Visuel
 - 1.4.3.2. Auditif
 - 1.4.4. Choix et délimitations du projet documentaire
- 1.5. Narrations et documentaires II
 - 1.5.1. Types de stratégies de narration
 - 1.5.1.1. Personnages et trame
 - 1.5.1.2. Direction
 - 1.5.1.2.1. Présence explicite ou implicite
 - 1.5.1.3. Recherche
 - 1.5.1.4. Reconstructions
 - 1.5.1.5. Discours
 - 1.5.1.5.1. Oraux
 - 1.5.1.5.2. Visuels
 - 1.5.1.6. Autres stratégies narratives



- 1.6. Outils pour la création de documentaires
 - 1.6.1. Images
 - 1.6.1.1. Types
 - 1.6.1.2. Utilisations
 - 1.6.2. Documents audiovisuels
 - 1.6.2.1. Types
 - 1.6.2.2. Utilisations
- 1.7. Outils pour la création de documentaires II
 - 1.7.1. Sons
 - 1.7.1.1. Types
 - 1.7.1.2. Utilisations
- 1.8. Scénario pour un documentaire
 - 1.8.1. Introduction au scénario de documentaire
 - 1.8.2. Approche
 - 1.8.3. Nœud ou développement
 - 1.8.4. Dénouement
- 1.9. Scénario pour un documentaire II
 - 1.9.1. Règle unique
 - 1.9.2. Interviews dans le scénario
 - 1.9.3. Scénario final
- 1.10. Interviews
 - 1.10.1. Document
 - 1.10.2. Narration
 - 1.10.3. Émotion
 - 1.10.4. Personne interviewée
 - 1.10.4.1. Types
 - 1.10.4.2. Interaction
 - 1.10.5. Fermeture

Module 2. Introduction au cadre juridique et travail des scénaristes

- 2.1. Une introduction à la propriété intellectuelle
 - 2.1.1. Scénariste
 - 2.1.1.1. Propriété intellectuelle
 - 2.1.1.2. Auteur
 - 2.1.2. Scénario
 - 2.1.2.1. Propriété intellectuelle
 - 2.1.2.2. Œuvre
- 2.2. Droits de propriété intellectuelle
 - 2.2.1. Droits d'auteur
 - 2.2.1.1. Contenu
 - 2.2.1.2. Durée
 - 2.2.1.3. Professions dans les œuvres audiovisuelles
 - 2.2.1.4. Protection
 - 2.2.1.5. Propriété industrielle
- 2.3. Contrats et cession de droits
 - 2.3.1. Régime général
 - 2.3.1.1. Transfert de droits
 - 2.3.2. Contrat d'édition
 - 2.3.3. Contrats de production d'œuvres audiovisuelles
 - 2.3.4. Licences
 - 2.3.4.1. Creative Commons
- 2.4. Premiers pas dans la création audiovisuelle
 - 2.4.1. Pré production
 - 2.4.1.1. Scénariste et production
 - 2.4.2. Rapport des ventes
 - 2.4.3. *Pitch* ou argumentaire de vente
- 2.5. Introduction au *Pitching* de projets transmédiés et multiplateformes
 - 2.5.1. *Pitching*
 - 2.5.1.1. Types
 - 2.5.1.2. Autres lignes directrices
 - 2.5.1.3. Structure
 - 2.5.1.4. Public

- 2.5.2. Projet transmédia
 - 2.5.2.1. Composition
 - 2.5.2.2. Plateformes
 - 2.5.2.3. Idées
 - 2.5.2.4. Présentation
- 2.6. Introduction au *Pitching* dans les projets transmédiés et multiplateformes II
 - 2.6.1. Les clés d'un bon *Pitching*
 - 2.6.1.1. Audience
 - 2.6.1.2. Éléments visuels
 - 2.6.1.3. Organisation
 - 2.6.1.4. *Feedback* ou retour d'information
- 2.7. Phases de la structure de commercialisation d'un film
 - 2.7.1. Existence
 - 2.7.2. Persuasion
 - 2.7.3. Rappel
 - 2.7.4. Placement
 - 2.7.5. Commercialisation
 - 2.7.6. Représentativité
- 2.8. Festivals, marchés et prix
 - 2.8.1. Festivals
 - 2.8.2. Marchés
 - 2.8.3. Prix
- 2.9. Festivals, marchés et prix II
 - 2.9.1. Europe
 - 2.9.2. Amérique
 - 2.9.3. Afrique
 - 2.9.4. Asie
- 2.10. Financement de l'audiovisuel
 - 2.10.1. Fonds de développement
 - 2.10.1.1. Scénaristes
 - 2.10.2. Fonds à financement public
 - 2.10.2.1. Production
 - 2.10.3. Fonds à financement privé
 - 2.10.3.1. Production

Module 3. Scénario du court-métrage

- 3.1. Une introduction aux courts métrages
 - 3.1.1. Concept
 - 3.1.2. Origine
 - 3.1.3. Évolution
- 3.2. Le court métrage dans l'industrie audiovisuelle
 - 3.2.1. Développement historique
 - 3.2.2. Tendances
- 3.3. De l'idée au scénario littéraire
 - 3.3.1. Idée
 - 3.3.2. Synopsis
 - 3.3.3. Écriture littéraire
 - 3.3.3.1. Intitulé
 - 3.3.3.2. Description
 - 3.3.3.3. Dialogue
 - 3.3.3.4. Transition
- 3.4. Scénario technique
 - 3.4.1. Annotations
 - 3.4.2. Scénario
 - 3.4.3. Plan numérotée
 - 3.4.4. Séquence numérotée
 - 3.4.5. Mouvement de la caméra
 - 3.4.6. Musique
 - 3.4.7. Effets sonores
 - 3.4.8. Nom du personnage
 - 3.4.9. Nom de scène
 - 3.4.9.1. Intérieur/extérieur
 - 3.4.9.2. Jour/Nuit
 - 3.4.10. Plan d'étage
- 3.5. Scénario ou *Storyboard*
 - 3.5.1. Origine
 - 3.5.2. Fonction

- 3.5.3. Caractéristiques
 - 3.5.3.1. Images en séquence
 - 3.5.3.2. Textes
- 3.5.4. Éléments
 - 3.5.4.1. Plans
 - 3.5.4.2. Personnages
 - 3.5.4.3. Action de la prise
 - 3.5.4.4. Durée du tournage
- 3.6. Scénario sonore
 - 3.6.1. Origine
 - 3.6.2. Fonction
 - 3.6.3. Caractéristiques
- 3.7. Scénario sonore II
 - 3.7.1. Éléments
 - 3.7.1.1. Bande sonore
 - 3.7.1.2. Son direct
 - 3.7.1.3. Dialogues
 - 3.7.1.4. Foley
 - 3.7.1.5. Effets
 - 3.7.1.6. Environnements
 - 3.7.1.7. Musique
 - 3.7.1.8. Silence
- 3.8. Clips vidéo, publicités et bandes-annonces
 - 3.8.1. Clips vidéo
 - 3.8.2. Spots publicitaires
 - 3.8.3. Remorques
- 3.9. Des courts métrages aux micro et nanofilms
 - 3.9.1. Courts métrages
 - 3.9.2. Micrométrages
 - 3.9.3. Nanométrages
- 3.10. Festivals
 - 3.10.1. Définition
 - 3.10.2. Types
 - 3.10.3. Prix

Module 4. Scénarios dans les jeux vidéo

- 4.1. Une introduction aux jeux vidéo
 - 4.1.1. Concept
 - 4.1.2. Origine
 - 4.1.3. Industrie du divertissement
 - 4.1.4. L'ère d'Internet
- 4.2. Les jeux vidéo dans l'industrie audiovisuelle
 - 4.2.1. Évolution historique
 - 4.2.2. Leadership
 - 4.2.2.1. Commercialisation
 - 4.2.2.2. Corporations
- 4.3. Structure narrative des jeux vidéo
 - 4.3.1. Théorie
 - 4.3.1.1. Littéraire
 - 4.3.1.2. Jeux vidéo
 - 4.3.1.3. Récit de jeu vidéo
 - 4.3.1.3.1. Personnages et acteurs
 - 4.3.1.3.2. Défini et indéfini
 - 4.3.2. Intertextualité
 - 4.3.3. Hypertexte
 - 4.3.4. Ludologie
- 4.4. Genres de jeux vidéo
 - 4.4.1. Origines
 - 4.4.1.1. Types selon Chris Crawford
 - 4.4.1.1.1. Compétence et action
 - 4.4.1.1.2. Stratégie et cognitifs
 - 4.4.2. Types actuellement
 - 4.4.2.1. Action
 - 4.4.2.2. Déclencheurs
 - 4.4.2.3. Stratégie
 - 4.4.2.4. Simulation
 - 4.4.2.5. Sports
 - 4.4.2.6. Courses

- 4.4.2.7. Aventures
- 4.4.2.8. Rôle
- 4.4.2.9. Autres
 - 4.4.2.9.1. *Sandbox*
 - 4.4.2.9.2. Musicale
 - 4.4.2.9.3. Puzzle
 - 4.4.2.9.4. *Party Games*
 - 4.4.2.9.5. Éducation
- 4.4.3. Hybridation
- 4.5. Développement du monde, du caractère et des objectifs
 - 4.5.1. Monde
 - 4.5.2. Personnages
 - 4.5.3. Objectifs
- 4.6. Document de conception
 - 4.6.1. *Game Design Document* (GDD)
 - 4.6.1.1. Noyau
 - 4.6.1.2. Trame ou *storyline*
 - 4.6.1.3. Description
 - 4.6.1.4. Technologie
 - 4.6.1.5. Modes de jeu
 - 4.6.1.6. Mécanique du jeu
 - 4.6.1.7. Options
 - 4.6.1.8. Environnements
 - 4.6.1.9. Items





- 4.7. Scénario technique
 - 4.7.1. Du scénario littéraire au scénario technique
 - 4.7.2. Éléments du scénario technique
 - 4.7.2.1. Durée des niveaux
 - 4.7.2.2. Caméras
 - 4.7.2.3. Storyboard
 - 4.7.2.4. Description de chaque élément
 - 4.7.2.4.1. Visualisation
 - 4.7.2.4.2. Diagramme
 - 4.7.2.5. Commandes
 - 4.7.2.6. Définition des objectifs par niveaux
 - 4.7.2.7. Document de conception
- 4.8. Analyse vidéoludique
 - 4.8.1. Sémiologie
 - 4.8.2. Esthétiques de communication
 - 4.8.3. Ludologie
 - 4.8.4. Analyse de film
 - 4.8.5. Psychologie
 - 4.8.6. Exemple pratique

“ *Une expérience de formation unique, clé et décisive pour stimuler votre développement professionnel* ”

04

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le 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 la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle 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 des cas est 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. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs 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 apprenez 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 la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. 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 se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). C'est pourquoi nous combinons chacun de ces éléments de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. 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 avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre spécialisation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

D'après les 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 manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le meilleur support pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, 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, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



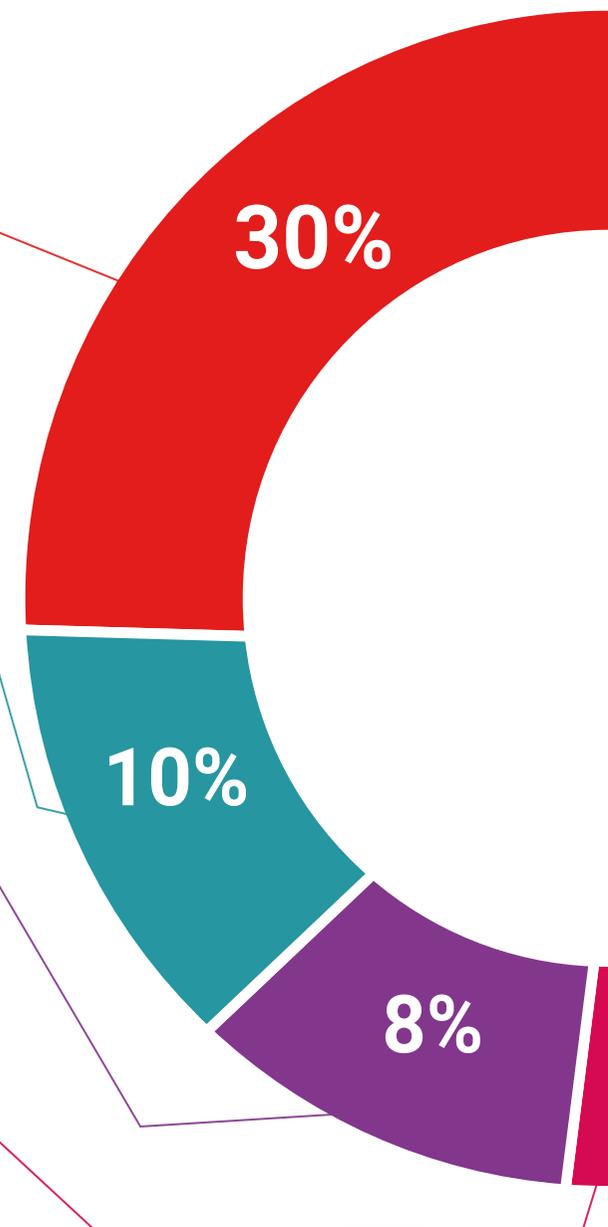
Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités 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.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. 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

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



05 Diplôme

Le Certificat Avancé en Scénarios Transmédias vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Réussissez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans déplacements ni formalités fastidieuses”

Ce **Certificat Avancé en Scénarios Transmédias** 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 **Certificat Avancé** délivré 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 Scénarios Transmédias**

N.° d'heures officielles: **600 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Scénarios Transmédiás

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Scénarios Transmédias