

Certificat Avancé

Nouvelle Production Transmédia





## Certificat Avancé Nouvelle Production Transmédia

- » 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-nouvelle-production-transmedia](http://www.techtitute.com/fr/journalisme-communication/diplome-universite/diplome-universite-nouvelle-production-transmedia)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 16*

05

Méthodologie

---

*page 20*

06

Diplôme

---

*page 28*

# 01

# Présentation

Les productions multimédias ont dû s'adapter à la nouvelle donne afin de proposer aux utilisateurs des contenus plus personnalisés, adaptés à leurs besoins et offrant une expérience unique. En ce sens, les agences de communication et de publicité ont besoin de professionnels spécialisés dans ce domaine, capables de créer des contenus pour différents médias de manière intégrée et stratégique. Grâce à ce programme, l'étudiant acquerra les compétences nécessaires pour mener à bien ce travail, en atteignant un niveau de connaissances supérieur qui lui permettra de devenir l'une des meilleures références du secteur.





“

*La production transmédia est arrivée pour révolutionner le secteur de la communication. C'est pourquoi nous recherchons des professionnels comme vous: plus créatifs et adaptés à l'utilisation des nouvelles technologies"*

Les nouvelles technologies ont changé la façon dont les gens communiquent, mais surtout, elles ont facilité l'accès à l'information et aux productions audiovisuelles. Aujourd'hui, les téléspectateurs sont des consommateurs plus exigeants qui savent ce qu'ils veulent et quand ils le veulent. C'est pourquoi ils utilisent de plus en plus des plateformes qui leur permettent d'autogérer cette consommation.

En ce sens, les nouvelles productions transmédia sont devenues très importantes, grâce auxquelles les utilisateurs ne sont plus de simples spectateurs, mais effectuent une véritable recherche des produits qu'ils souhaitent, et complètent, par exemple, le visionnage d'une série par d'autres types de contenus connexes, comme la participation à des communautés virtuelles, la lecture de blogs connexes ou même l'écoute de podcasts sur le sujet. Dans ce nouveau paradigme de communication, la consommation de jeux vidéo joue un rôle important. Les amateurs de ce type de divertissement ne se contentent pas de s'asseoir devant un ordinateur ou un téléviseur et de parcourir les différentes étapes de ces jeux; ils recherchent une atmosphère globale qui les intègre à l'histoire. C'est pourquoi les activités de cosplay, la création de communautés numériques, la consommation de musique ou d'autres produits dérivés sont si importantes, car elles créent une véritable atmosphère dans laquelle les joueurs se sentent comme de véritables protagonistes.

Dans ce Certificat Avancé en Nouvelle Production Transmédia, les étudiants auront accès à des connaissances spécialisées sur le sujet, ce qui leur permettra de se mettre à jour sur les dernières questions dans ce domaine. Ainsi, en quelques mois, vous serez en mesure de devenir un créateur de contenu transmédia de qualité, ce qui sera essentiel pour votre développement professionnel. Et tout cela, grâce à un diplôme entièrement en ligne qui vous donnera la possibilité de choisir le moment et le lieu d'étude qui vous conviennent le mieux, en tenant compte de vos besoins et de vos intérêts.

Ce **Certificat Avancé en Nouvelle Production Transmédia** 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 Communication
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus, fournissent des informations théoriques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Nouveautés en matière de Nouvelle Production Transmédia
- ♦ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes en production transmédia
- ♦ Le système d'apprentissage interactif basé sur des algorithmes pour la prise de décision sur les situations présentées
- ♦ 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



*Les nouvelles technologies ont changé la façon dont les produits audiovisuels sont consommés, donnant plus de pouvoir à l'utilisateur pour personnaliser ce processus"*

“

*Le présent et l'avenir de la communication résident dans la communication transmédia. Votre spécialisation dans ce domaine sera fondamentale pour donner l'impulsion nécessaire à votre carrière"*

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

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

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui 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.

*Les nouvelles productions transmédias ont un impact considérable sur le public et augmentent les taux d'audience dans le monde entier.*

*En vous inscrivant à ce Certificat Avancé, vous aurez accès à un grand nombre de contenus pratiques qui vous seront indispensables pour consolider vos connaissances dans le domaine.*



# 02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé en Nouvelle Production Transmédia est d'offrir aux étudiants des connaissances spécialisées dans le domaine, afin qu'ils soient capables de s'adapter aux nouveaux temps et d'offrir un produit plus spécialisé qui ajoute de la valeur à l'expérience de l'utilisateur et le transforme en fidèle adepte de la marque. Ainsi, à la fin du programme, l'étudiant pourra accéder à des emplois plus créatifs et responsables.





“

*Si vous souhaitez devenir un spécialiste de la communication transmédia, ce programme vous donnera les clés pour y parvenir”*



## Objectifs généraux

---

- ♦ Connaissance et compréhension conceptuelles du domaine du *Transmedia Storytelling* et de sa pertinence dans différents domaines professionnels (publicité, marketing, journalisme, divertissement)
- ♦ Acquérir les fondamentaux de la création transmédia, de la narration à la production, la dynamisation des communautés sociales et la monétisation économique
- ♦ Découvrez les développements les plus récents de *Transmedia Storytelling* dans des domaines technologiques tels que la réalité virtuelle et les jeux vidéo

“

*La production transmédia appliquée à l'industrie du jeu vidéo offre une expérience plus enrichissante pour les joueurs”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Production de contenu transmédia

- ♦ Approfondir la méthodologie pratique dans la construction de contenus transmédiés, de la phase de recherche et de documentation aux plateformes et à la mécanique participative

### Module 2. Franchises transmédia

- ♦ Maîtriser les principes fondamentaux des modèles économiques transmédiés
- ♦ Connaître les typologies, les formes de monétisation et les détails de la gestion des entreprises transmédia

### Module 3. *Transmedia Storytelling* dans l'industrie du jeu vidéos

- ♦ Étudier en profondeur la relation entre le *Transmedia Storytelling* et l'industrie du jeu vidéo
- ♦ Comprendre le rôle du jeu vidéo comme fer de lance de l'expérience utilisateur dans l'univers transmédia

MARS<sup>™</sup>  
FRONT<sup>™</sup>

# 03

## Direction de la formation

TECH Université Technologique a sélectionné les meilleurs spécialistes de la communication transmédia pour le développement de ce programme éducatif, afin qu'ils soient en mesure de sélectionner les contenus les plus pertinents qui apportent une valeur ajoutée aux étudiants. Il s'agit de professionnels ayant une grande expérience du secteur qui comprennent l'importance de s'adapter aux temps nouveaux afin d'offrir des produits multimédias d'un plus grand intérêt pour le public.





“

*Les plus grands spécialistes des productions transmédia vous enseigneront les tenants et aboutissants du secteur, afin que vous puissiez devenir un expert en la matière”*

## Directeur Invité International

Le nom de Magda Romanska est incontournable dans le domaine des Arts du Spectacle et des Médias à l'échelle internationale. Entre autres projets, cette experte a été Chercheuse Principale au metaLAB de l'Université de Harvard et préside le Séminaire des Arts Transmédias au célèbre Mahindra Humanities Center. Elle a également développé de nombreuses études liées à des institutions telles que le Centre des Études Européennes et le Centre Davis d'Études Russes et Eurasiennes.

Ses travaux se concentrent sur l'intersection de l'art, des sciences humaines, de la technologie et de la narration transmédia. Ce cadre englobe également la dramaturgie multiplateforme et métaverse, ainsi que l'interaction entre les humains et l'Intelligence Artificielle dans la performance. À partir de ses études approfondies dans ces domaines, elle a créé Drametrics, une analyse quantitative et informatique des textes dramatiques.

Elle est également fondatrice, PDG et rédactrice en chef de TheTheatreTimes.com, le plus grand portail théâtral numérique au monde. Elle a également lancé Performap.org, une carte numérique interactive des festivals de théâtre, financée par le Laboratoire des Sciences Humaines Numériques de Yale et une subvention LMDA pour l'innovation. Il a également été chargé du développement de l'International Online Theatre Festival (IOTF), un festival mondial annuel de théâtre en streaming, qui a jusqu'à présent touché plus d'un million de participants. En outre, cette initiative a reçu le Deuxième Prix International Culture Online pour le "Meilleur projet en ligne", choisi parmi 452 autres propositions provenant de 20 pays.

La docteur Romanska a également reçu les bourses MacDowell, Apothetae et Lark Theatre Playwriting de la Fondation Time Warner. Elle a également reçu le prix créatif PAHA et le prix Elliott Hayes pour l'excellence dans l'écriture Dramatique. Elle a également reçu des prix de l'Association Américaine pour la Recherche Théâtrale et de l'Association d'Etudes Polonaises.



## Dott.ssa. Romanska, Magda

---

- Chercheuse Principale au metaLAB de Harvard
- Directrice Exécutive et Rédactrice en Chef de TheTheatreTimes.com
- Chercheuse Associée au Centre d'Études Européennes Minda à Gunzburg
- Chercheuse Associée au Centre Davis d'Etudes Russes et Eurasiennes
- Professeure des Arts du Spectacle à l'Emerson College
- Professeure Associée au Centre Berkman pour l'Internet et la Société
- Doctorat en Théâtre, Film et Danse de l'Université de Cornell
- Master en Pensée et Littérature Modernes de l'Université de Stanford.
- Diplômée de l'École d'Art Dramatique de Yale et du Département de Littérature Comparée.
- Présidente du Séminaire sur les Arts Transmédias au Mahindra Humanities Center
- Membre du Conseil Consultatif de Digital Theatre+

“

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

## Direction



### Dr Regueira, Javier

- ◆ VP et co-fondateur de l'Association Espagnole de Branded Content
- ◆ Directeur Général de l'Agence Apécialisée dans le Branded Content ZOND (MIO Group)
- ◆ Professeur à l'Université Pontificale Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- ◆ Ancien Responsable Marketing chez BDF Nivea et Imperial Tobacco
- ◆ Auteur, blogueur et TEDx Speaker
- ◆ Docteur en Branded Content
- ◆ Diplômé de CC.EE. Européennes ICADE E4
- ◆ Master en Marketing



## Professeurs

### Mme Rosendo, Nieves

- ♦ Professeur Université de Grenade
- ♦ Doctorat en Communication Transmédia

### Dr Sánchez López, Iván

- ♦ Professeur docteur collaborateur de l'UOC dans la matière "Storytelling: ressources narratives"
- ♦ Chercheur au sein du Groupe Agora de l'UHU, du Réseau euro-américain Alfamed et de l'Association GAPMIL de l'Unesco
- ♦ Il a travaillé dans le cinéma et la télévision dans les domaines de la production et de la direction en tant que directeur de la Communication de l'Agence Internationale de la Jeunesse

# 04

## Structure et contenu

Les contenus de ce Certificat Avancé de TECH Université Technologique ont été conçus pour enseigner aux étudiants les particularités des nouvelles productions transmédia, qui constituent la grande nouveauté des processus communicatifs actuels. À cette fin, des informations actualisées sont fournies sur ce type de contenu, les franchises et l'utilisation du *Storytelling* dans l'industrie du jeu vidéo. Un syllabus qui sera indispensable aux professionnels de la communication qui souhaitent donner un coup de pouce à leur carrière.





“

*Un syllabus entièrement mis à jour qui vous guidera dans le processus d'apprentissage de la communication transmédia”*

## Module 1. Production de contenu transmédia

- 1.1. Phase d'élaboration du projet
  - 1.1.1. Récit
  - 1.1.2. Plateformes
  - 1.1.3. Public
- 1.2. Documentation, recherche, recherche de références
  - 1.2.1. Documentation
  - 1.2.2. Référents de succès
  - 1.2.3. Apprendre des autres
- 1.3. Stratégies créatives: à la recherche de la prémisse
  - 1.3.1. La prémisse
  - 1.3.2. Nécessité de la prémisse
  - 1.3.3. Projets cohérents
- 1.4. Plateformes, récit et participation. Un processus itératif
  - 1.4.1. Processus créatif
  - 1.4.2. Connexion entre les différentes pièces
  - 1.4.3. Les récits transmédia comme processus
- 1.5. La proposition narrative: récit, arcs, mondes, personnages
  - 1.5.1. Le récit et les arcs narratifs
  - 1.5.2. Mondes et univers
  - 1.5.3. Personnages au centre du récit
- 1.6. Le support optimal de notre narration. Formats et plateformes
  - 1.6.1. Le média et le message
  - 1.6.2. Sélection de plateformes
  - 1.6.3. Sélection des formats
- 1.7. Conception de l'expérience et de la participation. Rencontrez votre public
  - 1.7.1. Découvrez votre public
  - 1.7.2. Niveaux de participation
  - 1.7.3. Expérience et mémorabilité
- 1.8. La bible de production transmédia: approche, plateformes et voyage de l'utilisateur
  - 1.8.1. La bible de production transmédia
  - 1.8.2. Approche et plateformes
  - 1.8.3. Voyage utilisateur

- 1.9. La bible de production transmédia: esthétique du projet et besoins matériels et techniques
  - 1.9.1. Importance de l'esthétique
  - 1.9.2. Possibilités et production
  - 1.9.3. Besoins matériels et techniques
- 1.10. La bible de production transmédia: études de cas de modèles d'affaires
  - 1.10.1. Conception du modèle
  - 1.10.2. Adaptation du modèle
  - 1.10.3. Cas

## Module 2. Franchises transmédia

- 2.1. Dénomination et délimitation des termes: franchises de médias et d'affaires, *Licensing, Merchandising, Consumer Products*
  - 2.1.1. Transmédia et franchises médias vs. Franchises d'entreprise
  - 2.1.2. Franchises médias transmédia
  - 2.1.3. *Consumer Products, Licensing y Merchandising*
- 2.2. Éléments pour les modèles d'entreprise transmédia
  - 2.2.1. Technologie
  - 2.2.2. Culture *Mainstream*
  - 2.2.3. Phénomène fan
- 2.3. Modèles d'entreprise transmédia: création, monétisation et cycle de vie
  - 2.3.1. Origines de la franchise transmédia et types de franchise
  - 2.3.2. Monétisation des activités de franchise
  - 2.3.3. Cycle de vie de la franchise
- 2.4. Évolution historique des franchises transmédia
  - 2.4.1. Historique
  - 2.4.2. Franchises de moyens anciens (1928/1977)
  - 2.4.3. Franchises médias modernes
- 2.5. Base juridique des franchises: propriété intellectuelle, droits audiovisuels, cession de droits
  - 2.5.1. Propriété intellectuelle, auteur et oeuvre
  - 2.5.2. Droits de propriété intellectuelle: droits moraux et droits patrimoniaux. Copyright et copyright
  - 2.5.3. Transfert de droits: *Trademark* et enregistrement des marques. Types d'accords de franchise

- 2.6. Gestion des franchises transmédia: médias, chronologie, *Partners*
    - 2.6.1. La stratégie
    - 2.6.2. Catégories clés et sélection des *Partners*
    - 2.6.3. Développement de produits et services
  - 2.7. Outils de gestion des franchises
    - 2.7.1. Contrat de franchise (clauses types)
    - 2.7.2. Formulaires d'évaluation et d'approbation
    - 2.7.3. Guide de style
  - 2.8. *Brand Marketing* en gestion des franchises
    - 2.8.1. *Business Plan*
    - 2.8.2. *Royalties et Sell-Off*
    - 2.8.3. Minimum garanti et autres *Fees*
  - 2.9. Aspects financiers
    - 2.9.1. *Brand Marketing Plan*
    - 2.9.2. Campagne Marketing 360°
    - 2.9.3. Comportement des consommateurs
  - 2.10. Diagramme de gestion d'une franchise transmédia
    - 2.10.1. Gestion de la stratégie, sélection des partenaires et accord de franchise
    - 2.10.2. Gestion de la production et de la commercialisation
- Module 3. *Transmedia Storytelling* dans l'industrie du jeu vidéo**
- 3.1. Une relation historique: les jeux vidéo au début des théories du transmedia storytelling
    - 3.1.1. Contexte
    - 3.1.2. Marsha Kinder et les Tortues Ninja
    - 3.1.3. De Pokémon a Matrix: Henry Jenkins
  - 3.2. Importance de l'industrie du jeu vidéo dans les conglomérats de médias
    - 3.2.1. Jeux vidéo comme générateurs de contenu
    - 3.2.2. Quelques chiffres
    - 3.2.3. Le saut dans les nouveaux et les anciens médias
  - 3.3. Pertinence et évolution des jeux vidéo en tant qu'objet culturel et objet d'étude académique
    - 3.3.1. Jeux vidéo et culture populaire
    - 3.3.2. Considération comme objet culturel
    - 3.3.3. Jeux vidéo à l'université
- 3.4. *Storytelling* et transmedialité dans les nouvelles
    - 3.4.1. *Transmedia Storytelling* dans le parc d'attractions
    - 3.4.2. Nouvelles considérations sur la narration
    - 3.4.3. Nouveautés
  - 3.5. Sur la narrativité des jeux vidéo et leur poids dans une narration transmédia
    - 3.5.1. Premières discussions sur la narrativité et les jeux vidéo
    - 3.5.2. La valeur du récit dans les jeux vidéo
    - 3.5.3. Ontologie des jeux vidéo
  - 3.6. Les jeux vidéo comme créateurs de mondes transmédiaux
    - 3.6.1. Les règles du monde
    - 3.6.2. Univers jouables
    - 3.6.3. Mondes et personnages inépuisables
  - 3.7. Crossmedialité et transmédialité: stratégie adaptative de l'industrie aux nouvelles demandes du public
    - 3.7.1. Produits dérivés
    - 3.7.2. Un nouveau public
    - 3.7.3. Le saut à la transmédialité
  - 3.8. Adaptations et extensions de jeux vidéo
    - 3.8.1. Stratégie industrielle
    - 3.8.2. Adaptations échouées
    - 3.8.3. Expansions intermédiaires
  - 3.9. Les jeux vidéo et les personnages intermédiaires
    - 3.9.1. Personnages voyageurs
    - 3.9.2. Du milieu narratif au jeu vidéo
    - 3.9.3. Hors de notre contrôle: le saut vers d'autres moyens
  - 3.10. Jeux vidéo et fandom: théories affectives et adeptes
    - 3.10.1. *Cosplaying* Mario
    - 3.10.2. Nous sommes ce que nous jouons
    - 3.10.3. Les fans prennent les commandes

05

# 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.



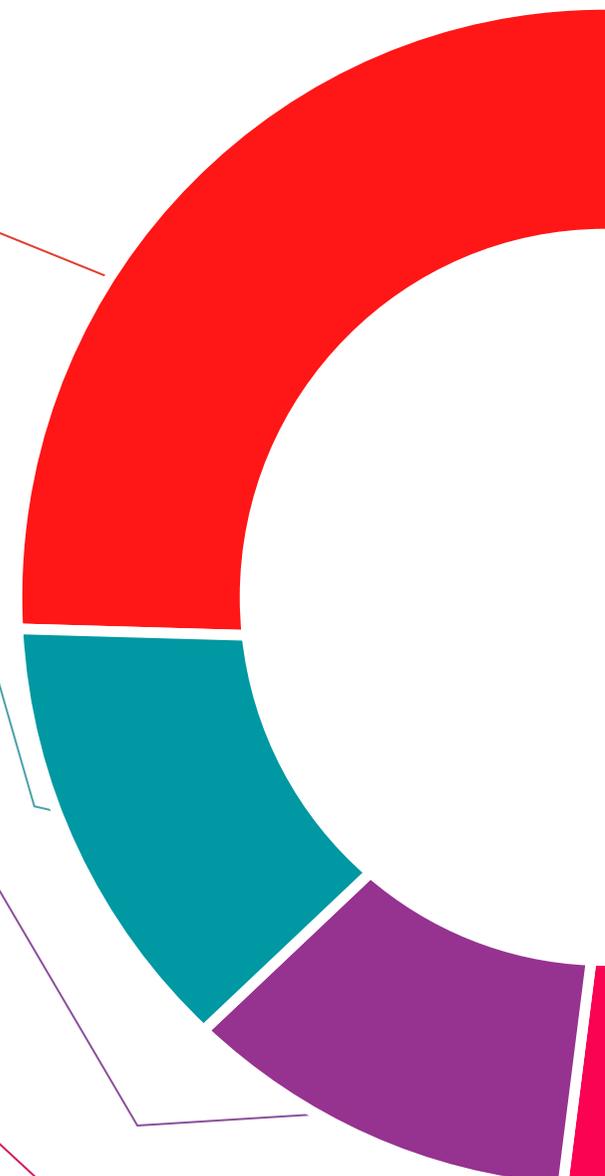
### Pratiques en compétences et aptitudes

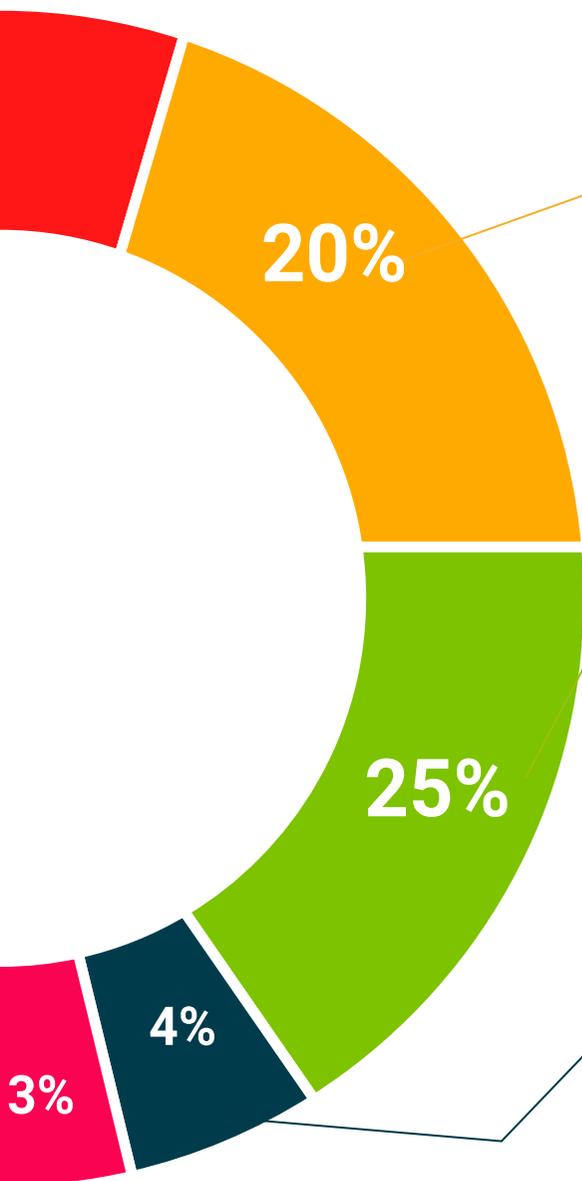
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle 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.



# 06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Nouvelle Production Transmédia 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.



“

*Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat Avancé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives"*

Ce **Certificat Avancé en Nouvelle Production Transmédia** 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 Nouvelle Production Transmédia**

N.º d'heures officielles: **450 h.**



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**  
Nouvelle Production  
Transmédia

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

Certificat Avancé

Nouvelle Production Transmédia

