

# Certificat

Transmedia Storytelling  
dans l'Industrie du  
Jeu Vidéo



## Certificat Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo

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

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/ecole-de-commerce/cours/transmedia-storytelling-industrie-jeu-video](http://www.techtitute.com/fr/ecole-de-commerce/cours/transmedia-storytelling-industrie-jeu-video)

# Sommaire

01

Accueil

---

*page 4*

02

Pourquoi étudier à TECH?

---

*page 6*

03

Pourquoi notre programme?

---

*page 10*

04

Objectifs

---

*page 14*

05

Structure et contenu

---

*page 18*

06

Méthodologie

---

*page 24*

07

Profil de nos étudiants

---

*page 32*

08

Direction de la formation

---

*page 36*

09

Impact sur votre carrière

---

*page 42*

10

Avantages pour  
votre entreprise

---

*page 46*

11

Diplôme

---

*page 50*

# 01

# Accueil

Les utilisateurs de jeux vidéo sont devenus très exigeants. Désormais, ils veulent faire partie des histoires et recherchent des produits complémentaires qui leur permettent de profiter de leurs histoires préférées à différents moments de la journée. Pour répondre à ce besoin, les entreprises du secteur ont opté pour l'utilisation de Storytelling, qui leur permet de soutenir l'idée originale par des propositions supplémentaires. Ce programme de TECH a été conçu précisément pour que les étudiants comprennent l'importance de ce type d'action, et soient en mesure de l'appliquer à leur propre entreprise de jeux vidéo, en augmentant leur offre et leur rentabilité. C'est sans aucun doute une opportunité unique pour ceux qui souhaitent créer une entreprise ou accéder à des postes de direction dans ce secteur.



Certificat en Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo  
TECH Université Technologique



“

*Votre société de jeux vidéo deviendra la plus prestigieuse du secteur grâce à la popularité de vos productions transmédia”*

02

# Pourquoi étudier à TECH ?

TECH est la plus grande École de Commerce 100% en ligne au monde. Il s'agit d'une École de Commerce d'élite, avec un modèle des plus hauts standards académiques. Un centre international de perfectionnement des compétences en gestion intensive et en haute performance.



“

*TECH est une université à la pointe de la technologie, qui met toutes ses ressources à la disposition de l'étudiant pour l'aider à réussir dans son entreprise”*

## À TECH Université Technologique



### Innovation

L'université offre un modèle d'apprentissage en ligne qui combine les dernières technologies éducatives avec la plus grande rigueur pédagogique. Une méthode unique, mondialement reconnue, qui vous procurera les clés afin d'être en mesure d'évoluer dans un monde en constante mutation, où l'innovation doit être le principale défi de tout entrepreneur.

"Microsoft Europe Success Story" pour avoir intégré dans nos programmes l'innovant système de multi-vidéos interactives.



### Les plus hautes exigences

Les critères d'admission pour TECH ne sont pas économiques. Il ne faut pas faire un grand investissement pour étudier dans cette université. Cependant, pour obtenir un diplôme de TECH, les limites de l'intelligence et des capacités de l'étudiant seront testées. Les normes académiques de cette institution sont très élevées...

**95%**

des étudiants de TECH finalisent leurs études avec succès



### Networking

Des professionnels de tous les pays collaborent avec TECH, ce qui vous permettra de créer un vaste réseau de contacts qui vous sera particulièrement utile pour votre avenir.

**+100.000**

dirigeants formés chaque année

**+200**

nationalités différentes



### Empowerment

L'étudiant évoluera aux côtés des meilleures entreprises et des professionnels de grand prestige et de grande influence. TECH a développé des alliances stratégiques et un précieux réseau de contacts avec les principaux acteurs économiques des 7 continents.

**+500**

accords de collaboration avec les meilleures entreprises



### Talents

Ce programme est une proposition unique visant à faire ressortir le talent de l'étudiant dans le domaine des affaires. C'est l'occasion de faire connaître leurs préoccupations et leur vision de l'entreprise.

TECH aide les étudiants à montrer leur talent au monde entier à la fin de ce programme.



### Contexte Multiculturel

Les étudiants qui étudient à TECH bénéficieront d'une expérience unique. Vous étudierez dans un contexte multiculturel. Grâce à un programme à vision globale, vous découvrirez différentes manières de travailler dans différentes parties du monde. Vous serez ainsi en mesure de sélectionner ce qui convient le mieux à votre idée d'entreprise.

Nous comptons plus de 200 nationalités différentes parmi nos étudiants.





TECH recherche l'excellence et, à cette fin, elle possède une série de caractéristiques qui en font une université unique:



### Analyse

---

TECH explore le côté critique de l'apprenant, sa capacité à remettre les choses en question, ses aptitudes à résoudre les problèmes et ses compétences interpersonnelles.



### Excellence académique

---

TECH offre aux étudiants la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne. L'université combine la méthode *Relearning* (la méthode d'apprentissage de troisième cycle la plus reconnue au niveau international) avec l'Étude de cas. Un équilibre difficile entre tradition et avant-garde, dans le cadre d'un itinéraire académique des plus exigeants.



### Économie d'échelle

---

TECH est la plus grande université en ligne du monde. Elle possède un portefeuille de plus de 10.000 diplômes de troisième cycle. Et dans la nouvelle économie, **volume + technologie = prix de rupture**. Ainsi, les études ne sont pas aussi coûteuses que dans une autre université.



### Apprenez auprès des meilleurs

---

L'équipe d'enseignants de TECH explique en classe ce qui les a conduits au succès dans leurs entreprises, en travaillant dans un contexte réel, vivant et dynamique. Des enseignants qui s'engagent pleinement à offrir une spécialisation de qualité permettant aux étudiants de progresser dans leur carrière et de se distinguer dans le monde des affaires.

Des professeurs de 20 nationalités différentes.



*À TECH, vous aurez accès aux études de cas les plus rigoureuses et les plus récentes du monde académique"*

03

# Pourquoi notre programme ?

Suivre le programme TECH, c'est multiplier les possibilités de réussite professionnelle dans le domaine de la gestion supérieure des affaires.

C'est un défi qui implique des efforts et du dévouement, mais qui ouvre les portes d'un avenir prometteur. Les étudiants apprendront auprès de la meilleure équipe d'enseignants et avec la méthodologie éducative la plus flexible et la plus innovante.



“

*Nous disposons d'une corps enseignant hautement qualifié et du programme didactique le plus complet du marché, ce qui nous permet de vous offrir une formation du plus haut niveau académique”*

Ce programme offrira une multitude d'avantages professionnels et personnels, dont les suivants:

01

### Donner un élan définitif à la carrière de l'étudiant

En étudiant à TECH, les étudiants seront en mesure de prendre en main leur avenir et de développer tout leur potentiel. À l'issue de ce programme, vous acquerez les compétences nécessaires pour apporter un changement positif à votre carrière en peu de temps.

*70% des participants à cette spécialisation réalisent un changement positif dans leur carrière en moins de 2 ans.*

02

### Vous développerez une vision stratégique et globale de l'entreprise

TECH offre une vision approfondie de la gestion générale pour comprendre comment chaque décision affecte les différents domaines fonctionnels de l'entreprise.

*Notre vision globale de l'entreprise améliorera votre vision stratégique.*

03

### Consolider les étudiants en gestion supérieure des affaires

Étudier à TECH, c'est ouvrir les portes d'un panorama professionnel de grande importance pour que les étudiants puissent se positionner comme des managers de haut niveau, avec une vision large de l'environnement international.

*Vous travaillerez sur plus de 100 cas réels de cadres supérieurs.*

04

### Vous assumerez de nouvelles responsabilités

Au cours du programme, les dernières tendances, évolutions et stratégies sont présentées, afin que les étudiants puissent mener à bien leur travail professionnel dans un environnement en mutation.

*À l'issue de cette formation, 45% des stagiaires sont promus en interne.*

05

### **Vous aurez accès à un important réseau de contacts**

TECH met ses étudiants en réseau afin de maximiser les opportunités. Des étudiants ayant les mêmes préoccupations et le désir de se développer. Ainsi, ils peuvent partager des partenaires, des clients ou des fournisseurs.

*Vous trouverez un réseau de contact essentiel à votre développement professionnel.*

06

### **Développer des projets d'entreprise de manière rigoureuse**

Les étudiants acquerront une vision stratégique approfondie qui les aidera à élaborer leur propre projet, en tenant compte des différents domaines de l'entreprise.

*20% de nos étudiants développent leur propre idée entrepreneuriale.*

07

### **Améliorer les *soft skills* et les compétences de gestion**

TECH aide les étudiants à appliquer et à développer les connaissances acquises et à améliorer leurs compétences interpersonnelles pour devenir des leaders qui font la différence.

*Améliorez vos compétences en communication ainsi que dans le domaine du leadership pour booster votre carrière professionnelle.*

08

### **Vous ferez partie d'une communauté exclusive**

L'étudiant fera partie d'une communauté de managers d'élite, de grandes entreprises, d'institutions renommées et de professeurs qualifiés issus des universités les plus prestigieuses du monde: la communauté TECH Université de Technologie.

*Nous vous donnons la possibilité de vous spécialiser auprès d'une équipe de professeurs de renommée internationale.*

# 04 Objectifs

Les étudiants qui réussissent les évaluations de ce Certificat en Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo seront formés à mener des projets vraiment réussis dans ce domaine, lesquels sont demandés par le public et font sensation lorsqu'ils sont lancés sur le marché. Ainsi, l'objectif principal de ce diplôme est de rendre les étudiants plus compétitifs, en développant les compétences et les capacités qu'ils devront mettre en pratique dans leur travail quotidien.



“

*L'application du Storytelling transmédia vous permettra d'impacter votre public avec vos histoires et de le fidéliser à la consommation de vos productions"*

## TECH fait sien les objectifs de ses étudiants Ils travaillent ensemble pour les atteindre

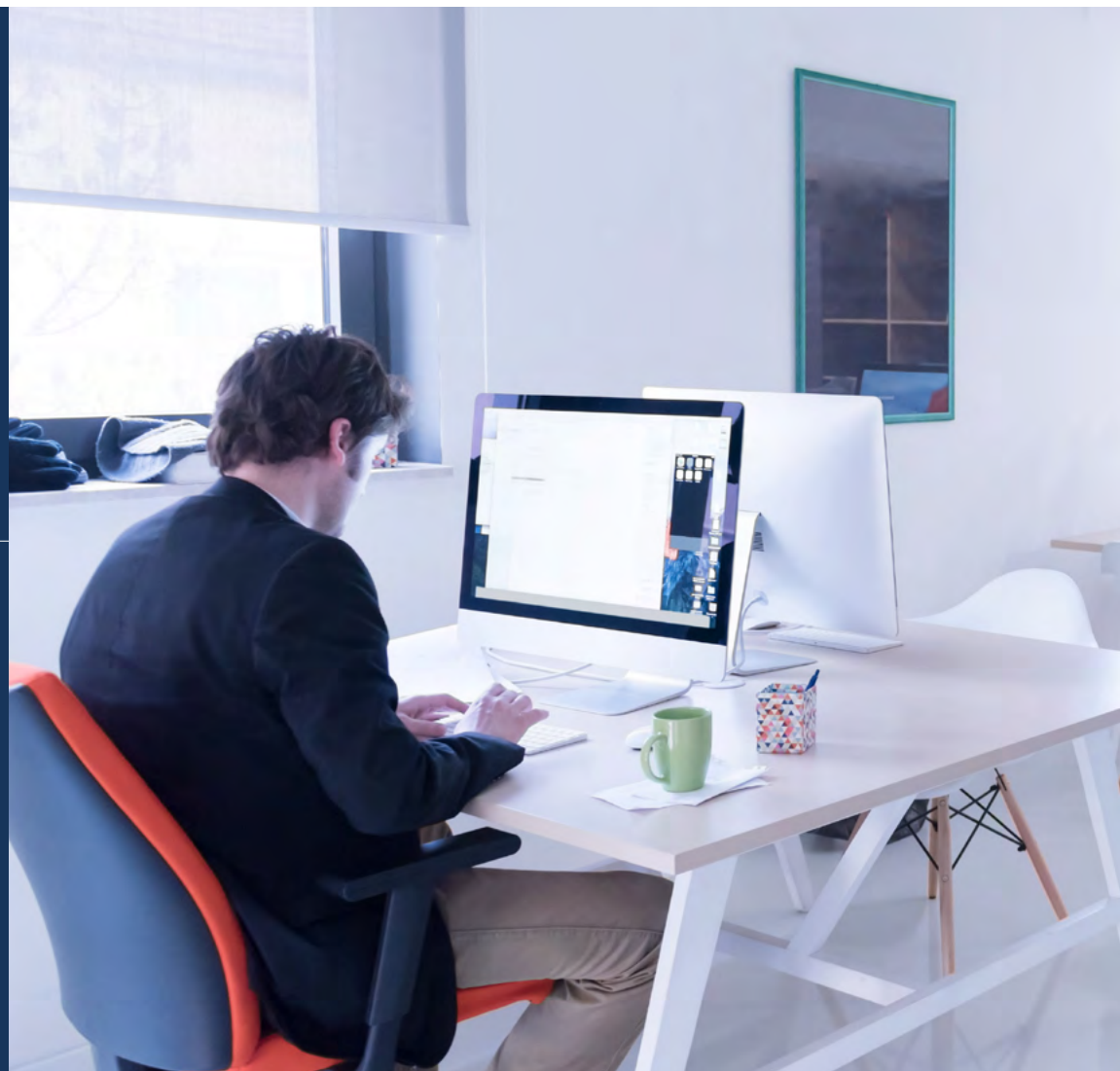
Le Certificat en Transmedia Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo permet à l'étudiant de:

01

Explorer les développements les plus récents de la narration transmédia Storytelling dans des domaines technologiques tels que la réalité virtuelle ou les jeux vidéo

02

Approfondir la relation entre le Storytelling la narration transmédia et l'industrie du jeu vidéo







03

Comprendre le rôle du jeu vidéo comme l'expérience de taille pour l'utilisateur dans l'univers transmédia

04

Comprendre l'importance de la production transmédia dans le domaine des jeux vidéo

# 05

## Structure et contenu

Les enseignants de ce diplôme ont conçu un programme qui rassemble tout ce que les professionnels doivent savoir pour améliorer les performances de leur marque de jeux vidéo. Le programme couvre donc des questions intéressantes telles que l'histoire des jeux vidéo, la culture du secteur, le Storytelling et la transmédialité ou les caractéristiques des personnages. Un programme de haut niveau qui aidera les étudiants à identifier les directions à prendre pour leur entreprise.



“

*Assurez-vous de distribuer des produits auxquels les fans peuvent vraiment s'identifier et permettre à votre entreprise de se développer rapidement”*

## Plan d'étude

L'industrie du jeu vidéo a connu un boom grâce à l'incorporation de processus transmédia. C'est probablement l'un des secteurs où ces techniques sont le mieux adaptées, car les amateurs de ce type de contenu recherchent des expériences réellement enrichissantes et auxquelles ils peuvent eux-mêmes participer. C'est pourquoi, aujourd'hui, toutes les entreprises devraient miser sur le Storytelling comme principal outil pour créer des productions percutantes et intéressantes pour leur public.

Dans ce Certificat en Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo, les étudiants pourront accéder aux 10 sujets de contenu totalement nouveaux, grâce auxquels ils pourront découvrir les clés pour gérer avec succès des projets commerciaux dans ce domaine. Un programme qui intègre également de multiples études de cas simulées qui aideront les étudiants à apprendre, ce qui sera essentiel pour les placer parmi l'élite de la profession.

Un programme qui s'adapte aux exigences actuelles de l'éducation et qui est enseigné dans un format 100% en ligne, en permettant aux étudiants de décider quand et d'où ils veulent accéder aux cours, et les combiner cette action avec le reste de leurs tâches et obligations quotidiennes. Ainsi, ce diplôme est conçu pour permettre aux étudiants de pouvoir gérer leur temps et leur rythme d'étude.

Ce Certificat se déroule sur 6 semaines en un module :

### Module 1

### Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo

## Où, quand et comment se déroule la formation?

TECH offre la possibilité de développer ce Certificat en Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo entièrement en ligne. Pendant les 6 semaines de spécialisation, l'étudiant pourra accéder à tout moment à l'ensemble des contenus de ce programme, ce qui vous permettra de gérer vous-même votre temps d'étude.

*Une expérience  
éducative unique, clé et  
décisive pour stimuler  
votre développement  
professionnel.*



**Module 1.** Transmedia Storytelling dans l'industrie du jeu vidéo

**1.1. Une relation historique: les jeux vidéo au début des théories du Storytelling transmédia**

- 1.1.1. Contexte
- 1.1.2. Marsha Kinder et les Tortues Ninja
- 1.1.3. De Pokémon a Matrix: Henry Jenkins

**1.2. Importance de l'industrie du jeu vidéo dans les conglomerats de médias**

- 1.2.1. Les jeux vidéo comme générateurs de contenu
- 1.2.2. Quelques chiffres
- 1.2.3. Le saut vers les nouveaux et anciens médias

**1.3. Pertinence et évolution des jeux vidéo en tant qu'objet culturel et objet d'étude universitaire**

- 1.3.1. Jeux vidéo et culture populaire
- 1.3.2. Considération comme un objet culturel
- 1.3.3. Les jeux vidéo à l'université

**1.4. Storytelling et transmédiabilité dans les récits émergents**

- 1.4.1. Transmedia Storytelling dans un parc d'attractions
- 1.4.2. Nouvelles considérations sur la narration
- 1.4.3. Récits émergents

**1.5. La narrativité des jeux vidéo et leur poids dans une narration transmédia**

- 1.5.1. Premières discussions sur la narrativité et les jeux vidéo
- 1.5.2. La valeur de la narration dans les jeux vidéo
- 1.5.3. Ontologie des jeux vidéo

**1.6. Les jeux vidéo en tant que créateurs de mondes transmédiés**

- 1.6.1. Les règles du monde
- 1.6.2. Univers jouables
- 1.6.3. Mondes et personnages inépuisables

**1.7. Transmédiabilité: stratégie d'adaptation de l'industrie aux nouvelles exigences du public**

- 1.7.1. Produits dérivés
- 1.7.2. Un nouveau public
- 1.7.3. Le saut vers la transmédiabilité

**1.8. Adaptations et extensions transmédiés de jeux vidéo**

- 1.8.1. Stratégie industrielle
- 1.8.2. Adaptations ratées
- 1.8.3. Extensions transmédiés

**1.9. Jeux vidéo et personnages transmédiés**

- 1.9.1. Personnages itinérants
- 1.9.2. Du support narratif au jeu vidéo
- 1.9.3. Hors de notre contrôle: le saut vers d'autres médias

**1.10. Jeux vidéo et Fandom: théories affectives et adeptes**

- 1.10.1. Cosplaying Mario
- 1.10.2. Nous sommes ce que nous jouons
- 1.10.3. Les fans prennent le relais



“

*Développez des produits essentiels pour les fans de jeux vidéo et donnez un élan à votre entreprise”*

# 06

# 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 laisse de côté l'apprentissage linéaire conventionnel au profit des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui a prouvé son énorme efficacité, notamment dans les matières dont la mémorisation est essentielle”*

## TECH Business School utilise l'Étude de Cas pour contextualiser 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”*



*Notre programme vous prépare à relever les défis commerciaux dans des environnements incertains et à faire réussir votre entreprise.*



*Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Ce programme TECH est un parcours de formation intensif, créé de toutes pièces pour offrir aux managers des défis et des décisions commerciales au plus haut niveau, 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 commerciale la plus actuelle.

**“** *Vous apprendrez, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, la résolution de situations complexes dans des environnements professionnels réels”*

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 différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*Notre système en ligne vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps. Vous pourrez accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou mobile doté d'une connexion Internet.*

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 école de commerce est la seule école autorisée à employer cette méthode fructueuse. 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 support matériel 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 de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



### Stages en compétences de gestion

Ceux-ci mèneront des activités visant à développer des compétences de gestion spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et les capacités dont un cadre supérieur a besoin dans le contexte de la mondialisation dans lequel 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 direction d'entreprise sur 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 évaluées et réévaluées périodiquement tout au long du programme, par des activités et des exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



07

# Profil de nos étudiants

Les étudiants qui choisissent ce diplôme de TECH sont des passionnés de jeux vidéo et qui ont découvert un moyen de combiner leur hobby avec leur travail. Ce sont aussi des personnes qui recherchent la réussite professionnelle et qui ont compris l'importance de l'apprentissage continu qui permet de s'adapter à l'évolution de l'environnement et d'être à la pointe de la profession.







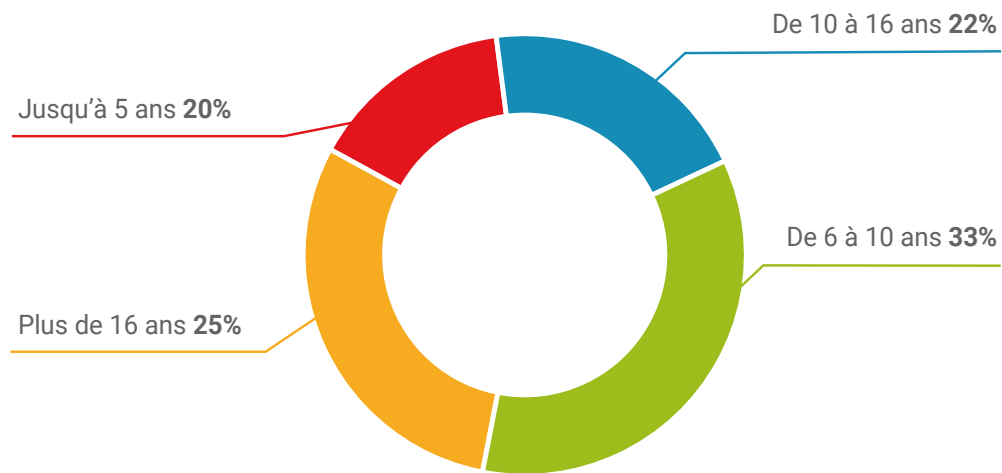
“

*Vous êtes passionné de jeux vidéo et souhaitez réaliser votre propre contenu transmédia? Découvrez les clés pour y parvenir grâce à ce diplôme"*

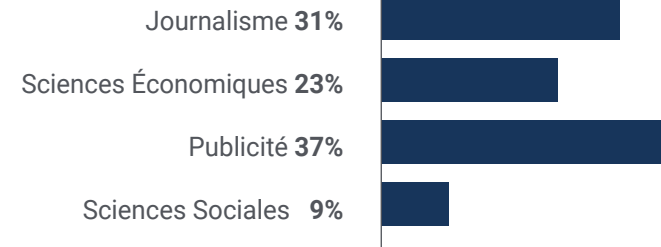
## Moyenne d'âge

Entre **35** et **45** ans

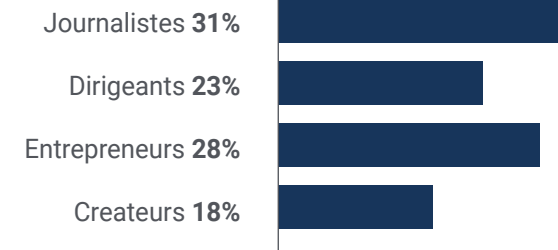
## Années d'expérience



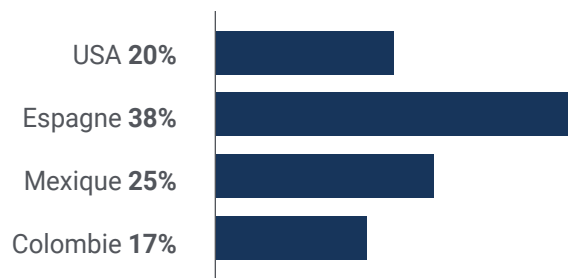
## Formation



## Profil académique



## Distribution géographique



## Francisco López

Directeur d'une société de production de jeux vidéo

*"Le grand niveau de concurrence dans le secteur des jeux vidéo nous oblige à innover en permanence. Depuis quelque temps, nous avons décidé de créer des contenus transmédiés, qui nous permettent de toucher plus efficacement le public et de le fidéliser. Cependant, j'ai ressenti le besoin de me spécialiser un peu plus dans ce domaine, afin de savoir où orienter mon entreprise. Par chance, ce diplôme de TECH m'a offert les clés pour y parvenir et je sais maintenant comment y parvenir"*

08

# Direction de la formation

Les enseignants de ce Certificat en Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo ont été sélectionnés pour leur grande expérience professionnelle et académique. Ainsi, ils sont conscients des besoins et des exigences du marché, et ont développé un programme très actualisé, qui rassemble les concepts et les stratégies que tout professionnel du secteur doit savoir manier avec aisance. De cette façon, les étudiants pourront bénéficier d'une équipe d'enseignants spécialisés et intéressés par un enseignement de qualité grâce aux nouvelles technologies didactiques.



“

*Vous apprendrez à appliquer le  
Storytelling transmédia dans la création  
de jeux vidéo grâce aux clés fournies  
par ce prestigieux corps enseignant"*

## 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**.



## Dr. 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 Teijeiro, Javier**

- ◆ Vice-président et Cofondateur de l'Association Espagnole de Branded Content
- ◆ PDG de l'Agence de Branded Content ZOND (MIO Group)
- ◆ Professeur à l' Universidad Pontificia Comillas, ESDEN, Esic, Inesdi, The Valley
- ◆ Exejeutive Marketing de la BDF Nivea e Imperial Tobacco
- ◆ Auteur, blogger y TEDx Speaker
- ◆ Docteur en Branded Content
- ◆ Diplôme en Sciences Économiques Europeas ICADE E4
- ◆ Master en Marketing

## Professeurs

### **Mme Rosendo, Nieves**

- ◆ Professeur à l' Université de Grenade
- ◆ Doctorat en Communication Transmédia





09

# Impact sur votre carrière

Le Certificat en Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo est la meilleure option pour les professionnels du marché, pour se spécialiser dans les techniques et outils les plus innovants qu'ils peuvent appliquer dans leur travail quotidien. De cette façon, ce sera une occasion unique de découvrir une nouvelle méthode de travail, qui fait bouger les bases de la production de jeux vidéo et en obtenant une plus grande compétitivité de l'étudiant.





“

*Voulez-vous que votre entreprise connaisse  
le même succès que Sony ou Ubisoft?  
Inscrivez-vous dès maintenant à ce  
Certificat pour parvenir à sa réalisation"*

## Êtes-vous prêt à faire le grand saut? Vous allez booster votre carrière professionnelle.

Le Certificat en Transmedia Storytelling en l'Industrie de Jeux vidéo de TECH est un programme intensif qui prépare les étudiants à relever les défis, et à prendre des décisions concernant le gestion de contenu à travers les différentes plateformes. Son principal objectif est de favoriser votre épanouissement personnel et professionnel. Vous aider à atteindre la réussite.

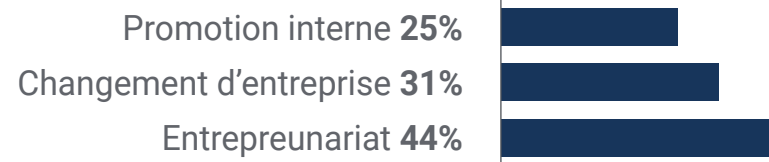
*Vous serez en mesure d'accéder à la gestion d'une entreprise de jeux vidéo et d'appliquer les techniques de narration transmédia les plus appropriées.*

*Vous souhaitez progresser dans votre entreprise et atteindre des postes de direction? N'y pensez pas à deux fois, cette qualification vous aidera à y parvenir.*

### Le moment du changement



### Type de changement



## Amélioration du salaire

---

La réalisation de ce programme se traduit par une augmentation de salaire de plus de **23,65%** pour nos étudiants



10

# Avantages pour votre entreprise

Les entreprises de jeux vidéo doivent s'adapter aux temps nouveaux. C'est pourquoi elles s'engagent dans l'incorporation de nouvelles techniques pour créer ces histoires qui ont un réel impact sur leurs adeptes. Grâce à l'obtention de ce Certificat, l'étudiant sera en mesure de gérer une entreprise de ce type en appliquant les ressources du Storytelling, ce qui est essentiel pour augmenter l'impact sur le public et obtenir une plus grande rentabilité.





“

*Grâce à vos compétences transmédia, votre société de jeux vidéo va décoller sur le marché”*

Développer et retenir les talents dans les entreprises est le meilleur investissement à long terme.

01

### Accroître les talents et le capital intellectuel

Vous apporterez à l'entreprise de nouveaux concepts, stratégies et perspectives susceptibles d'entraîner des changements significatifs dans l'organisation.

---

02

### Conserver les cadres à haut potentiel et éviter la fuite des talents

Ce programme renforce le lien entre l'entreprise et le professionnel et ouvre de nouvelles perspectives d'évolution professionnelle au sein de l'entreprise.

03

### Former des agents du changement

Vous serez capable de prendre des décisions en période d'incertitude et de crise, aidant ainsi l'organisation à surmonter les obstacles.

---

04

### Augmenter les possibilités d'expansion internationale

Grâce à ce programme, l'entreprise entrera en contact avec les principaux marchés de l'économie mondiale.





05

### Développer vos propres projets

Le professionnel peut travailler sur un projet réel ou développer de nouveaux projets dans le domaine de la R+D ou du Business Development de son entreprise.

---

06

### Augmenter la compétitivité

Ce programme permettra à nos étudiants d'acquérir les compétences nécessaires pour relever de nouveaux défis et pour faire progresser l'organisation.

# 11 Diplôme

Le Certificat en Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Complétez ce programme et recevez  
votre diplôme sans avoir à vous  
soucier des déplacements ou des  
démarches administratives inutiles”*

Ce **Certificat en Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo** 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** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo**  
N.º d'heures officielles: **150 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.



## **Certificat** Transmedia Storytelling dans l'Industrie du Jeu Vidéo

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

# Certificat

Transmedia Storytelling dans  
l'Industrie du Jeu Vidéo