

# Certificat

Recherche et Éducation  
sur les Jeux vidéo





## Certificat Recherche et Éducation sur les Jeux 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/jeux-video/cours/recherche-education-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/recherche-education-jeux-video)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 16*

05

Diplôme

---

*page 24*

# 01 Présentation

La popularisation de l'audiovisuel à l'époque actuelle a permis d'introduire dans l'enseignement des disciplines artistiques telles que le cinéma ou la musique, qui sont devenues d'excellents outils d'apprentissage. Il en a été de même pour les jeux vidéo, qui se sont révélés être un élément très important dans l'éducation d'étudiants de profils très différents, s'ils sont appliqués correctement. Ce diplôme offre aux étudiants les connaissances nécessaires pour devenir des experts de l'enseignement et de la recherche axés sur les jeux vidéo, afin qu'ils puissent évoluer professionnellement dans ce domaine en constante évolution.





“

*Ce Certificat fera de vous un grand chercheur en jeux vidéo”*



Depuis des décennies, les produits audiovisuels gagnent en popularité au point de faire partie de la culture et de l'identité des gens dans le monde entier. Chaque jour, des millions de personnes regardent des programmes télévisés, des films, des vidéos sur toutes sortes de réseaux sociaux et de plateformes, et écoutent de la musique en *Streaming*. Mais le 21<sup>e</sup> siècle a également vu une forte émergence des jeux vidéo.

Les jeux vidéo existaient auparavant, mais au cours des 20 dernières années, ils ont pénétré la société dans tous les domaines. Des personnes de tous âges, de toutes origines et de toutes nationalités jouent et consomment *Gameplays* et des diffusions en ligne.

Pour cette raison, les jeux vidéo représentent une grande opportunité lorsqu'il s'agit d'initier des recherches appliquées à l'éducation dans le but de les utiliser dans différentes méthodes d'enseignement.

Ce Certificat en Recherche et Éducation sur les Jeux vidéo fournit aux étudiants tous les outils nécessaires pour devenir de grands experts en la matière, afin qu'ils puissent entamer une carrière de chercheur dans le domaine des jeux vidéo.

Ce **Certificat en Recherche et Éducation sur les Jeux vidéo** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts Recherche et Éducation sur les Jeux vidéo
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et pratiques sur des Jeux vidéo
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ 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



*Faire des recherches sur les jeux vidéo et trouver les meilleures solutions éducatives pour l'avenir"*

“

*Les jeux vidéo sont l'avenir de l'éducation. Spécialisez-vous dans le sujet avec ce Certificat*”

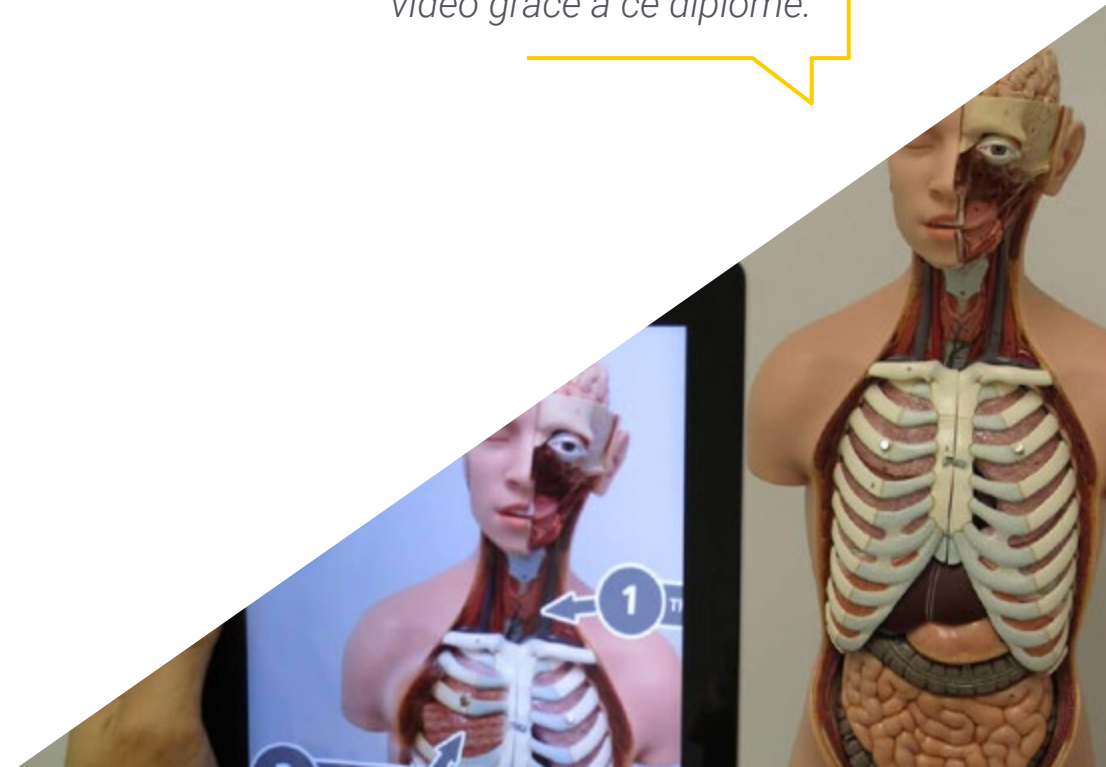
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent, à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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

*La recherche axée sur les jeux vidéo est un domaine riche en possibilités.*

*Développez de nouvelles méthodes pédagogiques utilisant les jeux vidéo grâce à ce diplôme.*



# 02

## Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat en Recherche et Éducation sur les Jeux vidéo est d'offrir aux étudiants les meilleures connaissances et les outils spécialisés en recherche appliquée à l'éducation en utilisant les jeux vidéo comme outil pédagogique. Ainsi, tout au long de ce diplôme, une série de compétences seront acquises avec cet objectif en tête, permettant aux diplômés de développer immédiatement une carrière de chercheur dans ce domaine.







“

*Atteignez tous vos objectifs grâce à ce programme complet sur la recherche dans les jeux vidéo”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Apprendre à faire des recherches sur les jeux vidéo de manière rigoureuse
- ◆ Assimiler les principales applications pédagogiques des jeux vidéo
- ◆ Pour en savoir plus sur les jeux de simulation
- ◆ Intégrer les jeux vidéo dans un processus éducatif

“

*Ce diplôme fera de vous  
un grand chercheur”*





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Examiner les principales caractéristiques des jeux sérieux représentatifs dans les domaines de l'éducation et de la recherche
- ◆ Comprendre comment les jeux vidéo peuvent affecter l'état émotionnel des individus
- ◆ Obtenir la capacité d'évaluer les jeux vidéo selon différentes approches



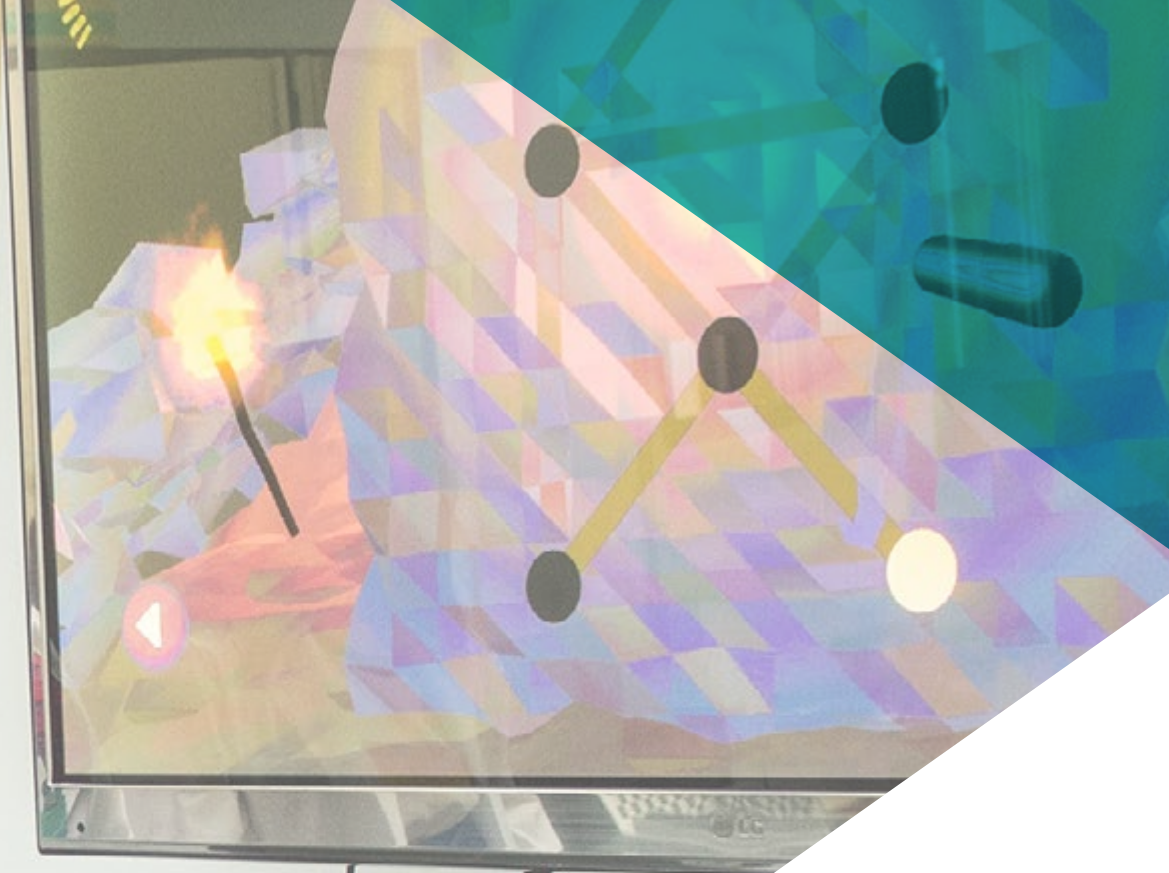


# 03

## Structure et contenu

Ce Certificat en Recherche et Éducation sur les Jeux vidéo a été conçu par des experts de premier plan dans le domaine de la recherche appliquée à l'éducation, et offre aux étudiants le meilleur contenu dans ce domaine. C'est pourquoi toute personne souhaitant entamer une carrière de chercheur dans ce domaine axé sur les jeux vidéo devrait suivre ce diplôme, qui lui garantira le succès dans ce domaine grâce à la profondeur de son syllabus et à la grande ampleur de son approche didactique.





“

*Le contenu que vous attendez pour  
faire progresser votre carrière”*



## Module 1. Jeux vidéo et simulation pour la recherche et l'éducation

- 1.1. Introduction aux jeux sérieux
  - 1.1.1. Qu'est-ce qu'un serious game?
  - 1.1.2. Caractéristiques
  - 1.1.3. Aspects à souligner
  - 1.1.4. Avantages des jeux sérieux
- 1.2. Motivation et objectifs des jeux sérieux
  - 1.2.1. Création de jeux sérieux
  - 1.2.2. Motivation des jeux sérieux
  - 1.2.3. Objectifs des jeux sérieux
  - 1.2.4. Conclusions
- 1.3. Le jeu de simulation
  - 1.3.1. Introduction
  - 1.3.2. Le jeu de simulation
  - 1.3.3. jeux vidéo et TIC
  - 1.3.4. Jeux, simulations et gestion
- 1.4. Conception orientée vers la formation: gamification
  - 1.4.1. Modèle de la gamification
  - 1.4.2. Récompenses
  - 1.4.3. Incentivisation
  - 1.4.4. La gamification appliquée au travail
- 1.5. Comment réaliser une gamification efficace
  - 1.5.1. La théorie de l'amusement
  - 1.5.2. Gamification et volonté
  - 1.5.3. Gamification et nouvelles technologies
  - 1.5.4. Exemples célèbres
- 1.6. Le processus d'apprentissage: déroulement et progression du jeu
  - 1.6.1. Flux de jeu
  - 1.6.2. Sentiment de progrès
  - 1.6.3. Commentaires
  - 1.6.4. Degré d'achèvement







- 1.7. Le processus d'apprentissage: l'évaluation par le jeu
  - 1.7.1. Kahoot!
  - 1.7.2. Méthodologie
  - 1.7.3. Résultats
  - 1.7.4. Conclusions tirées
- 1.8. Domaines d'études: applications pédagogiques
  - 1.8.1. Étude de cas: application des techniques de gamification en classe
  - 1.8.2. Étape 1: analyse de l'utilisateur et du contexte
  - 1.8.3. Étape 2: définition des objectifs d'apprentissage
  - 1.8.4. Étape 3: concevoir l'expérience
  - 1.8.5. Étape 4: identification des ressources
  - 1.8.6. Étape 5: mise en œuvre des éléments de gamification
- 1.9. Domaines d'études: simulation et maîtrise des compétences
  - 1.9.1. Gamification, simulateurs et orientation entrepreneuriale
  - 1.9.2. Échantillon
  - 1.9.3. Collecte des données
  - 1.9.4. Analyse des données et résultats
  - 1.9.5. Conclusions
- 1.10. Domaines d'étude: outils de thérapie (cas réels)
  - 1.10.1. Gamification thérapeutique: principaux objectifs
  - 1.10.2. Les thérapies de Réalité Virtuelle
  - 1.10.3. Thérapies avec périphériques adaptés
  - 1.10.4. Conclusions tirées



*Il s'agit du programme le plus complet et le plus approfondi sur la recherche en matière de jeux vidéo appliquée à l'éducation"*

05

# Méthodologie

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

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.







“

*Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"*

## À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

*Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*





*L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.



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

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

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

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

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

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



### Support d'étude

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

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



### Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.





# 05 Diplôme

Le Certificat en Recherche et Éducation sur les Jeux 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.



“

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

Le **Certificat en Recherche et Éducation sur les Jeux 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 Recherche et Éducation sur les Jeux 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.



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**  
Recherche et Éducation  
sur les Jeux vidéo

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

# Certificat

## Recherche et Éducation sur les Jeux vidéo

