

# Certificat

## Storytelling Transmédia dans l'Industrie du Jeu Vidéo



## Certificat

### Storytelling Transmédia 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/journalisme-communication/cours/storytelling-transmedia-industrie-jeu-video](http://www.techtitute.com/fr/journalisme-communication/cours/storytelling-transmedia-industrie-jeu-video)

# 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

Le monde des jeux vidéo s'adapte rapidement aux innovations technologiques qui permettent aux utilisateurs d'obtenir une expérience plus enrichissante. C'est pourquoi, ces derniers temps, elle s'est appuyée sur le *Storytelling Transmédia* pour créer des histoires qui ont un réel impact sur le public et dans lesquelles il peut se sentir impliqué. Avec ce programme, l'étudiant se rapprochera un peu plus du statut de créateur de jeux vidéo capable de créer des émotions et de susciter l'intérêt du public pour consommer tous les produits liés à l'histoire ou aux personnages d'un jeu vidéo particulier.





“

*Grâce aux techniques du Storytelling Transmédia, l'utilisateur peut participer activement au développement des jeux vidéo"*

Les consommateurs de jeux vidéo sont de plus en plus exigeants. L'époque où les fans achetaient les titres les plus populaires pour passer de longues heures devant l'ordinateur ou l'écran est révolue. Désormais, les utilisateurs veulent quelque chose de plus, ils veulent vivre des histoires plus complètes grâce à un contenu complémentaire de meilleure qualité. C'est pourquoi l'industrie du jeu vidéo est entrée de plain-pied dans le monde de la transmédia, en proposant des expériences supplémentaires.

De l'accès à des *podcast*, *webinar* ou des sites web complémentaires jusqu'à y compris la vente de *merchandising* ou des costumes pour les rassemblements de cosplay, etc., toute une série de possibilités dont l'industrie du jeu vidéo doit tirer parti pour créer de nouvelles options commerciales et obtenir un meilleur retour sur investissement. Mais pour que tout cela soit possible, il est nécessaire de disposer de professionnels hautement qualifiés, capables d'adapter les techniques du *Storytelling Transmédia* à la création de leurs designs.

Dans ce nouveau scénario pour raconter des histoires captivantes, le profil des journalistes et des communicateurs acquiert un rôle pertinent. C'est pourquoi ce programme s'adresse à tous ces professionnels qui souhaitent acquérir une qualification supérieure dans ce domaine et entrer dans un scénario d'emploi en constante évolution. À cette fin, nous proposons l'obtention de ce Certificat en *Storytelling Transmédia* dans l'Industrie du Jeu Vidéo, grâce auquel ils obtiendront les qualités et la formation exigées par les principales entreprises du secteur dans les profils qu'elles souhaitent incorporer à leurs effectifs.

Le **Certificat en Storytelling Transmédia dans l'Industrie du Jeu Vidéo** 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
- ♦ Les nouveautés sur *Storytelling Transmédia* dans l'Industrie du Jeu Vidéo
- ♦ 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 *Transmédia Storytelling* dans l'Industrie du Jeu Vidéo
- ♦ 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 joueurs recherchent des expériences complètes qui transcendent l'écran et font partie de leur vie quotidienne. Vous pouvez être un élément important de leur création"*

“

*Les jeux vidéo s'appuient de plus en plus sur la transmédiabilité pour offrir une meilleure expérience utilisateur. Grâce à votre formation dans ce domaine, vous pourrez accéder aux principales entreprises du secteur”*

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.

*Apprenez les principales techniques de Transmédia Storytelling et les appliquer en toute confiance dans la conception de vos jeux vidéo.*

*Vous souhaitez travailler dans le secteur des jeux vidéo, mais vous n'avez pas d'études spécifiques? Inscrivez-vous à ce Certificat et faites le premier pas vers lui.*



# 02

## Objectifs

Le secteur des jeux vidéo se renforce de plus en plus, grâce à l'amélioration des nouvelles technologies. Mais, en outre, grâce à l'utilisation des techniques de *Storytelling Transmédia* il y a une grande différence de qualité par rapport aux produits d'il y a quelques décennies. Aujourd'hui, l'utilisateur dispose de davantage de contenus pour vivre une expérience plus complète et adaptée à ses besoins. L'objectif principal de ce programme est de fournir aux étudiants la formation nécessaire pour être en mesure de créer du contenu complémentaire pour leurs propres jeux vidéo.







“

*Grâce au Storytelling Transmédia, vous  
pourrez créer des histoires pour vos jeux  
vidéo qui seront acceptées par le public”*



### Objectif général

---

- ♦ Découvrez les développements les plus récents de *Storytelling Transmédia* dans des domaines technologiques tels que la réalité virtuelle et les jeux vidéo

“

*Dans l'univers transmédia, l'amateur de jeux vidéo recherche bien plus que de simples heures devant un écran. Vous serez chargé de leur offrir une expérience beaucoup plus complète et satisfaisante"*





## Objectifs spécifiques

---

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



# 03

## Direction de la formation

TECH Université Technologique a réuni une équipe d'enseignants de premier ordre pour ce Certificat. Des professeurs ayant une grande expérience de la création de contenu transmédia, qui ont compilé les informations les plus complètes et les plus pertinentes sur ce sujet de grand intérêt pour l'industrie du Jeu vidéo. Sans aucun doute, une occasion unique d'apprendre des meilleurs spécialistes du secteur





“

*Les enseignants de ce programme vous apprendront les secrets du Storytelling Transmédia axé sur l'industrie du jeu vidéo”*

## 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





# 04

## Structure et contenu

Le programme de ce Certificat en Storytelling Transmédia dans l'Industrie du Jeu Vidéo est conçu pour que les professionnels soient capables de créer des histoires captivantes qui transcendent et suscitent l'intérêt du public. À cette fin, le syllabus couvre les débuts du secteur dans le domaine du transmédia, son importance dans les conglomérats médiatiques, la narration dans ce type de produit et la création de personnages qui vont au-delà du simple jeu. Ainsi, l'étudiant aura une vue d'ensemble d'un nouveau domaine vers lequel il pourra orienter son avenir professionnel.





“

*Un excellent plan d'étude pour apprendre les techniques du Storytelling Transmédia que vous pourrez appliquer à la conception de jeux vidéo"*

## Module 1. *Storytelling Transmédia* 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 conglomérats de médias
  - 1.2.1. Jeux vidéo comme générateurs de contenu
  - 1.2.2. Quelques chiffres
  - 1.2.3. Le saut dans les nouveaux et les anciens médias
- 1.3. Pertinence et évolution des jeux vidéo en tant qu'objet culturel et objet d'étude académique
  - 1.3.1. Jeux vidéo et culture populaire
  - 1.3.2. Considération comme objet culturel
  - 1.3.3. Jeux vidéo à l'université
- 1.4. *Storytelling* et transmedialité dans les nouvelles
  - 1.4.1. *Storytelling Transmédia* dans le parc d'attractions
  - 1.4.2. Nouvelles considérations sur la narration
  - 1.4.3. Nouveautés
- 1.5. Sur 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 du récit dans les jeux vidéo
  - 1.5.3. Ontologie des jeux vidéo
- 1.6. Les jeux vidéo comme créateurs de mondes transmédiaux
  - 1.6.1. Les règles du monde
  - 1.6.2. Univers jouables
  - 1.6.3. Mondes et personnages inépuisables
- 1.7. Crossmedialité et transmedialité: stratégie adaptative de l'industrie aux nouvelles demandes du public
  - 1.7.1. Produits dérivés
  - 1.7.2. Un nouveau public
  - 1.7.3. Le saut à la transmedialité





- 1.8. Adaptations et extensions de jeux vidéo
  - 1.8.1. Stratégie industrielle
  - 1.8.2. Adaptations échouées
  - 1.8.3. Expansions intermédiaires
- 1.9. Les jeux vidéo et les personnages intermédiaires
  - 1.9.1. Personnages voyageurs
  - 1.9.2. Du milieu narratif au jeu vidéo
  - 1.9.3. Hors de notre contrôle: le saut vers d'autres moyens
- 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 les commandes

“

*Acquérir une expérience académique unique pour vous aider à concevoir un contenu transmédia de qualité pour les jeux vidéo”*

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.



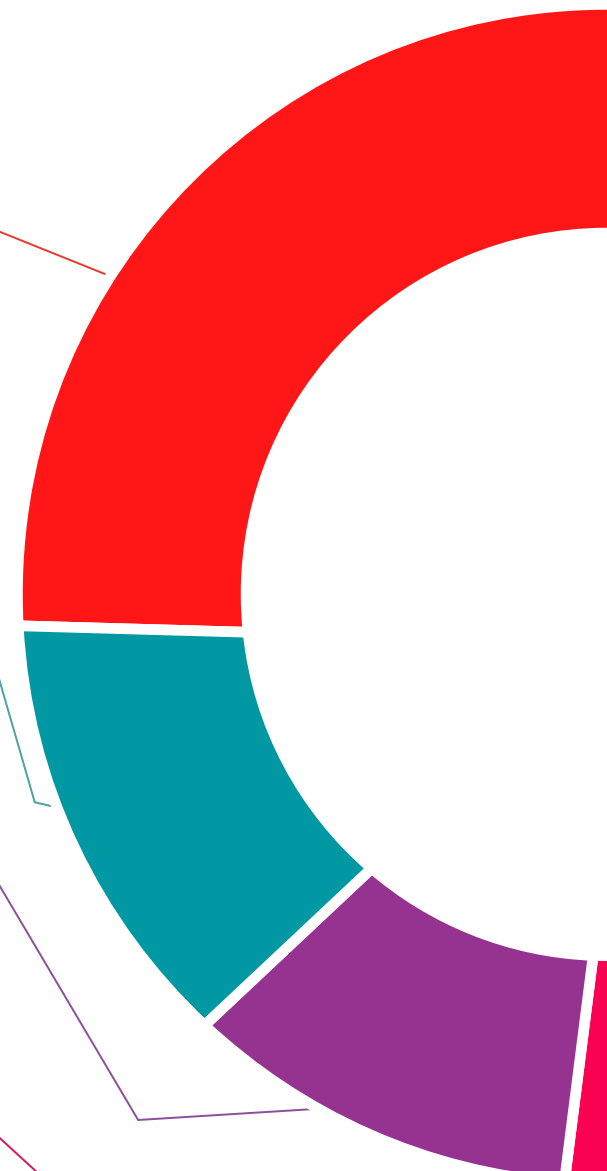
### Pratiques en compétences et aptitudes

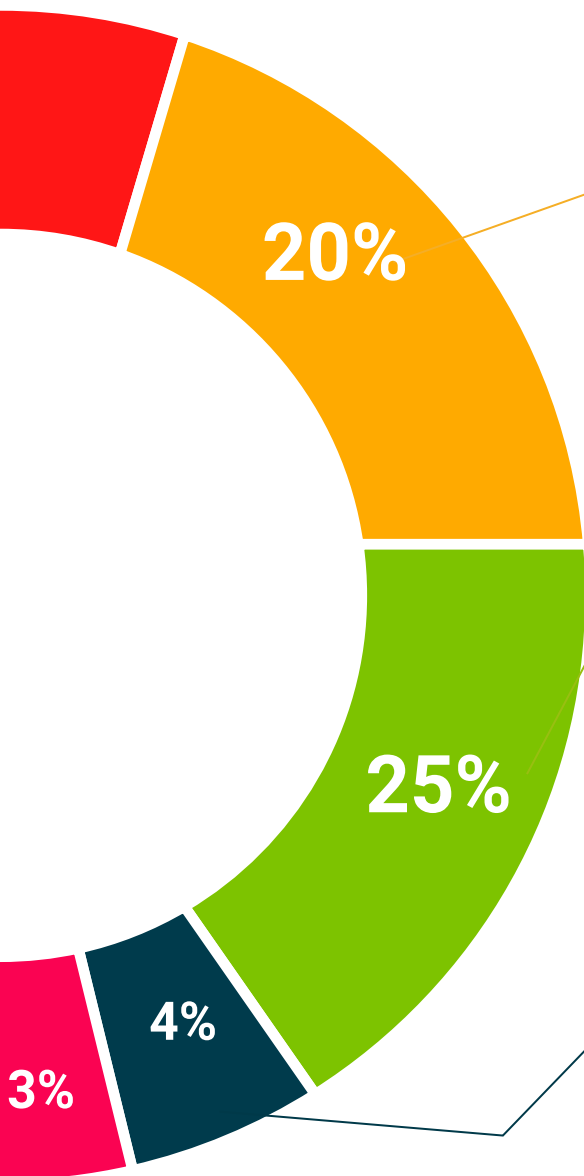
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle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



“

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

Le **Certificat en Storytelling Transmédia dans l'Industrie du Jeu Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus actuel 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 Storytelling Transmédia dans l'Industrie du Jeu Vidéo**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**







## Certificat

### Storytelling Transmédia 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

Storytelling Transmédia  
dans l'Industrie du Jeu Vidéo

